

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI
MELAKSANAKAN SHOLAT UNTUK SISWA KELAS IV
SDN LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

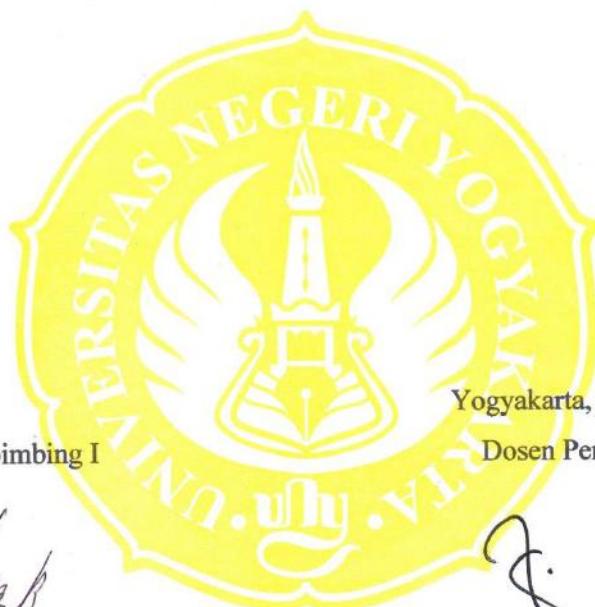


Oleh
Anisa Nanindra Mahastrajaya
NIM 11105241034

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MELAKSANAKAN SHOLAT UNTUK SISWA KELAS IV SDN LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA” yang disusun oleh Anisa Nanindra Mahastrajaya, NIM 11105241034 telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, November 2015

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read "M. Djauhar Siddiq".

M. Djauhar Siddiq, M.Pd.

NIP. 19490901 197803 1 001

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Estu Miyarso".

Estu Miyarso, M.Pd

NIP. 19770203 200501 1 002

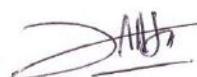
SURAT PERNYATAAN

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 21 Desember 2015

Yang menyatakan,



Anisa Nanindra Mahastrajaya

NIM. 11105241034

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MELAKSANAKAN SHOLAT UNTUK SISWA KELAS IV SDN LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA" yang disusun oleh Anisa Nanindra Mahastrajaya, NIM 11105241034 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 26 November 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
M. Djauhar Siddiq, M.Pd	Ketua Penguji		7/12 '15
Deni Hardianto M.Pd.	Sekertaris Penguji		7/12 '15
Drs. Suparlan, M.Pd.I	Penguji Utama		2/12 '15
Estu Miyarso, M.Pd	Penguji Pendamping		2/12 '15

10 DEC 2015

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Maryanto, M.Pd. 
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Sesungguhnya orang-orang yang beriman, mengerjakan amal soleh, mendirikan sholat dan menunaikan zakat, mereka mendapat pahala di sisi Tuhan. Tidak ada kekhawatiran terhadap mereka dan tidak (pula) mereka bersedih hati.”

(Terjemah QS. Al-Baqarah : 277)

“Hiduplah sedemikian rupa seolah-olah akan mati esok. Belajarlah seolah-olah kau hidup selamanya”

(Mahatma Gandhi)

“Hadapilah semua yang ada didepanmu, jangan mencoba menghindar apalagi menganggapnya tidak ada”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan rasa syukur serta ucapan terima kasih atas karya yang telah diselesaikan dengan sepenuh hati dan keikhlasan kupersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta.
2. Kakakku tersayang.
3. Almamater KTP FIP UNY.
4. Agama, Nusa dan Bangsa.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI
MELAKSANAKAN SHOLAT UNTUK SISWA KELAS IV
SDN LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA**

Oleh
Anisa Nanindra Mahastrajaya
11105241034

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang telah dimodifikasi menjadi sembilan langkah. Langkah yang ditempuh ialah sebagai berikut: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, dan 9) revisi produk akhir. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SDN Lempuyangwangi Yogyakarta, dengan tiga tahap pelaksanaan uji coba yaitu uji coba lapangan awal dengan 5 subjek, uji coba lapangan dengan 9 subjek, dan uji pelaksanaan lapangan dengan 14 subjek. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode kuantitatif deskriptif.

Berdasarkan hasil penilaian produk oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan “baik” (4,11) dan penilaian produk oleh ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman diperoleh hasil “sangat baik” (4,46). Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil “baik” (91%), pada hasil uji coba lapangan diperoleh hasil “layak” (97,2), dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil “layak” (98,9%). Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI dikatakan “layak” sebagai media pembelajaran bagi kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

Kata Kunci: *Melaksanakan Sholat, pembelajaran PAI, siswa kelas IV SD, multimedia pembelajaran interaktif*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Melaksanakan Sholat Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta” dengan baik.

Penyusunan, pembuatan, dan penyelesaian tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga penulisan skripsi ini berjalan lancar.
2. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY yang telah menyetujui usulan judul skripsi ini.
4. Bapak M. Djauhar Siddiq, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan petunjuk dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Estu Miyarso, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, serta masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.

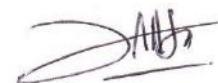
6. Drs. Suparlan, M.Pd.I dan Ariyawan Agung N, S.T selaku ahli materi pelajaran PAI dan ahli media pembelajaran yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang berarti terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.
7. Sutji Rochayati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Lempuyangwangi Yogyakarta yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
8. Ibu Rr. Endang Murniati, S.Pd, Ibu Rahayu Pangestuti, S.Pd,I dan Bapak Slamet S.Pd.I selaku Wali kelas IV-B dan guru PAI SDN Lempuyangwangi Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini.
9. Siswa-siswa kelas IV-B SDN Lempuyangwangi Yogyakarta, yang telah membantu peneliti dalam proses pengambilan data, terima kasih untuk waktunya. Semoga Allah memberikan kemudahan kepada kalian dalam mengejar cita-cita.
10. Ayahanda Indra Mahastrajaya dan Ibunda Nanik Sukarni tercinta, terima kasih atas doa, semangat, inspirasi dan dukungan yang tidak pernah berhenti.
11. Kakakku Dian Perdanawati yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi.
12. Aji Putra yang selalu memberikan masukan serta dukungan.
13. Sahabat-sahabatku “With Lathiv” yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaikan skripsi ini.

14. Teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2011, yang telah sama-sama berjuang selama perkuliahan di Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.

15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan mendukung dalam penelitian ini baik bantuan moral maupun material. Semoga Allah memberikan balasan yang melimpah.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak selalu penulis harapkan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan, gambaran, dan manfaat bagi seluruh pihak yang berkepentingan terutama bidang pendidikan.

Yogyakarta, Desember 2015



Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk	8
G. Pentingnya Pengembangan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Manfaat Penelitian	12
J. Definisi Operasional	13

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	14
1. Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif	14
2. Model-Model Penyajian Multimedia Pembelajaran Interaktif	16
3. Prinsip Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif	21

4. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif	22
5. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif	29
6. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif	31
7. Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif	34
8. Tahapan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	36
B. Kajian tentang Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat ...	38
1. Pendidikan Agama Islam	38
2. Kajian Materi Melaksanakan Sholat	42
C. Kajian tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Kawasan Teknologi Pendidikan	49
D. Teori Belajar yang Mendukung Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	57
1. Teori Belajar Behavioristik	57
2. Teori Belajar Kognitif	58
3. Teori Belajar Konstruktivistik	61
E. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	63
F. Penelitian yang Relevan	65
G. Kerangka Pikir	65

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	68
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	68
C. Subjek Uji Coba	75
D. Jenis Data	76
E. Metode Pengumpulan Data	77
F. Instrumen Pengumpulan Data	79
G. Teknik Analisis Data	84

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	91
1. Hasil penelitian dan Pengumpulan Data	91
2. Hasil Perencanaan Pengembangan	93
3. Hasil Pengembangan Produk	95

4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal	118
5. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal	119
6. Hasil Uji Coba Lapangan	120
7. Hasil Revisi Produk Uji Coba Lapangan	121
8. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan	121
9. Penyempurnaan Produk Akhir	122
B. Pembahasan	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	130
B. Keterbatasan Penelitian	130
C. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	136

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Pedoman Observasi	79
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Kepala Sekolah	79
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru PAI	80
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Orang Tua Siswa Kelas IV	80
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	81
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	82
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa	83
Tabel 8. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	86
Tabel 9. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	87
Tabel 10. Konversi Skor Skala Likert pada Tingkat Kelayakan	88
Tabel 11. Pedoman Kriteria Respon Siswa	90
Tabel 12. Data Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap I	98
Tabel 13. Data Hasil Penilaian Aspek Materi oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap I	99
Tabel 14. Data Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap I	100
Tabel 15. Data Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap II	108
Tabel 16. Data Hasil Penilaian Aspek Materi oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap II	109
Tabel 17. Data Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap II	110
Tabel 18. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap I	111
Tabel 19. Data Hasil Penilaian Aspek Pemrograman oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap I	112
Tabel 20. Data Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Pelajaran PAI Tahap I	113
Tabel 21. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap II	116

Tabel 22.	Data Hasil Penilaian Aspek Pemrograman oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap II	117
Tabel 23.	Data Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Pelajaran PAI Tahap II	117
Tabel 24.	Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Awal	119
Tabel 25.	Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	120
Tabel 26.	Hasil Penilaian Uji Pelaksanaan Lapangan	122

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.	Definisi TP 2008
Gambar 2.	Skema Kerangka Pikir
Gambar 3.	Skema <i>Research and Development</i>
Gambar 4.	Desain Cover Multimedia
Gambar 5.	Integrasi Audio dan Gerakan Sholat
Gambar 6.	Tambah Keterangan Cara Bersedekap
Gambar 7.	Tambah Doa Iftitah
Gambar 8.	Pembetulan Animasi Gerakan Rukuk
Gambar 9.	Pembetulan Tangan Animasi Gerakan I'tidal
Gambar 10.	Penambahan Keterangan Cara Sujud
Gambar 11.	Penambahan Penjelasan Cara Duduk Diantara Dua Sujud
Gambar 12.	Penambahan Animasi Gerakan Salam
Gambar 13.	Arti Bacaan I'tidal
Gambar 14.	Penambahan Makna Bacaan I'tidal
Gambar 15.	Tambah Wajib dan Sunah Sholat
Gambar 16.	Tampilan Menu Materi
Gambar 17.	Tampilan Kuis Teka-Teki
Gambar 18.	Tampilan Cover Depan CD Multimedia
Gambar 19.	Tampilan Halaman Hasil Evaluasi
Gambar 20.	Tampilan Halaman Kuis <i>Matching Test</i>

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	136
Lampiran 1. Kelengkapan Multimedia Pembelajaran Interaktif	137
1.1 Silabus	139
1.2 Materi Melaksanakan Sholat	140
1.3 <i>Flow Chart</i>	149
1.4 <i>Story Board</i>	150
1.5 Desain Cover Multimedia	156
Lampiran 2. Instrumen Evaluasi Ahli Materi dan Media	157
2.1 Penilaian Materi PAI Tahap I	158
2.2 Penilaian Materi PAI Tahap II	161
2.3 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	164
2.4 Penilaian Multimedia Tahap I	165
2.5 Penilaian Multimedia Tahap II	168
2.6 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	171
Lampiran 3. Instrumen Penilaian untuk Siswa	172
3.1 Instrumen Penilaian Uji Coba Awal	173
3.2 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan	175
3.3 Instrumen Penilaian Uji Pelaksanaan Lapangan	177
3.4 Dokumentasi Foto Kegiatan	179
Lampiran 4. Rekapitulasi Data Penelitian	181
4.1 Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal	182
4.2 Data Hasil Uji Coba Lapangan	183
4.3 Data Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan	184
4.4 Hasil Observasi di SDN Lempuyangwangi Yogyakarta	185

Lampiran 5. Surat-Surat Penelitian	189
4.1 Surat Izin Penelitian dari FIP	190
4.2 Surat Izin Penelitian dari Dinas Perijinan Kota Yogyakarta	191
4.3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	192

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 37 ayat (1-2) ditegaskan bahwa isi kurikulum setiap pendidikan dasar, menengah dan tinggi wajib memuat, antara lain pendidikan agama. Dalam penjelasannya dinyatakan bahwa pendidikan agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh siswa yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Pendidikan Agama Islam atau PAI dalam garis-garis besar program pengajaran PAI (GBPP PAI) di sekolah umum ialah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain (Muhamimin, 2004:75). Mata pelajaran PAI bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan siswa terhadap ajaran agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang bertakwa dan berakhlik mulia.

Dalam proses pembelajaran semua mata pelajaran termasuk PAI, tentunya memerlukan berbagai macam kegiatan belajar mengajar yang membuat kondisi kelas menjadi efektif dan efisien, khususnya untuk para

siswa agar dapat memahami materi secara maksimal. Kegiatan belajar mengajar tersebut salah satunya dapat dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4) adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Contoh dari media pembelajaran antara lain media audio, video, buku teks, modul, multimedia dan lain-lain.

Seiring perkembangan jaman, berbagai media pembelajaran yang canggih dan modern diciptakan oleh para ahli. Media pembelajaran tersebut banyak yang berbasis teknologi salah satunya ialah multimedia interaktif. Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Rangkaian media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menciptakan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi tidak sekedar dilihat, akan tetapi juga dapat untuk didengar, serta dapat membangkitkan selera karena menggunakan gambar dan animasi yang memiliki seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya (Budi Sutedjo D. Oetomo, 2002:109).

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat mencakup perbedaan karakteristik dan gaya belajar siswa karena multimedia pembelajaran interaktif memuat beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Multimedia interaktif dapat dijadikan media belajar mandiri

untuk siswa tanpa bantuan guru, namun dapat pula digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Salah satu materi mata pelajaran PAI pada semester genap (dua) tahun ajaran 2015/2016 di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta, adalah melaksanakan sholat. Materi melaksanakan sholat ini merupakan salah satu materi yang sangat penting dalam mata pelajaran PAI, karena Sholat adalah ibadah yang wajib untuk dilaksanakan bagi setiap umat Islam dan kunci suksesnya seorang muslim di dunia dan diakhirat. Sholat merupakan tiang agama dan amal yang pertama kali dihitung di akhirat. Terdapat ketentuan dalam Al-Qur'an dan hadist yang menunjukkan perintah untuk Melaksanakan sholat. Diantaranya seperti firman Allah dalam surat Taha ayat 14:

وَأَقِمِ الصَّلَاةَ لِذِكْرِي

“dirikanlah Sholat untuk mengingat aku”

Dalam surat Luqman ayat 17 dipertegas lagi agar mendidik anak untuk Melaksanakan sholat:

يَبْنِي أَقِيمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَأَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاصْبِرْ عَلَى مَا أَصَابَكَ إِنَّ
ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأَمُورِ

“Hai anakku, dirikanlah Sholat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah).”

Ayat-ayat di atas memberikan petunjuk kepada setiap umat Islam untuk melaksanakan sholat. Meskipun Sholat baru diwajibkan ketika seorang anak telah menginjak usia *baligh*, namun dalam hadits Rasulullah memberikan ketentuan untuk memerintah seorang anak yang berusia tujuh tahun untuk mendirikan Sholat:

مُرُوا الصَّبِيُّ بِالصَّلَاةِ إِذَا بَلَغَ سَبْعَ سِنِينَ وَإِذَا بَلَغَ عَشْرَ سِنِينَ فَاضْرِبُوهُ
عَلَيْهَا⁷

“Perintahkanlah anak untuk Sholat jika ia sampai pada umur tujuh tahun dan ketika sampai sepuluh tahun pukullah ia agar Melaksanakan sholat”

Dari firman Allah dan hadits Rasulullah di atas, dapat diketahui bahwa anak usia sepuluh tahun harus sudah dapat melaksanakan sholat wajib. Sedangkan, anak SD kelas IV berusia antara 10-11 tahun yang berarti mereka juga sudah wajib melaksanakan sholat. Melalui bimbingan orang tua dan guru serta lingkungan yang mendukung, siswa diharapkan mampu melaksanakan sholat baik sendiri maupun bersama-sama dan hafal bacaan serta memahami makna bacaan sholat, hal ini juga sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki siswa pada materi melaksanakan sholat.

Dari hasil penelitian awal yang dilakukan dengan observasi sekolah dan menyebarkan angket kepada siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta, yang berisi tentang mata pelajaran PAI dengan materi melaksanakan sholat. Hasil dari penelitian awal menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas IV SD terdapat 89,2% siswa yang belum hafal gerakan dan bacaan sholat serta 93% siswa belum tahu dan belum dapat memahami makna

dari bacaan sholat. Selain itu, siswa kurang berkonsentrasi terhadap pelajaran karena siswa masih sering mengobrol saat guru menjelaskan materi. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya terbatas dari penjelasan guru, buku mata pelajaran dan video yang tidak interaktif. Sementara itu, proses pembelajaran PAI yang selama ini dilaksanakan hanya menggunakan metode ceramah dan sesekali melakukan tanya jawab agar siswa tidak cepat bosan.

Kegiatan pembelajaran baiknya adalah yang mampu membuat siswa berkonsentrasi pada materi yang sedang dijelaskan. Konsentrasi siswa berkaitan pula dengan menyenangkan atau tidaknya materi tersebut ketika disampaikan. Untuk membuat materi pelajaran PAI menyenangkan dan siswa mampu berkonsentrasi, dapat menggunakan media belajar yang bisa mengakomodir kebutuhan siswa dalam melaksanakan dan memahami makna sholat, media tersebut dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif mampu mengemas suatu materi pelajaran dengan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan animasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan mampu berkonsentrasi pada pelajaran.

Sesuai dengan penelitian Lindstrom dalam Munir (2013:111), yang menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun sekitar 75% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan, diharapkan dengan multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat melihat, mendengar dan melakukan aktivitas belajarnya. Sehingga, 75% materi yang diajarkan dapat

dipahami oleh siswa. Selain itu, dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi melaksanakan sholat, karena 97% siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi menyukai belajar menggunakan komputer.

Dalam sebuah proses pembelajaran akan lebih baik apabila menggunakan berbagai media pembelajaran. Siswa dapat memilih media pembelajaran yang akan mereka gunakan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Namun guru PAI kelas IV di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta, belum mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif PAI khususnya pada materi melaksanakan sholat, untuk meningkatkan minat dan konsentrasi siswa pada pelajaran. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan siswa secara individu maupun belajar secara berkelompok di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas dan melihat beberapa permasalahan yang ada, maka sangat dimungkinkan untuk dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Kombinasi beberapa unsur media dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Pemilihan media ini juga didukung dengan sarana pembelajaran sekolah yang memadai, seperti adanya laboratorium komputer, memiliki beberapa buah LCD proyektor serta para guru yang memiliki laptop namun jarang digunakan untuk proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat 89,2% siswa yang belum hafal gerakan sholat dan 93% siswa yang belum mengetahui dan memahami makna bacaan sholat.
2. Kurangnya konsentrasi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta pada saat guru menyampaikan materi.
3. Pembagian jam pelajaran untuk materi melaksanakan sholat lebih banyak teori daripada praktik.
4. Media pembelajaran siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta untuk pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat, terbatas dari penjelasan guru dan buku mata pelajaran, serta video yang tidak interaktif.
5. SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta memiliki sarana pembelajaran berupa laboratorium komputer dan beberapa buah laptop serta LCD proyektor, tetapi belum digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran mata pelajaran PAI.
6. Tiga guru PAI SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta memiliki laptop, namun jarang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.
7. Belum dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif untuk pelajaran PAI materi melaksanakan sholat untuk proses pembelajaran PAI kelas IV di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan akan dibatasi pada: Belum dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif untuk pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat dalam proses pembelajaran PAI kelas IV di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak untuk pembelajaran PAI materi Melaksanakan sholat bagi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat yang layak untuk siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk

Multimedia pembelajaran interaktif PAI hasil pengembangan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk berupa multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat, terdiri dari satu keping CD beserta *cover* yang menarik dengan menggunakan program *Adobe Flash CS5*, program ini digunakan untuk menyampaikan materi dan pembuatan soal-soal yang bersifat interaktif dengan skor jawaban.

2. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini berisi uraian pelajaran PAI materi pokok Melaksanakan sholat untuk siswa kelas IV di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.
3. Isi program multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator mata pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat.
4. Produk multimedia pembelajaran interaktif PAI terdiri dari beberapa unsur media yang meliputi teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dikombinasikan untuk menjelaskan konsep materi Melaksanakan sholat.
5. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini memuat komposisi halaman sebagai berikut:
 - a. halaman muka, terdiri dari judul dan menu intro,
 - b. halaman utama/menu utama, terdapat menu petunjuk penggunaan, profil pengembang, tujuan, materi, tugas, dan evaluasi,
 - c. halaman luaran, terdapat tombol keluar pada tiap menu.

G. Pentingnya Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran, terlebih pada media pembelajaran yang memungkinkan untuk memberikan peningkatan motivasi dan gairah belajar siswa.

Alasan dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif ini adalah minimnya media pembelajaran yang ada di sekolah, kurangnya konsentrasi siswa, masih ada sebagian siswa yang belum hafal gerakan, bacaan dan arti

bacaan Sholat, adanya laboratorium komputer yang sangat memadai namun belum maksimal digunakan untuk proses pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI, dan pembagian jam pelajaran masih lebih banyak teori daripada praktik Diharapkan dengan multimedia pembelajaran interaktif PAI Melaksanakan sholat ini dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar atau kemampuannya serta memfasilitasi siswa untuk belajar baik secara individu maupun berkelompok.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran PAI ini ialah sebagai berikut:

1. Setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, semua siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta dapat lebih cepat menghafal gerakan sholat serta dapat mengetahui dan memahami makna bacaan sholat dengan baik.
2. Siswa dapat berkonsentrasi pada pelajaran PAI, karena menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa, sebab multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan teks, animasi, gambar, dan audio.
3. Kurangnya jam praktik pada pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat dapat teratasi dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, karena dalam media tersebut terdapat animasi, gambar, dan audio yang mewakili jam praktik siswa.

4. Setelah dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif pelajaran PAI materi melaksanakan sholat menjadi lebih bervariasi karena semula hanya buku teks dan penjelasan dari guru.
5. Fasilitas sarana pembelajaran berupa laboratorium komputer dapat digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran PAI materi melaksanakan sholat.
6. Guru PAI dapat memanfaatkan laptop yang dimiliki untuk kepentingan pembelajaran.
7. Multimedia pembelajaran interaktif PAI ini dikemas secara sederhana dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun siswa berada maupun secara berkelompok di dalam kelas.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas IV ini yaitu:

1. Tidak seluruh materi mata pelajaran PAI dapat masuk ke dalam multimedia pembelajaran interaktif tetapi hanya materi melaksanakan sholat dengan kompetensi dasar menunaikan sholat secara tertib (termasuk gerakan Sholat) dan memahami makna bacaan sholat.
2. Peneliti hanya meneliti layak atau tidaknya multimedia pembelajaran interaktif digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak sampai pada tingkat efektifitas dari penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

I. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang baik bagi siswa kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Melaksanakan sholat pada proses pembelajaran siswa kelas IV SD.

b. Bagi Siswa

Multimedia pembelajaran interaktif PAI hasil dari pengembangan dapat memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari konsep PAI materi Melaksanakan sholat, serta mendapatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi oleh sekolah dalam penggunaan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran dikelas.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi dan referensi untuk mengadaan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran.

J. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas, maka perlu adanya definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah kegiatan untuk menghasilkan produk pembelajaran dengan memadukan teks, gambar, audio, dan animasi.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam proses belajar siswa, kelas IV di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Baik digunakan untuk keperluan belajar siswa secara mandiri maupun di dalam kelas.
3. Multimedia pembelajaran PAI materi Melaksanakan sholat yang baik sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas IV SD adalah pengembangan multimedia pembelajaran yang sudah memenuhi kriteria kelayakan menurut ahli materi dan ahli media.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif

Elsom Cook (2001:7) memberikan definisi mengenai multimedia sebagai berikut:

“Multimedia is the combination of a variety of communication channels into a co-ordinated communicative experience for which an integrated cross-channel language of interpretation does not exist”.

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai macam saluran komunikasi yang terkoordinasi. Saluran komunikasi tersebut berupa teks, gambar, audio, dan animasi yang menjadi satu kesatuan media.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010:51).

Menurut Rayandra Asyhar (2012:172-173) bahan ajar multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi multimedia yang dituangkan dalam bentuk CD/DVD interaktif yang dilengkapi dengan kuis untuk latihan.

Azhar Arsyad (2009:170) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif secara sederhana didefinisikan lebih dari satu

media, media ini bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video.

Jacobs dalam Munir (2013:111) mengatakan bahwa interaktif menciptakan hubungan dua arah sehingga dapat menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pengguna. Interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan oleh pengguna sehingga pembelajaran bias dua arah atau lebih apabila dibantu media lain.

Rob Philip (1997:8) mendefinisikan multimedia sebagai berikut:

"The term multimedia is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The multimedia component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation, and video; some or all of which are organized in to some coherence program. the interactive component refers to the processor of empowering the user to control the environment usually by computer".

Berdasarkan pernyataan Rob Philip (1997:8), dapat dikemukakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu media yang tersusun untuk menggambarkan tampilan *software* komputer terutama yang berkaitan dengan penyampaian suatu informasi kepada orang banyak. Informasi yang dimaksudkan dalam hal ini ialah materi pelajaran dan orang banyak berarti siswa. Komponen multimedia berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video yang seluruhnya diorganisasikan menjadi satu. Multimedia interaktif mengacu pada proses pemberdayaan pengguna untuk mengontrol program yang terdapat dalam multimedia interaktif tersebut.

Daryanto (2010:52) berpendapat bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang diciptakan dengan bantuan komputer berisikan materi pelajaran yang disajikan dalam berbagai unsur meliputi teks, gambar, animasi, video, dan audio yang diperuntukkan untuk membantu proses pembelajaran serta dapat menciptakan hubungan dua arah atau interaktif antara media dengan pengguna. Multimedia yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif mata pelajaran PAI materi melaksanakan sholat yang berisi teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupun berkempok di dalam kelas.

2. Model-Model Penyajian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Istilah multimedia pembelajaran umumnya menunjuk pada semua *software* pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada siswa baik berupa informasi maupun latihan

soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dan siswa melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer.

Criswell (I Gede Wawan Sudartha Dan I Made Tegeh, 2009:51-52) membagi multimedia pembelajaran kedalam sepuluh model pembelajaran, yaitu sebagai berikut: *lesson or tutorials, reinforced drill and practice, intelligent multimedia, training simulations, instructional games, training simulators, expert systems, embedded training, adaptive testing, computer managed instruction.*

Dalam perkembangannya, multimedia pembelajaran dibagi menjadi empat model dasar dan satu model gabungan dari beberapa model dasar yang disebut model *hybrid*. multimedia pembelajaran tersebut menurut Hannafin & Peck (I Gede Wawan Sudartha Dan I Made Tegeh, 2009:52-56) sebagai berikut:

a. Model Tutorial

Model tutorial adalah model yang menyajikan pembelajaran secara interaktif antara siswa dengan komputer. Materi belajar diajarkan, dijelaskan, dan diberikan melalui interaksi siswa dengan komputer. Pada umumnya model tutorial ini digunakan untuk menyajikan informasi yang relatif baru bagi siswa, keterampilan tertentu, dan informasi atau konsep tertentu. Segala sesuatu yang diperlukan untuk mendapatkan informasi tersedia dalam komputer. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, model tutorial ini dilengkapi dengan pertanyaan pada setiap bagian materi.

Ciri-ciri model tutorial ini ialah sebagai berikut: (1) pembelajaran mencakup informasi orientasi pelajaran, arahan selama pelajaran, umpan balik, dan program remedial yang sesuai; (2) pembelajaran dimulai dengan kegiatan yang memusatkan perhatian siswa kepada monitor agar siap dalam belajar; (3) pembelajaran selalu mengandung informasi tentang materi pembelajaran yang baru; (4) pembelajaran konsep disajikan sedikit demi sedikit; (5) pemberian umpan balik bagi siswa berdasarkan jawaban atau respon siswa; dan (6) penggunaan strategi yang berbeda dalam pembelajaran ditujukan untuk memperdalam proses pemahaman siswa.

b. Model *Drill and Practice*

Model *drill and practice* adalah model yang memberi penekanan pada bagaimana siswa belajar untuk menguasai materi melalui latihan atau praktik. Model ini dirancang untuk mencapai keterampilan tertentu, memberi umpan balik yang cepat bagi siswa atas respon yang diberikan, dan menyajikan beberapa bentuk koreksi atau pengulangan atas jawaban yang salah.

Ciri-ciri model *drill and practice* ialah sebagai berikut: (1) memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk melatih keterampilan yang diperolehnya; (2) memberi arahan yang jelas, umpan balik yang tepat, pembelajaran korektif, dan program remedial; (3) memiliki asumsi bahwa informasi atau materi dasar sudah diperoleh siswa atau sudah diajarkan; (4) memiliki tujuan untuk memperkuat dan memberi

penekanan pada jawaban yang benar, mengidentifikasi, dan memperbaiki jawaban yang salah; (5) memberi jawaban pendek dan cepat; (6) memberi perhatian terhadap satu arah atau dua keterampilan saja; (7) memiliki tingkat keluwesan yang baik karena kemampuan komputer dalam mengelola suara, warna, animasi, dan sebagainya; (8) memiliki kecepatan dalam memperoleh dan menyimpan data tentang kemampuan siswa; dan (9) memiliki kecepatan memilih permasalahan atau kekurangan yang muncul dalam belajar.

c. Model Simulasi

Model simulasi merupakan model pembelajaran yang dapat menekan biaya yang terlalu tinggi, memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep, dan menghilangkan resiko dalam belajar. Misalnya, dalam pendidikan pilot, berlatih menerbangkan pesawat sangat tidak mungkin dilakukan dengan menerbangkan pesawat sesungguhnya karena memiliki resiko yang tinggi dan biaya yang relative besar.

Ciri-ciri model simulasi ini yaitu, (1) memiliki scenario atau rancangan kejadian; (2) memiliki tampilan gambar berkualitas tinggi (3) menyediakan pilihan jawaban yang rasional; (4) mempunyai petunjuk yang jelas yang dibutuhkan siswa; (5) memiliki kemampuan mengidentifikasi perubahan saat situasi kritis; (6) menyediakan skenario versi modifikasi berdasarkan respon atau jawaban siswa; dan

(7) memiliki tiga pilihan jawaban yang diberikan siswa yaitu efektif, tidak efektif, atau tidak jadi.

d. Model *Games*

Model *games* (permainan) adalah model yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa. Model permainan ini merupakan pendekatan motivasional yang bertujuan memberikan penguatan atas kompetensi yang sudah dikuasai siswa. Format model permainan memberikan penekanan pada pengembangan, penguatan, dan penemuan hal-hal baru bagi siswa dalam belajar. Unsur lain yang muncul dalam model permainan adalah unsur kompetisi. Kompetisi dibangun baik antardiri pribadi siswa ataupun antarsiswa dan kelompok siswa.

Ciri-ciri model permainan adalah (1) memiliki penjelasan yang baik tentang petunjuk, tujuan permainan, dan prosedur yang harus dilakukan siswa; (2) menarik antusiasme siswa; (3) memiliki hubungan sebab akibat antara respon siswa dengan permainan tersebut (4) memberikan ringkasan tentang kemampuan yang dicapai siswa dalam pembelajaran tersebut; dan (5) memberi hiburan kepada siswa.

e. Model *Hybrid*

Model Model *hybrid* adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia pembelajaran. Contoh model *hybrid* adalah penggabungan model tutorial dengan model *drill and practice* dengan tujuan untuk memperkaya kegiatan siswa, menjamin ketuntasan belajar, dan

menemukan metode-metode yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran. Meskipun model *hybrid* bukanlah model yang unik, tetapi model ini menyajikan metode yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran. Model *hybrid* bukanlah model yang unik, tetapi model ini menyajikan metode yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran. Model *hybrid* memungkinkan pengembangan pembelajaran secara komprehensif yaitu menyediakan seperangkat kegiatan belajar yang lengkap.

Dari beberapa model penyajian multimedia pembelajaran interaktif di atas, peneliti memilih menggunakan model tutorial dan *drill and practice* dalam penelitian ini, karena model tutorial biasanya menyajikan informasi mengenai sebuah keterampilan tertentu. Sedangkan untuk model *drill and practice* dipilih karena model ini memberi penekanan pada siswa untuk menguasai materi melalui latihan atau praktik, hal tersebut cocok dengan materi Melaksanakan sholat yang mengharuskan siswa untuk melakukan praktik. Model drill and practice. Kedua model ini tentunya dilengkapi dengan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

3. Prinsip Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif

Dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan agar multimedia tersebut dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran. Sebuah desain sangat mempengaruhi menarik atau tidaknya produk yang dihasilkan.

Munir (2013:156-157), menyebutkan beberapa prinsip pembuatan multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Multi guna atau banyak manfaatnya. Multimedia pembelajaran sebaiknya bias digunakan tidak hanya untuk menjelaskan satu materi pembelajaran, melainkan banyak materi pembelajaran. Selain itu, juga bias digunakan sebagai alat bermain untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa.
- b. Menimbulkan kreativitas siswa. Multimedia pembelajaran hendaknya membuat siswa menjadi senang dalam belajar dan mengembangkan daya khayal atau imajinasi siswa sehingga mereka dapat bereksperimen dan bereksplorasi.
- c. Menarik perhatian, sehingga siswa berminat untuk menggunakan dan mendapatkan pemahaman dari materi pembelajaran yang disampaikan melalui multimedia pembelajaran tersebut.
- d. Menggunakan multimedia pembelajaran tersebut bias secara individual atau berkelompok.
- e. Menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, baik fisik, mental maupun pikirannya.

Menurut ahli lain, Hannafin & Peck (I Gede Wawan Sudartha Dan I Made Tegeh, 2009:66-68) menyatakan bahwa prinsip-prinsip dalam merancang atau mendesain multimedia pembelajaran yaitu, antara lain:

a. Contiguity

Prinsip ini menyatakan bahwa stimulus yang direspon siswa harus dalam waktu dan respon yang diinginkan. Stimulus dan respon harus secepatnya, tanpa penundaan waktu.

b. Repetition

Prinsip ini menekankan bahwa pengulangan dari pola stimulus-respon memperkuat belajar dan meningkatkan daya ingat, untuk itu stimulus dan respon harus diperlakukan.

c. Feedback and Reinforcement

Umpatan balik memungkinkan siswa mengetahui hasil atau respon dari kegiatan belajarnya. Dalam hal ini umpan balik dapat berfungsi sebagai penguatan.

d. Prompting and Fading

Istilah *prompting and fading* merujuk kepada proses pemberian stimulus untuk membentuk suatu respon yang diinginkan.

e. Orientation and Recall

Proses belajar mencakup sintesis pengetahuan awal yang harus dipanggil untuk mengaktifkan memori. Orientasi terhadap keterampilan informasi awal cenderung memperbaiki kemungkinan terjadinya proses belajar.

f. Intelectual Skills

Intelectual skills yaitu belajar difasilitasi dengan penggunaan proses dan strategi yang telah ada. Dalam hal ini siswa menggunakan metode belajar yang telah dimiliki untuk mempelajari informasi baru dan memperbaiki proses belajar.

g. Individualization

Belajar akan lebih efektif jika pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan individu siswa.

h. Academic Learning Time

Dalam hal ini didefinisikan sebagai waktu selama siswa terlibat dalam aktivitas belajar.

i. Affective Consideration

Jika siswa belajar dan merasa berhasil maka mereka akan belajar lagi.

Motivasi dan sikap mempengaruhi kemungkinan tercapainya tujuan belajar.

Adapun prinsip-prinsip yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat antara lain adalah *repetition, feedback and reinforcement*, dan *individualization*. Peneliti memilih prinsip *repetition* karena prinsip ini menekankan pada pengulangan materi untuk memperkuat belajar dan meningkatkan daya ingat, sesuai dengan materi Melaksanakan sholat yang bersifat praktik. Selain itu, perlu adanya *feedback and reinforcement* yang memungkinkan siswa untuk mengetahui hasil dari kegiatan belajarnya. Prinsip *individualization* digunakan karena multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam belajar sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain ketiga prinsip tersebut, ada tambahan prinsip *academic learning time*, prinsip ini dipilih karena tidak cukupnya waktu untuk praktik di dalam kelas, padahal materi Melaksanakan sholat memerlukan waktu praktik yang lebih lama, sehingga adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mempraktikkan kemampuannya dimanapun dan kapanpun siswa berada.

Berdasarkan prinsip-prinsip desain multimedia pembelajaran interaktif yang telah dipilih untuk digunakan, maka peneliti akan

mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dapat dikategorikan layak menjadi media pembelajaran bagi siswa sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media seperti teks, suara, grafik, animasi, dan video serta interaktifitas untuk menyampaikan informasi kepada khalayak agar lebih efektif dan mudah dipahami. Dalam hal ini, informasi yang diberikan adalah berupa materi pembelajaran dan yang disebut khalayak adalah para siswa. Berikut ini penjelasan komponen multimedia pembelajaran interaktif (Munir, 2013:16-19).

a. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh siswa yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Kebutuhan teks bergantung kepada pengguna aplikasi multimedia. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya (warna, bold, italic).

b. Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi. Manusia berorientasi pada visual, sehingga informasi yang menggunakan gambar, animasi, dan video lebih mudah dicerna dibandingkan informasi dalam bentuk teks. Namun, informasi dalam bentuk teks tidak ditinggalkan karena teks dapat melengkapi bila ingin mempelajari lebih rinci dan teliti.

c. Gambar (*Images* atau Visual Diam)

Gambar atau *images* berarti pula gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang abru dan lebih berguna. Gambar juga dapat berfungsi sebagai ikon yang dapat dipadukan dengan teks.

d. Video (Visual gerak)

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi nyata. Agnew dan Kellerman (Munir, 2013:18) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan

ilusi/fantasi. Video merupakan salah satu sarana yang menarik bila digunakan untuk menyampaikan informasi. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia pembelajaran interaktif.

e. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo & Neo (Munir, 2013:18) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata. Dalam multimedia pembeleajaran interaktif, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

f. Audio (Suara, Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bias didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Di sisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Penggunaansuara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan

sound effect. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

g. Interaktivitas

Elemen interaktivitas sangat penting dalam multimedia interaktif. Hal ini disebabkan karena elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti televisi dan VCD Player, tetapi elemen interaktivitas hanya dapat ditampilkan di komputer/laptop. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktivitas pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*.

Berdasarkan penjelasan mengenai komponen-komponen multimedia di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki unsur pembelajaran yang lengkap untuk penyampaian pesan-pesan pembelajaran, sehingga bisa menjadi panduan peneliti dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif.

Adapun komponen-komponen yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ialah gambar, animasi, teks, audio, dan interaktivitas. Dengan adanya kelima komponen ini, diharapkan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi

Melaksanakan sholat dapat dikategorikan layak menjadi sumber belajar dan media pembelajaran bagi siswa.

5. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan multimedia pembelajaran ialah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010:52).

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan disekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 137-138) ada beberapa keuntungan dalam mendayagunakan komputer dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
- b. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realism.

- c. Menghasilkan penguatan yang tinggi, kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari.
- d. Berguna sekali untuk siswa yang lamban.
- e. Kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual dapat dipersiapkan bagi semua siswa, terutama untuk siswa-siswi yang dikhususkan, dan kemanjuran belajar mereka pun dapat diawasi terus.
- f. Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para siswa.

Menurut Munir (2013:150-152) penggunaan multimedia pembelajaran interaktif oleh guru dalam pembelajaran meskipun tidak mutlak, sebaiknya dilakukan karena multimedia pembelajaran interaktif mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain:

- a. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata, karena dapat dilihat, dirasakan, atau diraba.
- b. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- c. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Materi pembelajaran dapat diulang lagi pada waktu lainnya tanpa harus membuatnya kembali.
- d. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.

- e. Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajarnya. Pada saat proses pembelajaran siswa tidak hanya berceramah, melainkan juga menunjukkan multimedia pembelajaran, maka akan menarik siswa.
- f. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.materi pembelajaran yang disampikan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif akan merangsang berbagai indera siswa untuk memahaminya.
- g. Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya.
- h. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang manfaat multimedia di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif harus dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang abstrak, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, siswa dapat mengoperasikan multimedia secara individu maupun berkelompok serta dapat menguatkan kemampuan mengingat siswa akan materi pembelajaran.

6. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Gerlach & Ely (Arsyad, 2009:12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa yang dapat

dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, ialah sebagai berikut:

a. Memiliki Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Menggambarkan media dapat merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu persitiwa atau objek dan disamping itu dapat memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Memiliki Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif yaitu media dapat mempercepat atau memperlambat menyajikan suatu kejadian kepada siswa.

c. Memiliki Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dimaksudkan bahwa media dapat memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan *stimulus* pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Menurut Wager, dkk (Ch, Ismaniati, 2001:36) pembelajaran berbantuan komputer biasanya memiliki karakteristik seperti yang dimiliki oleh *programmed instruction*. Hal ini terjadi karena bentuk *programmed instruction* yang paling umum dewasa ini adalah *Computer Assisted Instruction* (CAI/PBK). Dan CAI sekarang telah menggantikan *programmed text*, yang merupakan bentuk dari *programmed instruction*.

Buker (Ch, Ismianiati, 2001:36) mengemukakan bahwa terdapat tiga karakteristik utama *programmed instruction*, yaitu sebagai berikut: (1) *small steps*; (2) *active responding*; dan (3) *immediately feedback*.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing, begitu pula dengan multimedia pembelajaran interaktif. Daryanto (2010:53) mengemukakan beberapa karakteristik dari multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon siswa secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali.

- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa uraian tentang karakteristik multimedia pembelajaran interaktif di atas dapat diketahui bahwa suatu multimedia pembelajaran interaktif harus dapat mengintegrasikan beberapa media menjadi satu kesatuan yang komprehensif serta dapat merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek tertentu yang ditransformasikan tanpa mengenal waktu serta sehingga dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran (baik dalam penggunaan maupun penyampaian materi).

7. Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif

Ada beberapa pendapat ahli yang memaparkan tentang kriteria kualitas multimedia. Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2009:175-176), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia dalam pembelajaran harus melihat kriteria sebagai berikut:

- a. Kualitas isi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas instruksional, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya,

kualitas tes dan penilaianya, dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajaran.

- c. Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Azhar Arsyad (2009:70-72) mengemukakan dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media ada sebelas poin penting, ialah sebagai berikut: (1) pemberian motivasi; (2) memperhatikan perbedaan kemampuan siswa; (3) memberikan tujuan pembelajaran; (4) pengorganisasian materi dan prosedur yang baik; (5) siswa memiliki kemampuan yang dibutuhkan sebelumnya; (6) melibatkan emosi dan perasaan; (7) memberikan partisipasi siswa; (8) memberikan umpan balik; (9) memberikan penguatan; (10) memmemberikan latihan; dan (11) membantu dalam penerapan kehidupan.

Menurut Rayandra Asyhar (2012:173) Kriteria bahan ajar multimedia yang baik antara lain yaitu:

- a. Tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan.
- b. Narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- c. Materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik.

- d. Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (*styles*) yang berbeda dalam belajar.
- e. Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target.
- f. Sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi, dan tujuan yang ingin dicapai.
- g. Dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan sarana pendukung tersedia.
- h. Memungkinkan ditampilkan suatu *virtual learning environment* (lingkungan belajar virtual) seperti *web-based application* yang menunjang.
- i. Proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah (*disconnected events*).

Berdasarkan uraian kriteria kualitas multimedia di atas dapat disimpulkan bahwa aspek yang harus ada dalam sebuah multimedia pembelajaran interaktif ialah isi materi, tampilan, pembelajaran, dan program yang dikembangkan. Dalam sebuah multimedia pembelajaran harus memuat ke empat hal tersebut menjadi suatu kesatuan sehingga multimedia pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran dan dikatakan layak.

8. Tahapan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Banyak metodologi pengembangan perangkat lunak (*software engineering*) tetapi tidak tepat diterapkan pada pengembangan perangkat

lunak berbasis multimedia. Tapi terdapat beberapa metodologi yang dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Menurut Sutopo (Munir, 2013:104) metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* seperti gambar berikut ini:

a. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

b. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

c. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

d. *Assembly*

Assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

e. *Testing*

Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

f. *Distribution*

Distribution adalah dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

B. Kajian tentang Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Melaksanakan sholat

1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam atau PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam kurikulum PAI tahun 2003, Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam, diikuti dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan

kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Anshari (1976:85) memberikan pengertian pendidikan agama islam sebagai proses bimbingan oleh subyek didik terhadap perkembangan jiwa dan raga obyek didik dengan bahan-bahan materi tertentu, pada jangka waktu tertentu, dengan metode tertentu dan dengan perlengkapan yang ada kearah terciptanya pribadi muslim disertai evaluasi sesuai dengan ajaran Islam.

Sementara itu, Muhammin (2007:7-8) berpendapat bahwa pendidikan agama Islam bermakna upaya mendidikkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dari aktivitas mendidikkan agama Islam itu bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan dan/atau menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah bimbingan atau pemberian pendidikan Agama Islam yang dilakukan oleh seorang guru kepada siswa agar dapat dijadikan pedoman hidup, memiliki kepribadian muslim yang sejati dan dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari serta mendapatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Sumber dan dasar Pendidikan Agama Islam ialah Al-Quran dan Sunnah. Menurut Daud Ali (2000:103) Al Quran sebagai sumber agama

dan ajaran Islam memuat (terutama) soal-soal pokok berkenaan dengan 1) akidah, 2) syariah, 3) akhlak, 4) kisah-kisah manusia di masa lampau, 5) berita-berita tentang masa yang akan datang, 6) benih dan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan, dan 7) Sunatullah atau hukum Allah yang berlaku di alam semesta. Adaupun sunnah sebagai dasar pendidikan Agama Islam memiliki dua fungsi dalam konteks pendidikan a) menjelaskan metode pendidikan Islam yang bersumber dari Al-Quran secara konkret dan penjelasan lain yang belum dijelaskan Al- Quran; b) menjelaskan metode pendidikan yang telah dilakukan oleh Rasul dalam kehidupan sehari-hari serta cara beliau menanamkan keimanan.

Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memiliki tujuan tersendiri. Berikut ini ialah tujuan dari Pendidikan Agama Islam di SD.

1. menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT
2. mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

Sementara itu Harun Nasution yang dikutip oleh Syahidin (2005:20) mengartikan tujuan PAI (secara khusus di sekolah umum) adalah untuk membentuk manusia takwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah, meski mata pelajaran agama tidak diganti mata pelajaran akhlak dan etika.

Muhaimin (2007:123) memberikan karakteristik PAI yang berbeda dengan yang lain, ialah:

- 1) PAI berusaha menjaga akidah peserta didik agar tetap kokoh dalam situasi dan kondisi apapun.
- 2) PAI berusaha menjaga dan memelihara ajaran dan nilai-nilai yang tertuang dan yang terkandung dalam Alquran dan al-sunnah serta otentisitas keduanya sebagai sumber utama ajaran Islam.
- 3) PAI menonjolkan kesatuan iman, ilmu, dan amal dalam kehidupan keseharian.
- 4) PAI berusaha membentuk dan mengembangkan kesalehan individu dan sekaligus kesalehan sosial.
- 5) PAI menjadi landasan moral dan etika dalam pengembangan iptek dan budaya serta aspek-aspek kehidupan lainnya.
- 6) Substansi PAI mengandung entitas-entitas yang bersifat rasional dan supra rasional.
- 7) PAI berusaha menggali, mengembangkan dan mengambil ibrah dari sejarah dan kebudayaan (peradaban) Islam, dan
- 8) Dalam beberapa hal, PAI mengandung pemahaman dan penafsiran yang beragam, sehingga memerlukan sikap terbuka dan toleran atau semangat ukhuwah Islamiyah.

Menurut Muhaimin (2004:79) proses pendidikan agama Islam yang dilalui dan dialami oleh siswa disekolah dimulai dari tahapan: (1) kognisi, pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam; (2) afeksi, proses internalisasi ajaran dan nilai agama ke dalam diri siswa, menghayati dan meyakini; dan (3) psikomotorik, tumbuh motivasi dalam diri siswa dan tergerak untuk mengamalkan dan mentaati ajaran Islam.

Terdapat lima ruang lingkup materi PAI dalam kurikulum 1999, yaitu: Al-Quran dan Hadits, aqidah, akhlak, fiqh, tarikh, dan sejarah/kebudayaan Islam yang lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan (Muhaimin, 2004:79).

2. Kajian Materi Melaksanakan sholat

a. Kompetensi Inti

Dalam materi ini terdapat satu kompetensi inti yang digunakan, ialah KI-1 yang berisi menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar materi Melaksanakan sholat ialah sebagai berikut:

- 2) Menunaikan Sholat secara tertib sebagai wujud dari penghambaan diri kepada Allah Swt (termasuk gerakan Sholat)
- 3) Memahami makna bacaan Sholat.

c. Indikator

Adapun indikator pembelajaran materi Melaksanakan sholat ini ialah sebagai berikut:

- 1) Siswa memahami makna bacaan Sholat
- 2) Siswa menunjukkan perilaku yang mencerminkan pemahaman ibadah sholat

d. Tujuan Pembelajaran

Adapan tujuan pembelajaran materi Melaksanakan sholat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyebutkan pengertian Sholat
- 2) Menyebutkan dan memahami keutamaan Sholat
- 3) Memahami makna bacaan sholat
- 4) Memahami pesan yang terkandung dalam ibadah Sholat

e. Materi Melaksanakan sholat

1) Pengertian Sholat

Kata Sholat menurut bahasa Arab ialah “doa”, tetapi yang dimaksud disini ialah ibadat yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan (Sulaiman, 2007:53).

Sedangkan menurut istilah fiqh (Sentot, 2000:59) sholat adalah beberapa ucapan atau rangkaian ucapan dan perbuatan (gerakan) yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dengannya disebut beribadah kepada Allah, dan menurut syarat-syarat yang telah ditentukan oleh agama. Ibadah sholat juga termasuk dalam rukun Islam setelah dua kalimat syahadat. Sholat merupakan pembeda antara muslim dan kafir.

2) Keutamaan Sholat

Sholat memiliki beberapa keutamaan. Beberapa keutamaan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Sholat termasuk rukun Islam yang kedua setelah *syahadatain*.

Sebagaimana Sabda Rasulullah SAW:

بُنِيَّ الْإِسْلَامُ عَلَىٰ خَمْسٍ شَهَادَةٍ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَإِقَامٌ
الصَّلَاةٌ وَإِيتَاءُ الزَّكَاةِ وَحَجَّ الْبَيْتِ وَصَوْمُ رَمَضَانَ

Artinya: ”Islam ditegakkan di atas lima (dasar, rukun): syahadah bahwa tiada tuhan selain Allah dan bahwasanya Muhammad adalah rasul Allah, menegakkan Sholat,

membayar zakat, haji ke bait Allah, dan puasa ramadhan.” (HR. Bukhari Muslim).

- b) Sholat diwajibkan atas muslim/muslimah yang perintahnya disampaikan oleh Allah secara langsung, sebagaimana firman Allah sebagai berikut:

يُبَيِّنَ أَقِيمُ الصَّلَاةَ وَأَمْرُ بِالْمَعْرُوفِ وَأَنْهَا عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصِيرُ
عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأَمْوَارِ

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

- c) Sholat merupakan amal perbuatan yang pertama kali akan ditanya pada hari kiamat. Diriwayatkan oleh Ath-Thabarani rahimahullahu dari Anas bin Malik radhiyallahu ‘anhu, bahwa Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda:

أَوَّلُ مَا يُخَاسِبُ بِهِ الْغَيْبُ يَوْمُ الْقِيَامَةِ الصَّلَاةُ، فَإِنْ صَلَحَتْ صَلَحَ لَهُ سَائِرُ
عَمَلِهِ وَإِنْ فَسَدَتْ فَسَدَ سَائِرُ عَمَلِهِ

Artinya: “Amalan hamba yang pertama kali akan dihisab pada hari kiamat nanti adalah shalat. Apabila shalatnya baik tentu seluruh amalannya yang lain pun baik. Tetapi bila shalatnya jelek maka seluruh amalannya pun tentu jelek.” (Dishahihkan oleh Al-Albani dalam Ash-Shahihah 3/343).

- d) Sholat termasuk amal yang paling disukai oleh Allah. Sebagaimana dalam hadist Rasulullah, berikut ini:

Abdullah bin Mas’ud *radhiyallahu ‘anhu* berkata, “Aku bertanya kepada Nabi *shallallahu ‘alaihi wa sallam*, amalan apakah yang paling disukai Allah?” Beliau lantas menjawab, “*Shalat pada waktunya*” Kemudian aku bertanya lagi, “Lalu apa?” Beliau menjawab, “*Berbuat baik kepada orang tua*”

“Kemudian apa?” tanyaku lagi. Beliau menjawab, “*Jihad di jalan Allah*” (HR. Bukhari dan Muslim).

- e) Sholat dapat menghapuskan kesalahan dan menghilangkan keburukan, seperti firman Allah SWT:

وَأَقِمِ الصَّلَاةَ طَرَفِ النَّهَارِ وَزُلْقَانِ مِنَ الْيَلِ إِنَّ الْحَسَنَاتِ يُدْهِبُنَّ
الْسَّيِّئَاتِ ذَلِكَ ذِكْرٌ لِلذِّكْرِينَ

Artinya: “Dan dirikanlah sembahyang itu pada kedua tepi siang (pagi dan petang) dan pada bahagian permulaan daripada malam. Sesungguhnya perbuatan-perbuatan yang baik itu menghapuskan (dosa) perbuatan-perbuatan yang buruk. Itulah peringatan bagi orang-orang yang ingat.” (Q.S Hud: 114).

- f) Sholat dapat mencegah dari perbuatan keji dan mungkar, seperti dalam firman Allah SWT:

وَأَقِمِ الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ

Artinya : ”Dan dirikanlah Sholat. Sesungguhnya Sholat itu mencegah dari (perbuatan perbuatan) keji dan mungkar.” (Q.S. Al-Ankabut: 45)

- g) Orang yang khusyuk Sholat-nya akan mewarisi surga Firdaus.

Seperti firman Allah, berikut ini:

Allah Ta’ala berfirman (yang artinya), “*Dan orang-orang yang memelihara shalatnya. Mereka itulah orang-orang yang akan mewarisi. (Yaitu) yang akan mewarisi (surga) firdaus, mereka kekal di dalamnya*” (QS. Al Mu’minun : 9-11).

- h) Sholat adalah sarana untuk mendapatkan pertolongan Allah, sebagaimana disampaikan dalam firman-Nya:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِنُو بِالصَّابِرِ وَالصَّابِرُو لِلَّهِ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan Sholat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar.” (Q.S al Baqarah: 153).

3) Rukun Sholat

Rukun shalat adalah hal-hal yang jika tidak dilakukan baik karena lupa atau karena sengaja, maka batal shalatnya karena meninggalkannya (Syaikh Muhammad, 2009:9): (1) Berdiri (bagi yang mampu); (2) Takbiratul Ihram; (3) Membacasuryat Al-Fatihah; (4) Rukuk; (5) Bangkit dari Rukuk; (6) Sujud dengan tujuh anggota badan; (7) menegakkan (punggung) dari sujud; (8) duduk diantara dua sujud, (9) tuma'ninah (tenang dan tidak tergesa-gesa); (10) bertutur-turut; (11) tasyahud akhir; (12) duduk tasyahud; (13) bershalawat atas Nabi; dan (14) dua salam.

4) Syarat Sahnya Sholat

Syarat adalah sesuatu yang harus dipenuhi sebelum dilakukan sebuah amalan ibadah. Jika syarat tidak terpenuhi, maka ibadah sholat yang dikerjakan menjadi tidak sah. Adapun syarat-syarat sahnya sholat antara lain (Syaikh Muhammad, 2009:1): (1) Islam; (2) berakal; (3) baligh; (4) wudhu; (5) bersih dari najis; (6) masuk waktunya; (7) menghadap kiblat; dan (8) niat.

5) Wajib Sholat

Wajib Sholat adalah hal-hal yang jika tidak dilakukan dengan sengaja, maka shalatnya batal karena meninggalkannya, namun jika dia meninggalkannya karena lupa, diwajibkan untuk melakukan sujud sahwai di akhir shalat. Wajib sholat ada delapan, yaitu sebagai berikut (Syaikh Muhammad, 2009:24): (1) seluruh takbir kecuali

takbiratul ihram; (2) mengucapkan Subhaana rabbiyal'azhiim saat rukuk; (3) mengucapkan Sami'allaahu liman hamidah bagi imam dan yang shalat sendiri; (4) mengucapkan Rabbanaa walakal hamdu bagi setiap orang; (5) mengucapkan Subhaana rabbiyal a'laa saat sujud; (6) mengucapkan Rabbighfirlii antara dua sujud; (7) membaca Tasyahhud awal; dan (8) duduk untuk tasyahhud awal.

6) Sunah Sholat

Sunah sholat, yaitu semua aktivitas yang dilakukan di saat shalat, jika ditinggalkan dengan sengaja, maka dapat membatalkan shalat dan jika tertinggal tidak sengaja, maka tidak membatalkan shalat akan tetapi cukup digantikan dengan sujud sahwii. Adapun sunah sunah shalat antara lain: (1) mengangkat kedua tangan ketika takbiratul ihram; (2) meletakkan tangan kanan diatas tangan kiri; (3) mengarahkan pandangan ketempat sujud; (4) membaca doa iftitah; (5) membaca ta'awudz (a'uudzu billahi minasy syaithaanir rajiim); (6) membaca amin; (7) membaca bacaan sesudah al-Fatihah; (8) menempelkan kening, hidung, dan beberapa anggota tubuh lainnya ketika sujud; (9) membaca doa-doa sholat; (10) duduk istirahat, sebelum bangkit menuju rakaat berikutnya; (11) tasyahhud awal; (12) membaca Shalawat atas Nabi saw; (13) berdoa sesudah membaca shalawat; dan (14) salam kedua.

7) Gerakan, Bacaan dan Makna Bacaan Sholat

Sholat adalah amal ibadah dengan menghadap kepada Allah secara langsung. Saat melaksanakan ibadah Sholat setiap umat muslim melakukan gerakan Sholat dan membaca bacaan Sholat. Dengan mengetahui dan memahami gerakan dan bacaan Sholat, diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi atau khusyuk sehingga ibadah Sholat akan membekas dan berpengaruh terhadap tingkah laku siswa (Buku Siswa-Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SD, 2014:95-97).

Berdasarkan Kompetensi inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator mata pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat yang telah dipaparkan di atas, siswa maupun guru membutuhkan multimedia pembelajaran interaktif disamping penjelasan dan buku teks, untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Setiap indikator pelajaran yang akan dicapai, siswa dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dapat menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga kegiatan belajar dikelas lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

C. Kajian tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut definisi tahun 1994, Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaataan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar (Seels dan Richey, 1994:10). Definisi

tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan bagi teknologi pembelajaran, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Kelima hal ini merupakan merupakan kawasan dari bidang teknologi pembelajaran (Seels & Richey, 1994: 25).

Berikut ini merupakan penjelasan singkat dari lima kawasan teknologi pendidikan 1994:

a. Desain

Kawasan desain membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktik suatu proses dan sumber belajar didesain, yaitu dengan menspesifikasi kondisi untuk belajar. Kawasan desain meliputi bidang desain sistem pembelajaran, desain pesan, karakteristik si belajar dan strategi pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini peneliti mendesain isi atau materi yang akan di masukkan kedalam multimedia pembelajaran ini. selain itu peneliti juga mendesain tampilan-tampilan seperti animasi, teks, video, audio yang akan dipakai untuk memperjelas materi dalam multimedia pembelajaran ini. Rancangan-rancangan tersebut di buat dalam *Storyboard* dan *flowchart*.

b. Pengembangan

Kawasan pengembangan membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktik suatu proses dan sumber belajar dikembangkan baik dalam bentuk teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.

Dalam penelitian ini, peneliti telah merealisasikan desain yang telah dirancang sebelumnya ke dalam storyboard dan flowchart menjadi sebuah multimedia pembelajaran yang interaktif. Pengembangan multimedia pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini dapat dikategorikan sebagai teknologi berbasis komputer yaitu pengembangan multimedia pembelajaran mata pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai salah satu alternatif sumber belajar guna memudahkan siswa dalam mempelajari materi.

c. Pemanfaatan

Kawasan ini membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktik suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan ini terdiri dari empat bidang garapan yaitu pemanfaatan media, difusi inovasi implementasi dan institusionalisasi, serta kebijakan dan regulasi.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan multimedia pembelajaran PAI yang telah dikembangkan sebagai salah satu sumber belajar untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam proses belajar mengajar.

d. Pengelolaan

Konsep manajemen merupakan kesatuan integral dalam teknologi pembelajaran dan dalam peranan yang dimainkan oleh teknologi pembelajaran. Seorang teknolog pembelajaran dituntut dapat menunjukkan kemampuan manajemen dalam berbagai setting bidang. Kawasan

pengelolaan terdiri dari manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sistem penyampaian dan manajemen informasi

Dalam penelitian ini, peneliti mengelola sumber-sumber baik itu dari buku dan internet kemudian dikelola untuk dimasukan kedalam materi multimedia pembelajaran PAI ini. Selain itu, multimedia ini dikelola agar menjadi fasilitas dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

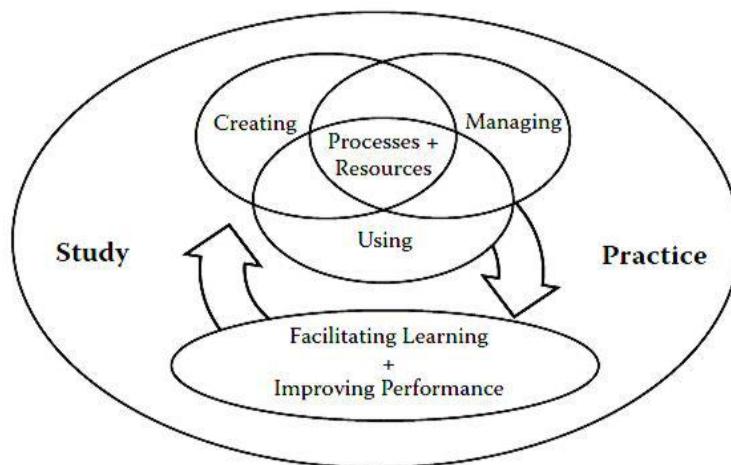
e. Penilaian

Penilaian dalam bidang ini merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Dalam kawasan penilaian memiliki empat sub kawasan yaitu analisis masalah, pengukuran acuan-patokan, penilaian formatif dan penilaian sumatif.

Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini melalui dua tahap penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada saat uji coba terbatas, data yang masuk digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk, sedangkan penilaian sumatif dilakukan pada saat uji coba luas, data hasil penilaian sumatif digunakan untuk mengetahui ketercapaian aspek-aspek pengembangan dalam multimedia pembelajaran.

Menurut Alan Januszewski dan Michael Molenda dalam AECT 2008 *Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.* Maksudnya, teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis memfasilitasi belajar dan

meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.



Gambar 1. Definisi TP 2008

Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci, yaitu:

a. Studi

Merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktik teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktik, yang tercakup dalam istilah studi. Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran, tahap awal peneliti melakukan studi lapangan guna mengetahui permasalahan yang ada di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

b. Etika Praktik

Mengacu kepada standard etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh Komite Etika AECT mengenai apa yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan. Teknologi Pendidikan sebagai profesi harus memiliki dan memang telah lama memiliki kode etik. Asosiasi

internasional, salah satunya AECT telah lama mengembangkan dan menerapkan kode etik. Asosiasi Indonesia, IPTPI juga telah mengembangkan dan menerapkan kode etik. Kode etik bukanlah sekedar aturan dan harapan, tapi merupakan landasan praktik.

AECT sendiri memiliki kode etik, yang secara garis besar dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Komitmen terhadap individu: proteksi terhadap hak akses terhadap bahan-bahan belajar dan usaha untuk menjaga keselamatan dan keamanan dari para profesional.
- 2) Komitmen terhadap masyarakat: Kebenaran dari pernyataan publik yang berhubungan dengan masalah-masalah pendidikan, dan praktik yang adil dan pantas terhadap mereka yang memberikan pelayanan pada profesi ini.
- 3) Komitmen terhadap profesi: meningkatkan pengetahuan & ketrampilan profesional, memberikan penghargaan yang akurat kepada pekerjaan & gagasan yang dipublikasikan.

Dalam penelitian ini sebagai teknolog pendidikan peneliti berusaha melakukan penelitian sesuai dengan kode etik.

c. Fasilitasi

Pergeseran paradigma kearah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pem-fasilitasi. Fasilitasi adalah memberikan kemudahan dgn cara merancang lingkungan, mengorganisasikan sumber-sumber dan

menyediakan peralatan yang kondusif untuk mendukung proses pembelajaran sesuai kebutuhan, efektif, efisien dan menarik. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa SD kelas IV dalam belajar PAI khususnya mempelajari tentang Melaksanakan sholat agar proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

d. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Pembelajaran selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Dalam penelitian ini diharapkan siswa belajar bukan hanya belajar di sekolah saja tetapi juga dirumah. Selain itu setelah siswa belajar dengan multimedia pembelajaran interaktif ini, siswa lebih mengingat dan memudahkan siswa dalam memahami materi tentang Melaksanakan sholat.

e. Peningkatan

Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran PAI tentang Melaksanakan sholat ini diharapkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa serta peningkatan pengetahuan siswa.

f. Kinerja

Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. Meningkatkan kinerja mengandung makna bukan sekedar meningkatkan pengetahuan (*insert knowledge*) tapi adalah meningkatkan kemampuan untuk dapat diterapkan olehnya dalam pekerjaannya sehari-hari (dunia nyata). Dalam penelitian ini siswa diharapkan dapat melaksanakan sholat dengan baik dan benar serta dapat mengetahui dan memahami makna dari bacaan Sholat.

g. Penciptaan

Penciptaan berhubungan dengan desain. Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan desain sendiri adalah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro seperti program dan kurikulum, serta pada tingkat mikro seperti pelajaran dan modul. Mencipta berkaitan dengan penelitian, teori dan praktik dalam menciptakan lingkungan belajar dalam latar yang berbeda-beda, baik formal & nonformal. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti mendesain sebuah multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa.

h. Penggunaan

Penggunaan berhubungan dengan pemanfaatan. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Dalam kawasan pemanfaatan terdapat empat kategori atau sub kawasan yaitu: pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusional (pelembagaan), serta

kebijakan dan regulasi. Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, tidak termasuk pada pemanfaatan karena multimedia baru akan dikembangkan oleh peneliti.

i. Pengelolaan

Konsep pengelolaan merupakan bagian integral dalam bidang teknologi pembelajaran dan dari peran kebanyakan para teknolog pembelajaran. Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pendidikan melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Pengelolaan memiliki sub yaitu pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan pengelolaan informasi. Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat ini tidak termasuk pada pengelolaan.

Berdasarkan uraian di atas penelitian pengembangan multimedia interaktif termasuk bidang kajian teknologi pendidikan pada elemen pengembangan. Namun penelitian ini juga terkait dengan elemen-elemen lainnya, seperti studi, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, kinerja dan penciptaan. Semua elemen tersebut nantinya akan terintegrasi dalam sebuah penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

D. Teori Belajar yang Mendukung Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (Asri

Budiningsih, 2005:20). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dapat menunjukkan perubahan tingkah laku.

Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan (*input*) yang berupa stimulus, keluaran (*output*) yang berupa respon. Stimulus dapat berupa alat peraga atau sumber belajar lain yang digunakan pada saat pembelajaran sedangkan respon ialah reaksi siswa terhadap apa yang telah diberikan oleh guru. Faktor lain yang penting dalam teori ini adalah penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon.

Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan sedangkan belajar sebagai aktivitas “*mimetic*”, yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk, laporan, kuis, atau tes.

Teori behavioristik dalam kaitannya terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah mampu mengembangkan stimulus yang diberikan, berupa contoh soal, latihan, dan kuis serta mampu menganalisa respon belajar melalui jawaban siswa secara interaktif. Penguatan diberikan melalui skor atau nilai sesudah siswa mengerjakan soal. Hasil dari respon siswa ini dapat langsung diketahui setelah siswa menjawab semua soal yang disediakan.

2. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku. Menurut teori kognitif, dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan.

Menurut Piaget (Asri Budiningsih, 2005:35) perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Proses adaptasi mempunyai dua bentuk dan terjadi secara simultan, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses perubahan apa yang dipahami sesuai dengan struktur kognitif yang ada sekarang. Sementara akomodasi adalah proses perubahan struktur kognitif, sehingga sesuatu dapat dipahami.

Ada lima tahapan teori kognitif pada multimedia pembelajaran seperti yang dikatakan oleh Mayer (2007: 79-85) yaitu: (1) *selecting relevant words*, (2) *selecting relevant image*, (3) *organizing selected*

words, (4) *organizing selected image*, dan (5) *integrating word-based and image-based representations*. Berikut ini tahapan secara lebih rinci:

a. *Selecting Relevant Words*

Tahap ini melibatkan perhatian dan berdasarkan kata-kata yang ditampilkan secara lisan di multimedia. Jika kata-kata disampaikan secara lisan, proses ini dimulai di channel auditory, sedangkan apabila kata-kata disampaikan dalam bentuk teks, proses ini dimulai di channel visual.

b. *Selecting Relevant Image*

Pada proses ini yang terlibat adalah perhatian dan gambar. Input dalam tahapan ini adalah gambar-gambar di multimedia yang secara jelas masuk dalam sensor virtual. Output pada tahapan ini adalah sebuah gambar yang merupakan hasil kerja pemilihan dari beberapa gambar yang tersedia. Proses ini dimulai tidak hanya channel visual, tetapi juga memungkinkan untuk menggantikan bagian ini dengan channel auditory.

c. *Organizing Selected Words*

Tahap ketiga adalah mengorganisasikan kata-kata ke dalam tampilan yang berkesinambungan misalnya frase atau kalimat yang bermakna. Input dalam tahap ini adalah kata-kata lisan atau frase yang berasal dari pesan verbal. Outputnya adalah kata atau frase yang berkesinambungan atau bermakna.

d. *Organizing Selected Image*

Pada tahap ini, peserta didik mengorganisasikan gambar yang dimaksud di multimedia menjadi satu rangkaian gambar yang berkesinambungan atau serangkaian gambar yang bermakna. Inputnya adalah gambar-gambar lepas yang masuk ke dalam memori peserta didik dan outputnya adalah gambar-gambar yang tersusun rapi serta bermakna.

e. *Integrating Word-Based and Image-Based Representation*

Tahap terakhir adalah tahap yang melibatkan hubungan antara word-based dan image-based presentations. Tahap ini melibatkan perubahan dari dua bagian yang berbeda berdasarkan kata dan gambar yang menjadi satu bagian yang bermakna. Input tahap ini adalah model verbal dan visual yang diproses untuk menghasilkan output yang terintegrasi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelumnya.

Kaitan teori belajar kognitif dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah pemberian gambar, teks, animasi dan audio pada multimedia pembelajaran dapat menarik minat dan meningkatkan retensi siswa dalam belajar. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif dapat dioperasikan sendiri oleh siswa, sehingga jika siswa masih kesulitan pada suatu materi dapat diulang hingga siswa paham. Adanya latihan soal diakhir pembelajaran dalam multimedia

interaktif, dapat membangkitkan kembali ingatan siswa tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya.

3. Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut pandangan konstruktivistik (Asri Budiningsih, 2005:58) belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa. Siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Paradigma konstruktivistik memandang siswa sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang baru.

Dalam teori ini guru berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Pembelajaran di dalam kelas tidak lagi *teacher centered* melainkan *student centered*. Siswa diberi kebebasan untuk mengungkapkan pendapat dan pemikirannya tentang sesuatu yang dihadapinya. Dengan cara tersebut, siswa akan terbiasa dan terlatih untuk berpikir sendiri, kreatif, kritis dan mandiri serta mampu mempertanggung jawabkan pemikirannya secara rasional.

Teori konstruktivistik dalam kaitannya terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini sangat tepat untuk dilaksanakan. Dengan multimedia pembelajaran interaktif guru akan memberikan keleluasaan untuk siswa agar dapat belajar mandiri dalam proses

pembelajaran. Selain itu, penggunaan multimedia pembelajaran akan memberikan kebebasan pada siswa untuk berkembang sesuai dengan proses perkembangan masing-masing siswa. Dalam pembelajaran menggunakan multimedia, guru hanya menjadi seorang fasilitator, bukan menjadi pusat pemberi pengetahuan pada siswa. Sehingga proses pembelajaran berjalan dengan aktif-kreatif, siswa dapat berpikir secara kritis serta dapat menjadi penemu masalah dan dapat memecahkan masalah tersebut.

Dalam penelitian ini, teori belajar yang paling dominan adalah teori kognitif karena pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggabungkan beberapa media seperti gambar, teks, animasi, dan audio yang dapat menarik minat dan meningkatkan retensi siswa dalam belajar serta meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Selain teori kognitif dibutuhkan pula teori konstruktivistik untuk menekankan pada pengembangan potensi siswa, pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman nyata pada siswa. Setelah itu, siswa diharapkan dapat benar-benar memahami dan menghayati materi yang dipelajari karena dalam materi melaksanakan sholat yang diperlukan tidak hanya mengingat namun juga merasapi dan mengamalkan makna bacaan sholat. Multimedia pembelajaran interaktif dapat dioperasikan sendiri oleh siswa, sehingga jika siswa masih kesulitan pada suatu materi dapat diulang hingga siswa paham.

E. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Menurut Piaget dalam Asri Budiningsih (2005: 37-40) tahap perkembangan anak dapat dibagi menjadi empat tahap, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap ini pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana.
2. Tahap preoperasional (2-7/8 tahun), tahap ini dibagi menjadi dua yaitu, (a) Preoperasional (2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana; (b) Intuitif (4-7/8 tahun) anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada pesan yang agak abstrak, anak dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik.
3. Tahap operasional konkret (7 atau 8-11 atau 12 tahun), pada masa ini anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Pada tahap ini operasional konkret ditandai dengan cara berpikir yang cenderung nyata/konkret. Anak telah dapat melakukan pengklasifikasian, pengelompokan dan pengaturan masalah, walaupun tidak sepenuhnya menyadari prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya. Untuk menghindari keterbatasan berpikir, anak perlu diberi gambaran konkret, sehingga anak mampu menelaah persoalan. Sebab anak usia 7-12 tahun masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak.
4. Tahap operasional formal (11/12-18 tahun), dalam tahap ini anak sudah dapat berpikir abstrak, hipotesis, dan menarik kesimpulan serta menafsirkan sesuatu yang abstrak.

Dari tahapan perkembangan anak di atas dapat disimpulkan bahwa usia siswa SD kelas IV termasuk dalam tahap operasional konkret (7 atau 8-11 atau 12 tahun). Pada tahap ini siswa mampu berpikir logis atau rasional terhadap suatu hal yang konkret. Siswa sudah mampu melakukan pengklasifikasian, pengelompokan dan pengaturan masalah yang bersifat konkret. Namun siswa masih kesulitan mengenai berpikir abstrak.

Oleh karena itu, pembelajaran untuk anak pada tahap operasional konkret memerlukan media yang dapat mengkonkretkan berbagai materi yang abstrak. Hal ini sesuai dengan penggunaan elemen-elemen multimedia pembelajaran interaktif seperti teks, bagan atau grafis, audio atau suara, video, animasi. Dengan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan atau mengkonkretkan sebuah proses yang sulit. Sehingga siswa dapat memahami materi yang bersifat abstrak, lebih termotivasi dalam belajar serta merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

F. Penelitian yang Relevan

1. Heru Amrul Muarif (2012) melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata IPS bagi siswa kelas VI SD Muhammadiyah, berdasarkan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS telah memenuhi kriteria kelayakan untuk proses pembelajaran menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta 3 tahap uji lapangan.

2. Novita Wulandari (2014) melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran IPA materi pesawat sederhana dalam proses pembelajaran berbasis aneka sumber di kelas V SDN Banteran I, berdasarkan hasil rata-rata penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media, multimedia pembelajaran IPA hasil pengembangan dikatakan “layak” dan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran berbasis aneka sumber di dalam kelas.

G. Kerangka Pikir

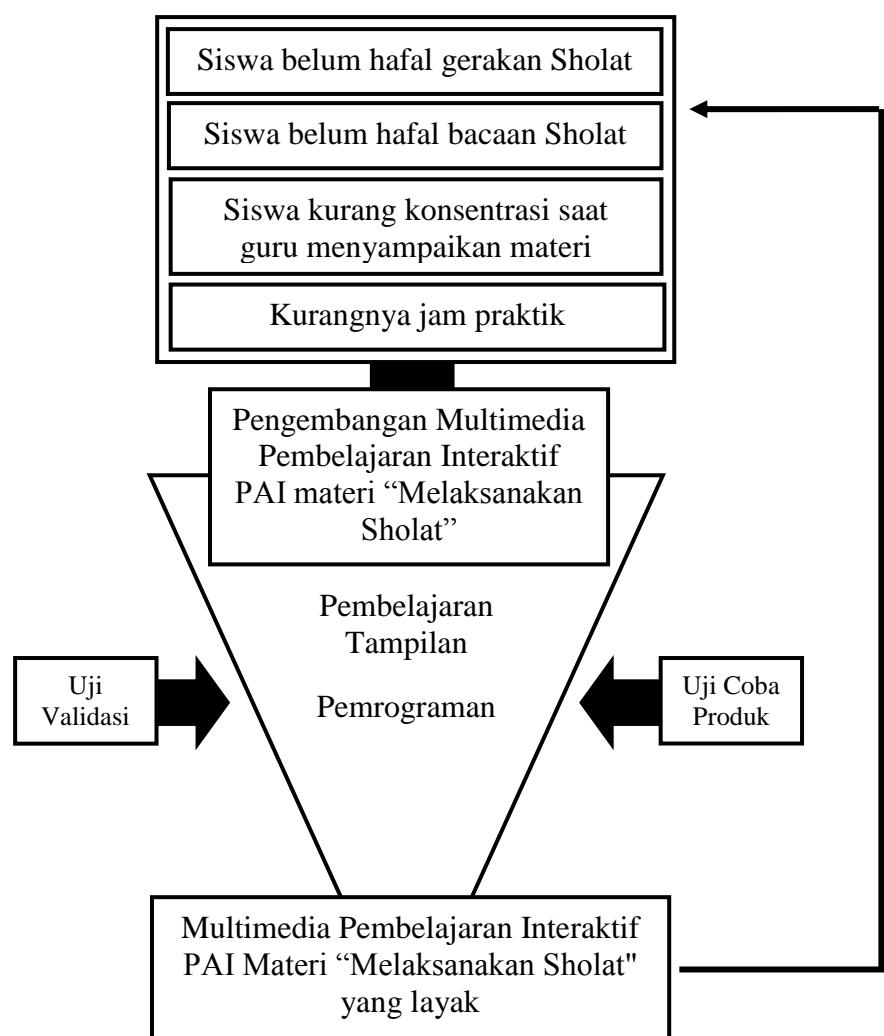
Dalam perspektif pendidikan modern, guru tidak lagi dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Sebab pada proses pembelajaran saat ini, interaksi antara siswa dengan obyek yang dipelajari sangatlah penting. Oleh karena itu, siswa dapat belajar dari berbagai sumber belajar yang ada, salah satunya menggunakan multimedia. Namun pada tahap siswa sekolah dasar, guru masih memegang kendali proses pembelajaran sebagai fasilitator, agar pembelajaran siswa tetap terarah.

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang membahas tentang Ketuhanan, keimanan, ajaran-ajaran agama Islam dan berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian dari bahasan pendidikan agama Islam merupakan hal-hal yang abstrak dan hal-hal yang membutuhkan praktek. Sedangkan siswa kelas IV sekolah dasar membutuhkan hal-hal yang konkret agar mereka dapat lebih memahami materi yang diajarkan serta membutuhkan waktu untuk praktik yang lebih lama.

Pembelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta, khususnya materi Melaksanakan sholat hanya bersumber pada guru dan buku pelajaran. Proses pembelajaran ini memicu kurangnya motivasi dan konsentrasi siswa terhadap proses pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa juga belum hafal gerakan dan bacaan Sholat serta makna dari bacaan Sholat tersebut. Jam praktik yang kurang juga menjadi salah satu masalah dalam materi Melaksanakan sholat ini. Mengacu pada beberapa hal tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Keberadaan multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang tepat, guna memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa yang beragam.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif media sumber belajar yang sangat diperlukan pada proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif dapat menyampaikan pesan dengan memadukan beberapa media yang meliputi teks, gambar, animasi, dan audio sehingga dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang konkret kepada siswa. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif dinilai mampu untuk mengembangkan daya eksploratif, merangsang daya kritis, mendorong daya kreatif dan menciptakan aktifitas belajar siswa secara interaktif.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 2. Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, sebab penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan Menurut Sugiyono (2010:297) *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat bagi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall (Sugiyono, 2009:407-426). Dalam model tersebut terdapat sepuluh langkah pelaksanaan prosedur penelitian dan pengembangan *R&D*), antara lain yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data/informasi awal (*research and information collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan draf/bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*)
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)

5. Revisi hasil uji coba (*main product revision*)
6. Uji coba lapangan (*main field testing*)
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*)
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*)
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)
10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Namun dari sepuluh langkah pengembangan Borg dan Gall, peneliti hanya menggunakan sembilan langkah dalam tahapan pengembangan, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dan mengumpulkan data informasi awal terkait produk yang dikembangkan dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara. Hal ini dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai masalah-masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta analisis kebutuhan guna menyusun latar belakang masalah dan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan.

- a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan peneliti untuk menemukan konsep-konsep yang memperkuat produk multimedia pembelajaran interaktif. Selain itu studi literatur juga berguna untuk mengetahui langkah-

langkah yang paling tepat dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif.

b. Penelitian dalam skala kecil

Dalam penelitian skala kecil yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa masalah, antara lain:

- 1) Masih ada sebagian siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta yang belum hafal gerakan Sholat.
- 2) Siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta masih ada yang belum mengetahui dan memahami arti dari bacaan Sholat.
- 3) Kurangnya konsentrasi siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta pada saat guru menyampaikan materi.
- 4) Pembagian jam pelajaran untuk materi melaksanakan sholat lebih banyak teori daripada praktik.
- 5) Sumber belajar siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta untuk pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat, terbatas dari penjelasan guru dan buku mata pelajaran, serta video yang tidak interaktif.
- 6) SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta memiliki sarana pembelajaran dan teknologi berupa laboratorium komputer dan beberapa buah laptop serta LCD proyektor, tetapi belum digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran.
- 7) Guru SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta sudah memiliki laptop, namun jarang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, dapat diketahui bahwa multimedia pembelajaran interaktif dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAI IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat yang baik untuk siswa serta dapat memberikan solusi dari masalah yang ada pada proses pembelajaran PAI sehingga multimedia pembelajaran interaktif dibuat sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

2. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan peneliti berdasar observasi awal sesuai dengan data yang telah terkumpul. Tahap perencanaan ini meliputi:

a. Analisis tujuan

Tujuan peneliti dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif yaitu mengembangkan sebuah produk yang layak untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan silabus yang digunakan oleh guru PAI.

b. Merencanakan konsep dan isi materi

Peneliti merencanakan konsep isi dan materi dengan guru sesuai dengan Kompetensi inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator pada mata pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat yang telah sesuai dengan kurikulum.

- c. Pengumpulan materi dengan mencari isi materi, gambar, audio, dan animasi melalui buku teks terkait dan dari internet.
- d. Menyediakan berbagai kebutuhan yang akan menunjang proses pengembangan multimedia interaktif. Kebutuhan tersebut berupa laptop, aplikasi *Adobe Flash CS5*, dan *Corel Draw x5*.

3. Pengembangan Bentuk Produk Awal

Tahap pengembangan produk adalah tahap mewujudkan desain pembelajaran ke dalam suatu desain program komputer, sehingga dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran PAI yang interaktif. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan, sebagai berikut.

- a. Merumuskan isi multimedia pembelajaran interaktif, berkonsultasi dengan guru PAI kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogaykarta terkait mata pelajaran PAI khususnya materi Melaksanakan sholat.
- b. Membuat desain produk yang akan dikembangkan

Pada tahap desain produk, peneliti membuat *flowchart* untuk mempermudah dalam perencanaan programnya dan *Storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang tiap *frame*.

- c. Mengumpulkan bahan-bahan pendukung

Dalam tahapan ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan pendukung, seperti animasi, gambar, *sound* dan lain-lain.

d. Proses produksi

Peneliti membuat produk yang akan dikembangkan menggunakan *Adobe Flash CS5* dengan memasukkan materi, gambar, animasi, dan audio yang mendukung.

e. *Finishing* produk

Pengemasan program dalam bentuk kepingan *Compaq Disk* (CD) yang didalamnya memuat *software* multimedia pembelajaran interaktif dan kemudian membuat desain cover yang sesuai dengan judul program yang dikembangkan.

f. Validasi Ahli

Validasi ahli dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dimaksudkan untuk mengetahui apakah multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini siap dan layak untuk dilakukan uji coba lapangan.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal seharusnya dilakukan terhadap 1-3 sekolah menggunakan 6-12 subjek, namun dikarenakan terbatasnya jumlah subjek yang diteliti maka uji coba lapangan awal hanya melibatkan 5 siswa kelas IV SDN Lempuyangwnagi, Yogyakarta dilakukan di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan-masukan dari uji coba lapangan tahap awal.

6. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan seharusnya dilakukan terhadap 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek namun dikarenakan terbatasnya jumlah subjek yang diteliti maka uji coba lapangan awal hanya dilakukan pada beberapa siswa dan melibatkan 9 siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan-masukan dari uji coba lapangan.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan

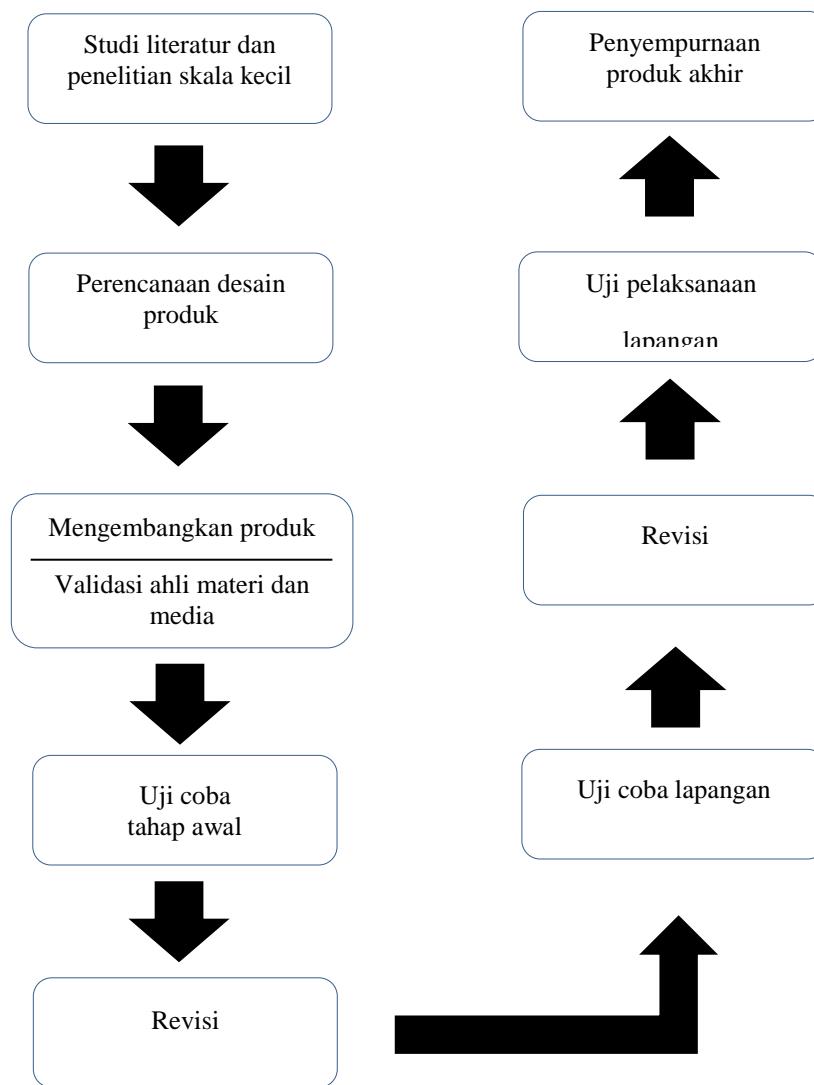
Uji pelaksanaan lapangan seharusnya dilakukan terhadap 10-30 sekolah menggunakan 40-200 subjek, namun dikarenakan terbatasnya jumlah subjek yang diteliti maka uji pelaksanaan lapangan hanya melibatkan 14 siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Revisi terhadap produk akhir multimedia pembelajaran dilakukan setelah uji pelaksanaan lapangan. Data yang masuk kemudian dianalisis terlebih dahulu apakah masih ada masukan dan saran, sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang dijadikan sebagai acuan merevisi produk.

Dalam penelitian pengembangan, peneliti hanya melakukan sampai pada tahap sembilan, tidak melakukan sampai tahap diseminasi dan implementasi. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu dan tujuan peneliti hanya mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang layak

digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.



Gambar 3. (Adaptasi model Borg dan Gall) Skema Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PAI “Mari Melaksanakan Sholat”

C. Subjek Uji Coba

Penelitian ini melibatkan responden dengan rincian sebagai berikut:

1. Satu orang ahli media, satu orang ahli materi.
2. Lima siswa untuk uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*).

3. Sembilan siswa untuk uji coba lapangan (*main field testing*).
4. Empat belas siswa untuk uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*).

D. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini berupa data kuantitatif deskriptif yang dilengkapi dengan data kualitatif dan dokumentasi. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan angket dan berkaitan dengan kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan. Data tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Data yang telah terkumpul tersebut digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan sholat sehingga media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan untuk siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Untuk data kualitatif diperoleh dari catatan dan masukan subjek penelitian dari mulai analisis kebutuhan dan selama proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini. Untuk data dokumentasi diperoleh dari dokumen foto selama proses pengembangan produk.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan datanya (Deni Darmawan, 2013:159). Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti

meliputi: observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dan dokumentasi. Berikut penjelasan metode pengumpulan data yang digunakan peneliti:

1. Metode observasi (pengamatan)

Metode obervasi yang digunakan peneliti adalah pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas IV khususnya pada mata pelajaran PAI. Metode ini juga dilakukan sebagai bahan awal peneliti memperoleh informasi tentang permasalahan pembelajaran di lokasi penelitian.

2. Metode wawancara

Metode wawancara ini dilakukan sebagai bahan awal peneliti untuk memperoleh informasi tentang permasalahan pembelajaran di lokasi penelitian. Wawancara ini dilakukan kepada kepala sekolah dan guru mata pelajaran PAI kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.

3. Metode kuesioner (angket)

Suharsimi Arikunto (1998:140) menjelaskan bahwa, angket adalah seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk mengungkap pendapat, keadaan, dan kesan yang ada pada responden sendiri maupun diluar dirinya. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 128) jenis angket dipandang dari cara menjawabnya ada dua, yaitu:

- a) Angket terbuka yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.

- b) Angket tertutup yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden hanya memilih.

Metode kuesioner dengan instrumen berupa angket/pedoman angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa sekolah dasar kelas IV terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan dilakukannya revisi produk. Pengumpulan data pada jenis angket ini menggunakan jenis angket tertutup dengan penambahan kolom saran. Selain itu, metode kuesioner dengan instrumen berupa angket digunakan peneliti untuk memperoleh informasi awal tentang keadaan pembelajaran kelas IV yang dibagikan kepada siswa di lokasi penelitian.

4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi-informasi yang dibutuhkan. Dokumentasi diperoleh dari foto-foto selama proses pengembangan dan dokumen berupa silabus. Pada metode dokumentasi ini tidak menggunakan instrumen pengumpulan data.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:26) instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam menyusun instrumen, namun peneliti menggunakan instrumen angket/kuesioner dalam penelitian ini. Jenis kuesioner yang dipilih peneliti yaitu kuesioner tertutup. Jenis instrumen yang digunakan dalam

penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini berupa, antara lain:

1. Pedoman Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan, yang mencakup hal-hal berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No	Variabel	Ya	Tidak
1	Proses pembelajaran di kelas		
2	Kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung		
3	Sumber belajar yang digunakan		
4	Fasilitas yang dimiliki sekolah		

2. Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru PAI kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Berikut pedoman wawancara untuk kepala sekolah, guru PAI kelas IV, dan orang tua siswa:

a) Pedoman wawancara bagi kepala sekolah

Kisi-kisi instrumen:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Wawancara Kepala Sekolah

Bagi Kepala Sekolah	Kesulitan belajar siswa
	Sarana pembelajaran sekolah

Daftar pertanyaan wawancara:

1) Apakah banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar khususnya untuk materi-materi praktik?

2) Apakah sekolah menyediakan sarana pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar siswa?

b) Pedoman wawancara bagi guru

Kisi-kisi instrumen:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru PAI

Bagi Guru	Proses pembelajaran
	Kesulitan dalam proses pembelajaran
	Media pembelajaran yang digunakan
	Media pembelajaran yang dibutuhkan

Daftar pertanyaan wawancara:

- 1) Bagaimana proses pembelajaran PAI di kelas?
 - 2) Kesulitan-kesulitan apa yang ditemui dalam proses pembelajaran?
 - 3) Media pembelajaran apa yang digunakan dan dibutuhkan?
 - 4) Apakah dibutuhkan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI?
- c) Pedoman wawancara orang tua siswa kelas IV

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Wawancara Orang Tua Siswa Kelas IV

Bagi orang tua siswa kelas IV	Kesulitan belajar siswa
	Fasilitas belajar siswa dirumah
	Manfaat media pembelajaran
	Kebiasaan siswa melaksanakan sholat

- 1) Apakah anak anda sering merasa kesulitan belajar?
- 2) Apakah anda menyediakan fasilitas belajar untuk anak anda, seperti buku, laptop koneksi internet?
- 3) Bagaimana menurut anda mengenai manfaat media pembelajaran bagi anak anda? Khususnya multimedia?
- 4) Apakah anak anda rajin melaksanakan sholat dirumah?

3. Pedoman Angket

Kisi-kisi instrumen yang digunakan diadaptasi dari kisi-kisi instrumen yang telah dikembangkan oleh Estu Miyarso (2004:19) yang telah tervalidasi dengan baik dan teruji. Khusus kisi-kisi instrumen untuk siswa peneliti melakukan konsultasi dan meminta pendapat dari dosen

pembimbing dan dosen ahli. Adapun kisi-kisi instrumen mencakup beberapa komponen antara lain:

i. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi terdiri atas 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Semua terdapat 20 indikator.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah butir
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan standar kompetensi	1
2	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator	1
3	Kesesuaian kompetensi inti dengan materi program	1
4	Kejelasan judul program	1
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	1
6	Kejelasan petunjuk belajar	1
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	1
8	Variasi penyampaian jenis informasi atau data	1
9	Ketepatan dalam penjelasan materi	1
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna	1
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes	1
12	Kejelasan rumusan soal latihan atau tes	1
13	Tingkat kesulitan soal latihan atau tes	1
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna	1
Aspek Materi		
15	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)	1
16	Kejelasan isi materi	1
17	Struktur atau urutan isi materi	1
18	Kejelasan bahasa yang digunakan	1
19	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	1
20	Ilustrasi animasi	1
21	Runtutan soal yang disajikan	1
Jumlah		20

ii. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Kisi-kisi instrument untuk ahli media mencakup 2 aspek, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman dengan jumlah indikator sebanyak 20 indikator.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Tampilan		
1	Proporsi <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)	1
2	Kesesuaian pilihan <i>background</i>	1
3	Kesesuaian proporsi warna	1
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
6	Kejelasan suara animasi	1
7	Kesesuaian pemilihan musik <i>background</i>	1
8	Kemenarikan sajian animasi	1
9	Kesesuaian animasi dengan materi	1
10	Kemenarikan bentuk navigasi	1
11	Kemudahan memahami struktur navigasi	1
12	Konsistensi tampilan tombol	1
13	Kemenarikan desain sampul	1
14	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	1
Aspek Pemrograman		
15	Kemudahan pemakaian program	1
16	Kemudahan memilih menu program	1
17	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	1
18	Kualitas <i>feedback</i> program	1
19	Kemudahan keluar dari program	1
20	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi	1
Jumlah		20

iii. Kisi-kisi instrumen untuk siswa

Kisi-kisi instrumen untuk siswa terdiri dari aspek pembelajaran, materi, tampilan, dan pemrograman yang semuanya berjumlah sebanyak 20 indikator.

**Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa
(Heru Amrul Muarif, 2012: 69)**

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Kemudahan menggunakan	1
2	Kejelasan tujuan belajar	1
3	Kesesuaian materi pelajaran	1
4	Kesesuaian bahasa	1
5	Kelengkapan materi	1
6	Kejelasan soal kuis	1
7	Kesesuaian susunan materi	1
8	Kesesuaian belajar mandiri	1
9	Kesesuaian umpan balik	1
10	Keberadaan motivasi belajar	1
11	Kebebasan memilih menu materi	1
12	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
13	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	1
14	Kemudahan navigasi	1
15	Kesesuaian animasi	1
16	Kesesuaian warna	1
17	Kesesuaian musik pengiring	1
18	Kejelasan teks bacaan	1
19	Kemudahan belajar	1
20	Proporsi gambar	1
Jumlah		20

4. Pedoman Dokumentasi

Untuk mendokumentasikan data-data dalam penelitian ini menggunakan kamera dan *scanner*. Kamera digunakan untuk mengumpulkan data foto pada saat uji coba multimedia pembelajaran, mulai dari uji coba tahap awal, uji coba lapangan sampai uji coba pelaksanaan lapangan. *Scanner* digunakan untuk mendokumentasikan silabus mata pelajaran PAI kelas IV SD materi Melaksanakan sholat, hasil penilaian ahli materi dan ahli media serta surat perijinan untuk melakukan penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, untuk pengolahan data peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan diolah. Pengumpulan data pada tahap identifikasi masalah bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang ada di kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Analisis data pada tahap tersebut menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Adapun, analisis data terhadap kelayakan produk multimedia pembelajaran melalui hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan uji coba produk kepada siswa menggunakan instrumen angket kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Terdapat dua macam analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain kualitatif dan kuantitatif, keterangannya sebagai berikut:

1. Data kualitatif diperoleh dari pedoman wawancara dan observasi yang berupa tanggapan dan pengamatan langsung yang kemudian dianalisa dan dideskripsikan secara kualitatif untuk kemudian dijadikan sebagai hasil dari tahap penelitian awal dalam pengembangan multimedia.
2. Data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian yang kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif yang kemudian dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif. Data angket penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5 atau dari kriteria sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. sementara

data angket penilaian respondeen (siswa) menggunakan skala guttman dengan skala penilaian 2-1 atau dari pilihan jawaban ya atau tidak.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dan Skala Guttman sebagai pedoman pemberian skor. Skala Likert digunakan untuk menganalisis hasil dari validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan Skala Guttman digunakan untuk menganalisis hasil dari uji coba awal, uji coba lapangan dan uji lapangan. Berikut penjabarannya:

a) Teknik analisis pengumpulan data awal

Pada pengumpulan data awal peniliti menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan hanya untuk melengkapi data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif selama dilapangan menurut model Miles and Huberman ada tiga berikut ini penjelasannya (Sugiyono, 2009:337-345).

1) Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, membuang data yang tidak perlu. Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, peneliti telah mengumpulkan berbagai data dari berbagai macam sumber untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat.

2) Display data

Mendisplaykan data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Data-data dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dinarasikan secara singkat menggunakan

kalimat yang jelas dan mudah dipahami. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penyusunan hasil penelitian.

3) Verifikasi data

Verifikasi data diperlukan untuk mengetahui hasil akhir atau kesimpulan dari sebuah penelitian. Kesimpulan dari penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat yang baik sebagai media pembelajaran siswa kelas IV SD.

b) Teknik analisis data pada ahli materi dan media

Kriteria dalam menentukan tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan sholat diperoleh berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif. Data dijaring menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1–5 atau dari kriteria sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Konversi yang dilakukan terhadap data kuantitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Eko Putro Widoyoko (2009:238). Adapun tabel rumus konversi tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 8. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif
(Eko Putro Widoyoko, 2009:238)**

Skor		Kriteria
Rumus	Rentang	
$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{b_i}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{b_i}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{X}_i = Rarata skor ideal = $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$$SB_i = \text{Simpangan baku ideal} = 1/6 (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$X = \text{Skor aktual}$$

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

$$\begin{aligned} \text{Skor Mak} &= 5 \\ \text{Skor Min} &= 1 \\ X_i &= \frac{1}{2} (5+1) \\ &= 3 \\ Sbi &= 1/6 (5-1) \\ &= 0,67 \\ \text{Skala 5} &= X > 3 + (1,8 \times 0,67) \\ &= X > 3 + 1,2 \\ &= X > 4,2 \\ \text{Skala 4} &= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67) \\ &= 3 + 0,4 < X \leq 4,2 \\ &= 3,4 < X \leq 4,2 \\ \text{Skala 3} &= 3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67) \\ &= 3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4 \\ &= 2,6 < X \leq 3,4 \\ \text{Skala 2} &= 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67) \\ &= 3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4 \\ &= 1,8 < X \leq 2,6 \\ \text{Skala 1} &= X \leq 3 - (1,8 \times 0,67) \\ &= X \leq 3 - 1,2 \\ &= X \leq 1,8 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 tersebut dapat disederhanakan sebagai berikut:

Tabel 9. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Data Kuantitatif	Rentang	Nilai	Data Kualitatif
5	$X > 4,2$	A	Sangat baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	B	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup
2	$1,8 < X \leq 2,6$	D	Kurang
1	$X \leq 1,8$	E	Sangat Kurang

Kemudian data kuisioner yang ada dianalisis dengan menghitung rata-rata skor (X) pada tiap-tiap aspek. Mencari skor (X) dengan menggunakan rumus rata-rata:

$$X = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

Σx = jumlah skor

n = jumlah responden

Tabel 9 merupakan tabel acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli materi dan ahli media. Apabila multimedia telah selesai mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media serta telah mendapatkan kesimpulan penilaian layak sehingga dapat diujicobakan ke siswa sebagai responden. Multimedia pembelajaran ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD dalam mata pelajaran PAI materi melaksanakan sholat apabila hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media minimal termasuk dalam kriteria “Baik”.

Tabel 10. Konversi Skor Skala Likert pada Tingkat Kelayakan

Rumus	Kriteria	Tingkat Kelayakan
$X > 4,2$	Sangat Baik	Layak
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik	
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup	Tidak Layak
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang	
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang	

4) Teknik analisis data siswa pada uji coba awal dan uji coba lapangan

Analisis data untuk siswa pada uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji lapangan menggunakan Skala Guttman sebagai proses pemberian skor. Skala Guttman akan memberikan respons yang tegas, yang terdiri dari dua alternatif jawaban, ya atau tidak. Peneliti memilih Skala Guttman dalam analisis data uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji lapangan dikarenakan peneliti menganggap bahwa siswa kelas IV SD belum mampu

memberikan penilaian secara detail dengan menggunakan 5 pilihan kategori seperti yang ada pada Skala Likert oleh karena itu peneliti menggunakan Skala Guttman dengan 2 pilihan ya (2) atau tidak (1).

Pada perhitungan instrumen siswa menggunakan skala Guttman dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Presentase Skor

Hasil jawaban yang diperoleh dengan perhitungan di atas berguna untuk mengembangkan kesimpulan seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2004: 90) yaitu:

1. $0,00 - 0,25 = \text{No association or low association (weak association)}$
2. $0,26 - 0,50 = \text{Moderately low association (moderately weak association)}$
3. $0,51 - 0,75 = \text{Moderately High association (moderately high association)}$
4. $0,76 - 1,00 = \text{High association (strong association up to perfect association)}$

Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. 0% - 25 % = tidak ada aspek kelayakan
2. 25% - 50% = cukup rendah memenuhi aspek kelayakan
3. 50% - 75% = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan
4. 75% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Berdasarkan penghitungan tersebut multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan “layak” digunakan dalam pembelajaran apabila persentase kelayakan mencapai $> 75\%$. Sebaliknya, dikatakan “Tidak layak” apabila persentase kelayakan $\leq 75\%$. Seperti pada tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Pedoman Kriteria Respon Siswa

Persentase	Kriteria
$\bar{x} > 75 \%$	Baik
$\bar{x} \leq 75 \%$	Tidak Baik

Dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal dengan kategori “Baik” atau mencapai $> 75\%$. Sehingga apabila hasil penelitian yang diperoleh dari angket penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan siswa, minimal dengan nilai “Baik” maka produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah dianggap layak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian awal dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait kondisi pembelajaran siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui obervasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru PAI kelas IV, orang tua siswa dan pemberian angket pada siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan di ruang laboratorium komputer milik sekolah.

Berdasarkan observasi di kelas didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran di kelas menggunakan ceramah. Ketika guru menjelaskan materi terdapat beberapa siswa yang kurang berkonsentrasi pada pelajaran karena siswa masih sering mengobrol. Media pembelajaran yang digunakan buku paket, gambar, dan video yang tidak interaktif. Sekolah memiliki laboratorium komputer namun belum digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI. Akan lebih baik apabila siswa belajar menggunakan media yang interaktif agar siswa dapat memusatkan perhatiannya pada pelajaran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Daryanto (2010:52) salah satu manfaat dari multimedia pembelajaran interaktif adalalah dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa narasumber didapatkan data bahwa mayoritas siswa, khususnya kelas IV, kesulitan belajar dalam materi-materi praktik. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Sutji dalam wawancara yang dilakukan oleh penulis, sebagai berikut:

“Cukup banyak siswa yang mengalami kesulitan saat materi praktik, karena jam teori lebih banyak daripada jam praktik. Selain itu, materi praktik juga membutuhkan lebih dari satu kali pertemuan. Akan lebih baik kalau materi praktik bisa dipadatkan tanpa mengurangi pemahaman siswa terhadap materi.”

Dalam mata pelajaran PAI, materi Melaksanakan Sholat memerlukan banyak praktik namun sering kali tidak semua materi dapat disampaikan. Hal ini disebabkan karena, jam pelajaran teori lebih banyak daripada praktik. Keterbatasan jam praktik dapat diminimalisasi dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, karena menurut Munir (2013:150-152), multimedia pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Proses pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah, latihan soal dari buku pelajaran. Media pembelajaran tidak digunakan pada seriap materi, hanya terbatas pada pelajaran dan materi tertentu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bapak Slamet (Guru PAI kelas IV SD), sebagai berikut:

“Media belajarnya itu bisa dari buku paket, gambar, audio dan video yang tidak interaktif, itu juga hanya untuk beberapa materi-materi tertentu.”

Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, dibutuhkan multimedia yang dapat mempraktikkan kegiatan yang tidak bisa dilakukan

oleh siswa (karena keterbatasan waktu), tidak hanya mengandalkan guru dan buku paket.

Materi Melaksanakan Sholat merupakan materi yang memerlukan banyak jam praktik. Selain itu, pada usia anak kelas IV SD atau 10-11 tahun melaksanakan ibadah sholat merupakan suatu kewajiban, karena pada usia tersebut, biasanya anak-anak sudah berada pada masa *baligh*. Namun demikian, masih banyak anak-anak yang belum khusyuk dalam melaksanakan sholat dikarenakan belum hafal dan belum memahami gerakan serta makna bacaan sholat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Rika, wali murid kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta:

“Kalau diingatkan baru sholat. Itu saja dia, masih suka lupa bacaannya apalagi kalau bacaan panjang dan sholatnya cepat sekali keburu main game.”

Berdasarkan uraian diatas dan adanya beberapa permasalahan yang ada maka dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat digunakan mandiri oleh siswa pada mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat. Diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk belajar materi praktik dan dapat digunakan untuk belajar mandiri serta dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

2. Hasil Perencanaan Pengembangan

Kegiatan perencanaan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat diantaranya sebagai berikut:

- a. Merencanakan desain dan konsep pengembangan multimedia pembelajaran bersama guru kelas. Hasil pengembangan yang diharapkan adalah multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan secara berkelompok dengan ditampilkan melalui LCD dan bisa juga digunakan siswa secara mandiri.
- b. Merencanakan isi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat, silabus dapat dilihat pada lampiran (hlm. 139). Adapun indikator mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat adalah sebagai berikut:
 - 1) Siswa dapat memahami makna bacaan sholat.
 - 2) Siswa dapat menunjukkan perilaku yang mencerminkan pemahaman ibadah sholat.
- c. Mengumpulkan materi sebagai bahan referensi, mencari gambar dan video melalui internet terkait materi Melaksanakan Sholat yang akan dimuat dalam produk.
- d. Menyediakan alat dan bahan pengembangan multimedia pembelajaran diantaranya: seperangkat laptop dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* dan *Corel Draw x5*.

3. Hasil Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk awal multimedia pembelajaran dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi multimedia pembelajaran interaktif, berkonsultasi dengan guru PAI kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta, terkait mata pelajaran PAI khususnya materi Melaksanakan Sholat.
- b. Membuat desain produk untuk mempermudah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif yang berupa *flow chart* dan *story board* dapat dilihat dalam lampiran (hlm. 149-155).
- c. Mengumpulkan materi dan bahan-bahan yang dibutuhkan berupa gambar, video, musik pengiring (*sound*) melalui buku dan internet.
- d. Proses produksi

Pada proses ini mempersiapkan rancangan desain produk yang berisi bagian pembuka (menu utama), bagian materi, dan bagian penutup dan membuat desain cover. Berikut ini merupakan isi multimedia pembelajaran:

1) Bagian awal

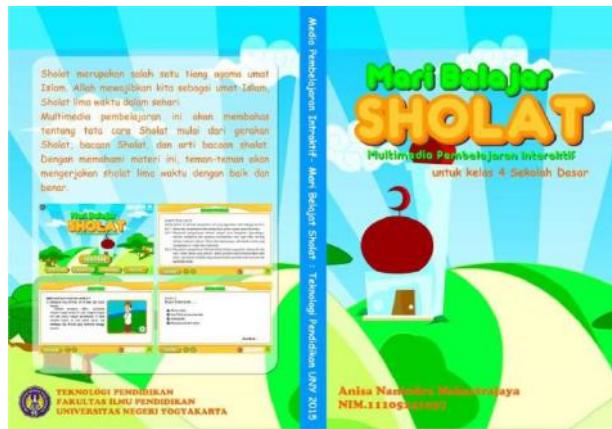
Berisi tampilan layout betuliskan “Multimedia Pembelajaran Interaktif Belajar Sholat”

2) Bagian isi (menu utama)

Dalam menu utama terdapat pilihan sebagai berikut:

- a) Petunjuk penggunaan, bagian ini memuat cara menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

- b) Kompetensi, menjelaskan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dari materi Melaksanakan Sholat.
- c) Materi, berisi tentang pengertian Sholat, syarat dan rukun Sholat, gerakan dan bacaan Sholat serta arti dan makna bacaan Sholat.
- d) Evaluasi, bagian ini berupa soal-soal latihan pilihan ganda berjumlah 15 soal. Kemudian untuk menambah pemahaman siswa ada 2 tambahan kuis, yaitu teka teki dan *matching test*.
- e) Profil, berisi profil pengembang, profil dosen pembimbing, dan profil ahli materi serta ahli media.
- 3) Bagian penutup, pada bagian ini menampilkan pilihan untuk keluar dari program atau tidak.
- e. *Finishing* produk
- Tahap ini merupakan tahap pengemasan produk multimedia pembelajaran yang sudah jadi dan siap dikemas dalam bentuk *Compaq Disk* (CD). Pembuatan cover menggunakan *Corel Draw X5* dengan ukuran kertas 26,6cm x 18,5cm. Cover untuk kemasan produk berisi gambar yang merupakan judul multimedia, tampilan isi multimedia, dan identitas pengembang. Berikut gambar untuk cover luar kemasan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI.



Gambar 4. Desain Cover Multimedia

f. Validasi Media

Hasil dari pengembangan produk awal terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan dengan meminta masukan dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu dosen PGSD FIP UNY yang berkompeten pada mata pelajaran PAI, memberikan penilaian terkait aspek isi materi dan kebenaran materi. Sedangkan ahli media oleh dosen jurusan Teknologi Pendidikan yang berkompeten mengenai multimedia pembelajaran interaktif.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil pengembangan pada langkah pengembangan produk awal multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat selanjutnya diserahkan kepada ahli materi untuk divalidasi atau meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*). Ahli materi dosen jurusan PGSD FIP UNY yang berkompeten di bidang mata pelajaran PAI sekolah dasar, yaitu Bapak Drs. Suparlan, M.Pd.I. Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi Melaksanakan Sholat dalam multimedia pembelajaran interaktif. Validasi

dilakukan dalam 2 tahap hingga materi dalam media dinyatakan layak tanpa revisi.

a) Validasi Materi oleh Ahli Materi Pembelajaran Tahap I

Hasil penilaian Aspek Pembelajaran oleh ahli materi pelajaran PAI dapat dilihat dalam tabel 12 berikut ini:

Tabel 12. Data Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap I

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan standar kompetensi	4	Baik
2	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator	3	Cukup
3	Kesesuaian kompetensi inti dengan materi program	3	Cukup
4	Kejelasan judul program	3	Cukup
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	3	Cukup
6	Kejelasan petunjuk belajar	4	Baik
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	4	Baik
8	Variasi penyampaian jenis informasi atau data	3	Cukup
9	Ketepatan dalam penjelasan materi	3	Cukup
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna	4	Baik
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes	3	Cukup
12	Kejelasan rumusan soal latihan atau tes	4	Baik
13	Tingkat kesulitan soal latihan atau tes	3	Cukup
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna	3	Cukup
Jumlah skor		47	
Rerata Skor		3,36	
Kriteria Penilaian		Cukup	

Berdasarkan tabel 12 di atas hasil penilaian aspek pembelajaran oleh dosen ahli materi PAI tahap I jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 0 indikator, kriteria penilaian “baik” 5 indikator, kriteria penilaian “cukup” 9 indikator, kriteria penilaian “kurang” 0 indikator dan kriteria penilaian “sangat kurang” 0 indikator. Lima indikator telah dinilai baik oleh ahli materi sehingga tidak memerlukan revisi atau

perubahan, hanya terdapat beberapa saran atau masukan dari ahli. Sedangkan untuk sembilan indikator yang berkriteria cukup, memerlukan beberapa revisi atau perubahan seperti penyesuaian kompetensi inti dengan indikator dan materi program, menambahkan isi materi, menambahkan penjelasan yang lebih rinci pada tiap animasi, memperjelas petunjuk pengerjaan soal, dan penyesuaian *feedback* pada hasil evaluasi. Hasil penilaian aspek pembelajaran oleh dosen ahli materi PAI menunjukkan bahwa kriteria penilaian “cukup” dengan rerata skor 3,36. Hasil rerata skor diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah indikator.

Hasil penilaian Aspek Materi oleh dosen ahli materi pelajaran PAI dapat dilihat dalam tabel 13 berikut:

Tabel 13. Data Hasil Penilaian Aspek Materi oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap I

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Cakupan (keluasan dan kedalamann isi materi)	3	Cukup
2	Kejelasan isi materi	3	Cukup
3	Struktur atau urutan isi materi	3	Cukup
4	Kejelasan bahasa yang digunakan	3	Cukup
5	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	2	Kurang
6	Ilustrasi animasi	3	Cukup
7	Runtutan soal yang disajikan	3	Cukup
Jumlah skor		20	
Rerata Skor		2,86	
Kriteria Penilaian		Cukup	

Berdasarkan tabel 13 di atas hasil penilaian aspek materi oleh dosen ahli materi PAI tahap I jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 0, kriteria penilaian “baik” 0, kriteria penilaian “cukup” 6, kriteria penilaian “kurang” 1 dan kriteria penilaian

“sangat kurang” 0. Enam indikator yang berkriteria cukup, memerlukan beberapa revisi atau perubahan seperti menambah materi sesuai dengan indikator, memperjelas isi materi dan bahasa, dan mengubah struktur materi agar lebih runtut. Satu indikator yang dinilai kurang ialah kejelasan informasi pada ilustrasi animasi. Hal ini disebabkan karena informasi yang kurang rinci atau detail dalam penjelasan setiap gerakan sholat, sehingga memerlukan revisi yang cukup banyak. Hasil penilaian pada aspek materi menunjukkan bahwa kriteria penilaian “cukup” dengan rerata skor 2,86. Hasil rerata skor diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah indikator.

Hasil dari rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor. Hasil dari rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir validasi materi yang dapat dilihat pada tabel 14 berikut.

Tabel 14. Data Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	3,36	Cukup
2.	Aspek Materi	2,86	Cukup
	Rata-rata	3,11	Cukup

Tabel 14 di atas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 3,11. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “baik”. Hasil rata-rata diperoleh dari penjumlahan rerata skor kedua aspek yang

dinilai (3,36+2,86) kemudian dibagi dua (2) yang kemudian menghasilkan rata-rata skor 3,11. Penilaian ahli materi pelajaran PAI tahap I ialah cukup dan masih terdapat beberapa revisi produk.

Berikut ini merupakan masukan ahli materi mengenai isi materi multimedia pembelajaran yang dikembangkan:

- 1) Memelankan animasi takbir, karena animasi sedekap saat takbir terlalu cepat.
- 2) Mengintegrasikan audio dan gerakan animasi. Sebelumnya audio dan gerakan animasi tidak terintegrasi, sehingga tombol gerakan dan audio berbeda. Pada bagian setelah direvisi, audio dan gerakan sudah terintegrasi menjadi satu, begitu pula dengan tombolnya.



- 3) Menambahkan penjelasan cara bersedekap dan cara memegangnya.

Pada penjelasan takbiratul ikhram, tidak ada penjelasan mengenai cara bersedekap dan cara memegangnya.

Setelah direvisi penjelasan sudah dilengkapi, seperti pada gambar berikut ini:



(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 6. Tambahan keterangan cara sedekap

4) Menambahkan doa iftitah

Sebelumnya hanya ada satu doa iftitah, setelah direvisi terdapat dua doa iftitah yang berbeda. Seperti pada gambar berikut ini:



(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 7. Tambahan Doa Iftitah

5) Menyesuaikan animasi rukuk

Kepala animasi saat rukuk belum sejajar lurus dengan punggung, kemudian pada bagian setelah direvisi, kepala animasi sejajar dengan punggung. Seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 8. Pembetulan Animasi Gerakan Rukuk

6) Menambahkan sedikit gerakan pada animasi I'tidal

Tangan animasi pada saat melakukan gerakan I'tidal belum turun kebawah. Setelah direvisi terdapat penambahan gerakan dan penjelasan cara berdiri, seperti

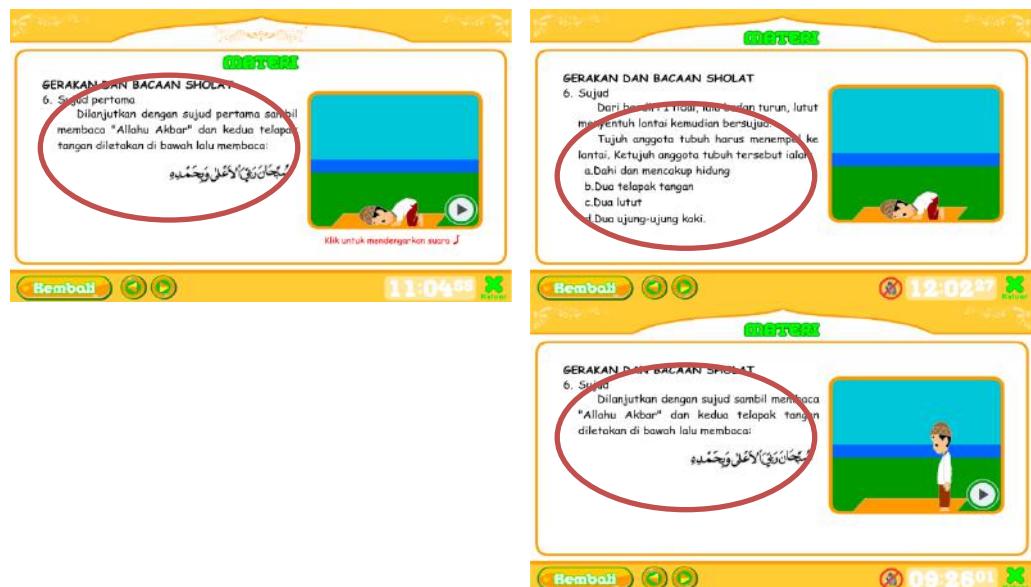


Gambar 9. Pembetulan Tangan pada Animasi Gerakan I'tidal

7) Menambahkan penjelasan cara sujud yang benar.

Penjelasan sebelumnya hanya singkat, setelah direvisi

penjelasan lebih lengkap mengenai cara sujud yang benar yaitu 7 anggota tubuh menempel ke lantai, seperti pada gambar berikut ini:



(belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 10. Penambahan Keterangan Cara Sujud

- 8) Menambahkan penjelasan mengenai cara duduk diantara dua sujud. Penjelasan mengenai cara duduk diantara dua sujud hanya singkat, setelah direvisi penjelasan lebih lengkap, seperti pada gambar berikut ini:



(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 11. Penambahan penjelasan cara duduk diantara dua sujud

9) Menambahkan penjelasan pada gerakan salam

Kepala animasi pada gerakan salam sebelum direvisi tidak toleh kanan-kiri, setelah direvisi animasi toleh kanan-tengah-kiri.



(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 12. Penambahan Animasi Gerakan Salam

10) Menghapus arti dari bacaan I'tidal

Menghapus arti bacaan I'tidal karena terdapat kelebihan arti saat memasukkan arti ketika pembuatan media. Selain itu, arti bacaan sholat menjadi perkata atau perkalimat. Seperti pada gambar berikut ini:



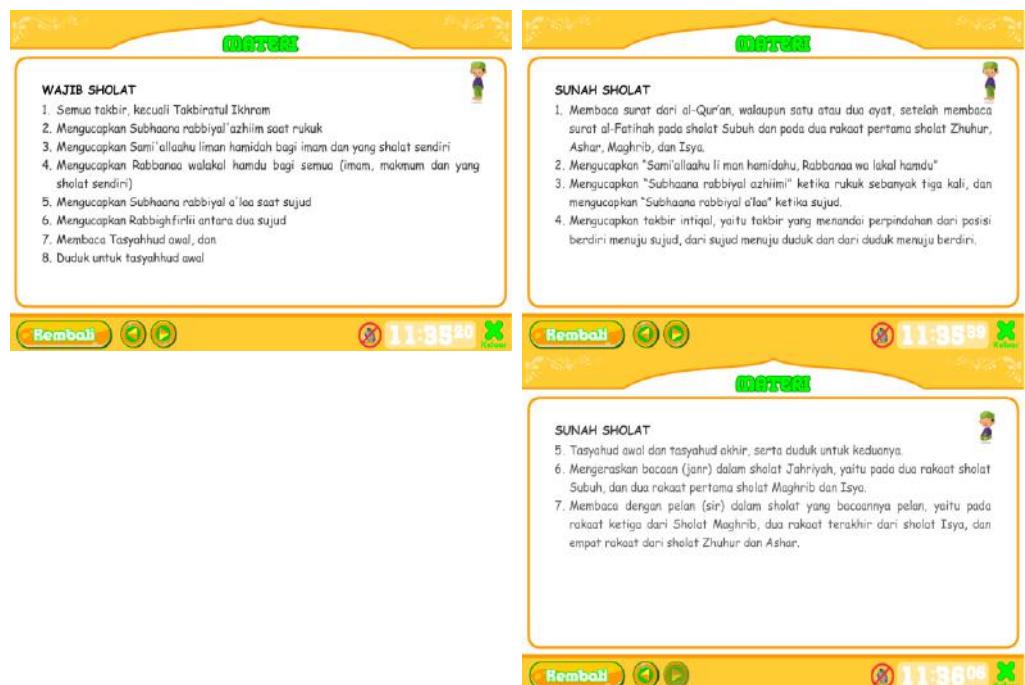
Gambar 13. Arti Bacaan I'tidal

11) Pemberian makna pada setiap bacaan sholat. Sebelumnya, tidak ada makna dari bacaan sholat. Setelah direvisi terdapat penambahan makna pada tiap bacaan sholat. Siswa dapat menemukan makna itu setelah mengklik



Gambar 14. Penambahan Makna Bacaan Sholat

12) Penambahan wajib sholat dan sunah sholat. Semula hanya ada rukun sholat saja, setelah direvisi ada penambahan syarat sah sholat, wajib sholat dan sunah sholat seperti pada gambar berikut:



Gambar 15. Tambahan Wajib dan Sunah Sholat

b) Validasi Materi oleh Ahli Materi Pembelajaran Tahap II

Hasil penilaian Aspek Pembelajaran oleh ahli materi pelajaran PAI dapat dilihat dalam tabel 15 berikut ini:

Tabel 15. Data Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap II

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan standar kompetensi	5	Sangat baik
2	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator	5	Sangat baik
3	Kesesuaian kompetensi inti dengan materi program	4	Baik
4	Kejelasan judul program	4	Baik
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	4	Baik
6	Kejelasan petunjuk belajar	5	Sangat baik
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	5	Sangat baik
8	Variasi penyampaian jenis informasi atau data	4	Baik
9	Ketepatan dalam penjelasan materi	4	Baik
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna	5	Sangat baik
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes	4	Baik
12	Kejelasan rumusan soal latihan atau tes	4	Baik
13	Tingkat kesulitan soal latihan atau tes	4	Baik
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna	4	Baik
Jumlah skor		61	
Rerata Skor		4,36	
Kriteria Penilaian		Sangat baik	

Berdasarkan tabel 15 di atas hasil penilaian aspek pembelajaran oleh dosen ahli materi PAI tahap II jumlah kriteria penilaian “sangat baik” terdapat 5 indikator, kriteria penilaian “baik” terdapat 9 indikator, kriteria penilaian “cukup” 0, kriteria penilaian “kurang” 0 dan kriteria penilaian “sangat kurang” 0. Pada validasi materi tahap II ini, hasil yang didapatkan mengalami peningkatan pada rata-rata skor yaitu 4,36 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelima indikator yang pada tahap I mendapat kriteria “baik” menjadi “sangat baik” dan sembilan indikator “cukup” menjadi “baik”. Hasil rerata skor diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah indikator. Hal

ini menunjukkan bahwa, revisi produk yang telah dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi

Hasil penilaian Aspek Materi oleh dosen ahli materi pelajaran PAI dapat dilihat dalam tabel 16 berikut:

Tabel 16. Data Hasil Penilaian Aspek Materi oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap II

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)	4	Baik
2	Kejelasan isi materi	4	Baik
3	Struktur atau urutan isi materi	4	Baik
4	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	Baik
5	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	4	Baik
6	Ilustrasi animasi	3	Cukup
7	Runtutan soal yang disajikan	4	Baik
Jumlah skor		27	
Rerata Skor		3,86	
Kriteria Penilaian		Baik	

Berdasarkan tabel 16 di atas hasil penilaian aspek materi oleh dosen ahli materi PAI tahap II jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 0, kriteria penilaian “baik” 6, kriteria penilaian “cukup” 1, kriteria penilaian “kurang” 0 dan kriteria penilaian “sangat kurang” 0. Pada penilaian ahli materi tahap II, enam indikator yang pada tahap I berkriteria “cukup” menjadi “baik” dan satu indikator “kurang” menjadi “cukup”. Hasil penilaian pada aspek materi menunjukkan bahwa kriteria penilaian “baik” dengan rerata skor 3,86. Hasil rerata skor diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah indikator. Ahli materi sebagai validator sudah tidak memberikan saran untuk perbaikan sehingga materi multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat yang dikembangkan layak tanpa revisi.

Hasil dari rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor.

Hasil dari rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima.

Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir validasi materi yang dapat dilihat pada tabel 17 berikut.

Tabel 17. Data Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Materi Pelajaran PAI Tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	4,36	Sangat baik
2.	Aspek Materi	3,86	Baik
	Rata-rata	4,11	Baik

Tabel 17 di atas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 4,11. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “baik”. Hasil rata-rata diperoleh dari penjumlahan rerata skor kedua aspek yang dinilai ($4,36+3,86$) kemudian dibagi dua (2) yang kemudian menghasilkan rata-rata skor 4,11. Penilaian ahli materi pelajaran PAI tahap II mendapatkan rata-rata 4,11 yang masuk dalam kategori baik dan layak uji coba tanpa revisi oleh ahli materi pelajaran PAI.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat selanjutnya diserahkan kepada ahli media pembelajaran untuk divalidasi atau meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*). Ahli media pembelajaran dosen adalah TP FIP UNY yang berkompeten mengenai multimedia pembelajaran,

yaitu Bapak Ariyawan Agung Nugroho, S.T. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman. Kegiatan validasi dilakukan 2 tahap sampai media dinyatakan layak tanpa revisi.

a) Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran Tahap I

Hasil penilaian Aspek Tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran tahap I dapat dilihat dalam tabel 18 berikut:

Tabel 18. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap I

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Proporsi <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)	4	Baik
2	Kesesuaian pilihan <i>background</i>	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian proporsi warna	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Baik
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	Baik
6	Kejelasan suara animasi	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian pemilihan musik <i>background</i>	4	Baik
8	Kemenarikan sajian animasi	4	Baik
9	Kesesuaian animasi dengan materi	5	Sangat Baik
10	Kemenarikan bentuk navigasi	4	Baik
11	Kemudahan memahami struktur navigasi	5	Sangat Baik
12	Konsistensi tampilan tombol	5	Sangat Baik
13	Kemenarikan desain sampul	4	Baik
14	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	4	Baik
Jumlah skor		62	
Rerata Skor		4,42	
Kriteria Penilaian		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 18 di atas hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran tahap I didapat jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 6, kriteria penilaian “baik” 8, kriteria penilaian “cukup” 0, kriteria penilaian “kurang” 0, dan kriteria penilaian “sangat kurang” 0. Hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran mendapat jumlah skor 62 dan rerata skor 4,42. Rerata skor menunjukkan kriteria

penilaian “sangat baik”. Hasil rerata tersebut diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah indikator.

Hasil penilaian Aspek Pemprograman oleh dosen ahli media pembelajaran tahap I dapat dilihat dalam tabel 19 berikut:

Tabel 19. Data Hasil Penilaian Aspek Pemprograman oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap I

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kemudahan pemakaian program	5	Sangat Baik
2	Kemudahan memilih menu program	4	Baik
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	4	Baik
4	Kualitas <i>feedback</i> program	4	Baik
5	Kemudahan keluar dari program	5	Sangat Baik
6	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi	5	Sangat Baik
	Jumlah skor	27	
	Rerata Skor	4,5	
	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 19 di atas hasil penilaian aspek pemprograman oleh dosen ahli media dengan jumlah indikator 6 didapat jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 3, kriteria penilaian “baik” 3, kriteria penilaian “cukup” 0, kriteria penilaian “kurang” 0, dan kriteria penilaian “sangat kurang” 0. Hasil penilaian aspek pemprograman oleh dosen ahli media pembelajaran mendapat jumlah skor 27 dan rerata skor 4,5. Rerata skor menunjukkan kriteria penilaian “sangat baik”. Hasil rerata tersebut diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah indikator. Hasil rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima.

Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir validasi media yang dapat dilihat pada tabel 20 berikut ini.

Tabel 20. Data Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap I

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Aspek Tampilan	4,42	Sangat Baik
2	Aspek Pemrograman	4,5	Sangat Baik
	Rata-rata	4,46	Sangat Baik

Tabel 20 di atas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 4,46. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil rata-rata diperoleh dari penjumlahan rerata skor kedua aspek yang dinilai ($4,42+4,5$) kemudian dibagi dua (2) yang kemudian menghasilkan rata-rata skor 4,46. Penilaian ahli media pelajaran PAI tahap I ialah sangat baik, namun ada beberapa saran perbaikan dari ahli media.

Berikut ini merupakan masukan ahli media mengenai produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan:

- 1) Musik *background* atau pengiring pada multimedia dibuat terus berulang, tidak berhenti ditengah-tengah saat program masih dijalankan.
- 2) Pemberian menu pada materi agar mudah di pilih oleh siswa saat menggunakan. Semula sebelum direvisi, menu untuk memilih materi belum ada. Setelah direvisi sudah diberi menu materi, seperti gambar berikut:



(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 16. Tampilan menu materi

- 3) Diberi instruksi saat mengerjakan evaluasi pada kuis teka-teki. Pemberian instruksi ini dimaksudkan agar siswa tidak mengecek jawaban sebelum semua kolom teka-teki terisi.

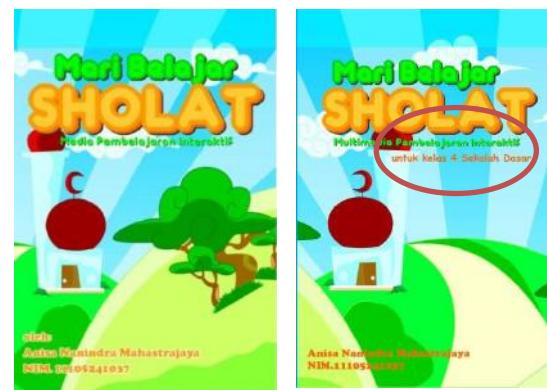


(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 17. Tampilan kuis teka-teki

- 4) Penambahan informasi kelas pada cover CD multimedia pembelajaran interaktif, seperti pada gambar berikut:



(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 18. Tampilan cover depan CD multimedia

5) Penambahan nilai KKM pada halaman hasil evaluasi.

Sebelumnya nilai KKM mata pelajaran PAI untuk kelas IV SD belum ada, setelah direvisi, terdapat nilai KKM dalam hasil evaluasi, seperti pada gambar berikut:

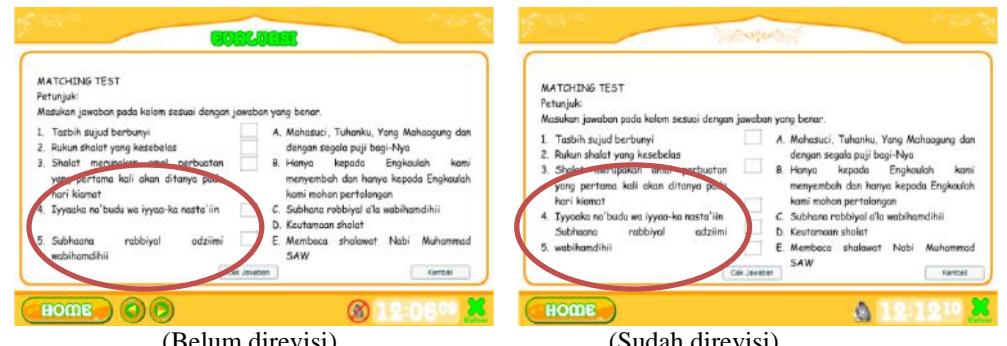


(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 19. Tampilan halaman hasil evaluasi

6) Pembetulan nomor soal evaluasi pada kuis *matching test*.



(Belum direvisi)

(Sudah direvisi)

Gambar 20. Tampilan halaman kuis *matching test*

b) Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran Tahap II

Hasil penilaian Aspek Tampilan oleh dosen ahli media

pembelajaran tahap II dapat dilihat dalam tabel 21 berikut:

Tabel 21. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap II

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Proporsi <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)	4	Baik
2	Kesesuaian pilihan <i>background</i>	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian proporsi warna	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Baik
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	Baik
6	Kejelasan suara animasi	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian pemilihan musik <i>background</i>	4	Baik
8	Kemenarikan sajian animasi	4	Baik
9	Kesesuaian animasi dengan materi	5	Sangat Baik
10	Kemenarikan bentuk navigasi	4	Baik
11	Kemudahan memahami struktur navigasi	5	Sangat Baik
12	Konsistensi tampilan tombol	5	Sangat Baik
13	Kemenarikan desain sampul	4	Baik
14	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	4	Baik
Jumlah skor		62	
Rerata Skor		4,42	
Kriteria Penilaian		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 21 di atas hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran tahap I didapat jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 6, kriteria penilaian “baik” 8, kriteria penilaian “cukup” 0, kriteria penilaian “kurang” 0, dan kriteria penilaian “sangat kurang” 0. Hasil penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media pembelajaran mendapat jumlah skor 62 dan rerata skor 4,42. Rerata skor menunjukkan kriteria penilaian “sangat baik”. Hasil rerata tersebut diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah indikator.

Hasil penilaian Aspek Pemrograman oleh dosen ahli media pembelajaran tahap II dapat dilihat dalam tabel 22 berikut:

Tabel 22. Data Hasil Penilaian Aspek Pemrograman oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap II

No	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kemudahan pemakaian program	5	Sangat Baik
2	Kemudahan memilih menu program	4	Baik
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	4	Baik
4	Kualitas <i>feedback</i> program	4	Baik
5	Kemudahan keluar dari program	5	Sangat Baik
6	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi	5	Sangat Baik
Jumlah skor		27	
Rerata Skor		4,5	
Kriteria Penilaian		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 22 di atas hasil penilaian aspek pemrograman oleh dosen ahli media dengan jumlah indikator 6 didapat jumlah kriteria penilaian “sangat baik” 3, kriteria penilaian “baik” 3, kriteria penilaian “cukup” 0, kriteria penilaian “kurang” 0, dan kriteria penilaian “sangat kurang” 0. Hasil penilaian aspek pemrograman oleh dosen ahli media pembelajaran mendapat jumlah skor 27 dan rerata skor 4,5. Rerata skor menunjukkan kriteria penilaian “sangat baik”. Hasil rerata tersebut diperoleh dari jumlah skor dibagi jumlah indikator. Hasil rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir validasi media yang dapat dilihat pada tabel 23 berikut ini.

Tabel 23. Data Hasil Penilaian oleh Dosen Ahli Media Pembelajaran Tahap II

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Aspek Tampilan	4,42	Sangat Baik
2	Aspek Pemrograman	4,5	Sangat Baik
	Rata-rata	4,46	Sangat Baik

Tabel 23 di atas menunjukkan hasil rata-rata kedua aspek dengan skor 4,42. Skor tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil rata-rata diperoleh dari penjumlahan rerata skor kedua aspek yang dinilai ($4,42+4,5$) kemudian dibagi dua (2) yang kemudian menghasilkan rata-rata skor 4,42. Penilaian ahli media pelajaran PAI tahap II mendapatkan rata-rata 4,42 yang masuk dalam kategori sangat baik dan layak uji coba tanpa revisi oleh ahli media pelajaran PAI.

4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal penggunaan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksankaan Sholat melibatkan 5 siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Lima siswa ini memiliki tingkatan kognisi kurang, sedang, dan tinggi. Hasil dari uji coba lapangan awal dapat dilihat pada tabel 24 berikut:

Tabel 24. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Awal

No.	Unsur yang Dinilai	Skor
1.	Kemudahan menggunakan	10
2.	Kejelasan tujuan belajar	10
3.	Kesesuaian materi pelajaran	10
4.	Kesesuaian bahasa	8
5.	Kelengkapan materi	10
6.	Kejelasan soal kuis	10
7.	Keseuaian susunan materi	8
8.	Kesesuaian belajar mandiri	8
9.	Kesesuaian umpan balik	10
10.	Keberadaan motivasi belajar	10
11.	Kebebasan memilih menu materi	10
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan	10
13.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	8
14.	Kemudahan navigasi	8
15.	Kesesuaian animasi	10
16.	Kesesuaian warna	8
17.	Kesesuaian musik pengiring	8
18.	Kejelasan teks bacaan	8
19.	Kemudahan belajar	8
20.	Proporsi animasi	10
Jumlah penilaian seluruh siswa		182
Persentase (%)		91%
Kesimpulan Penilaian		Layak

Berdasarkan tabel 24. penilaian siswa hasil uji coba lapangan awal multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat didapatkan hasil 91% masuk dalam kategori “layak”. Persentase penilaian diperoleh dari hasil perbandingan total penilaian dengan keseluruhan penilaian indikator yang ada pada angket penilaian multimedia. Setelah uji coba awal peneliti melakukan revisi produk. Revisi produk ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dari uji coba awal. Dari hasil uji coba awal tidak terdapat kekurangan dalam produk multimedia pembelajaran ini sehingga tidak ada bagian multimedia pembelajaran yang harus direvisi.

5. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat sudah layak dan baik untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD sebagai

media pembelajaran. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif PAI.

6. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat melibatkan 9 siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 25 berikut:

Tabel 25. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

No.	Unsur yang Dinilai	Skor
1.	Kemudahan menggunakan	18
2.	Kejelasan tujuan belajar	16
3.	Kesesuaian materi pelajaran	18
4.	Kesesuaian bahasa	16
5.	Kelengkapan materi	16
6.	Kejelasan soal kuisi	18
7.	Kesesuaian susunan materi	18
8.	Kesesuaian belajar mandiri	18
9.	Kesesuaian umpan balik	18
10.	Keberadaan motivasi belajar	18
11.	Kebebasan memilih menu materi	18
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan	18
13.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	18
14.	Kemudahan navigasi	18
15.	Kesesuaian animasi	18
16.	Kesesuaian warna	18
17.	Kesesuaian musik pengiring	16
18.	Kejelasan teks bacaan	18
19.	Kemudahan belajar	18
20.	Proporsi animasi	16
Jumlah penilaian seluruh siswa		350
Percentase (%)		97,2 %
Kesimpulan Penilaian		Layak

Berdasarkan tabel 25. penilaian siswa hasil uji coba lapangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat termasuk ke dalam kategori “layak” dengan total penilaian 350 dengan persentase 97,2%. Revisi produk dilakukan setelah menyelesaikan uji coba lapangan. Dari hasil uji coba lapangan tidak terdapat kekurangan maupun saran perbaikan terhadap bagian multimedia pembelajaran sehingga tidak

dilakukan revisi produk. Untuk hasil uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

7. Hasil Revisi Produk Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat sudah layak dan baik untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD sebagai media pembelajaran. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif PAI.

8. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

Pelaksanaan uji lapangan dilaksanakan setelah diselesaiannya revisi uji coba lapangan dengan melibatkan 14 siswa kelas IV-B SDN Lempuyangwangi Yogyakarta. Uji pelaksanaan lapangan ini bertempat di ruang komputer sebagai lokasi penelitian. Siswa diminta untuk memasuki ruang komputer, sebelum proses pembelajaran berlangsung. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut ini adalah table hasil penilaian uji pelaksanaan lapangan:

Tabel 26. Hasil Penilaian Uji Pelaksanaan Lapangan

No.	Unsur yang Dinilai	Skor
1.	Kemudahan menggunakan	28
2.	Kejelasan tujuan belajar	28
3.	Kesesuaian materi pelajaran	28
4.	Kesesuaian bahasa	26
5.	Kelengkapan materi	28
6.	Kejelasan soal kuis	28
7.	Keseuaian susunan materi	28
8.	Kesesuaian belajar mandiri	28
9.	Kesesuaian umpan balik	28
10.	Keberadaan motivasi belajar	26
11.	Kebebasan memilih menu materi	28
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan	28
13.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	28
14.	Kemudahan navigasi	28
15.	Kesesuaian animasi	28
16.	Kesesuaian warna	28
17.	Kesesuaian musik pengiring	26
18.	Kejelasan teks bacaan	28
19.	Kemudahan belajar	28
20.	Proporsi animasi	28
Jumlah penilaian seluruh siswa		554
Persentase (%)		98,9%
Kesimpulan Penilaian		Layak

Berdasarkan tabel 26. didapatkan kesimpulan bahwa hasil uji lapangan memiliki total penilaian 554 dengan persentase penilaian 98,9% dengan dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran dikategorikan “layak”. Setelah produk selesai melalui tahap uji lapangan maka dilakukan tahap penyempurnaan media.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Pada uji pelaksanaan lapangan didapatkan hasil bahwa multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat sudah layak dan baik untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut peneliti tidak melakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat.

B. Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat. Penelitian pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif ini mengacu pada langkah pelaksanaan pengembangan dari Borg dan Gall (1989). Dari kesepuluh langkah, peneliti membatasi pada sembilan langkah penelitian pengembangan. Hal ini dikarenakan bahwa tujuan utama dalam penelitian pengembangan adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang baik digunakan sebagai salah satu sumber bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Sembilan langkah tersebut, yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi; 2) perencanaan pengembangan; 3) pengembangan produk awal; 4) uji coba lapangan awal; 5) revisi hasil uji coba; 6) uji coba lapangan; 7) revisi hasil uji coba lapangan; 8) uji pelaksanaan lapangan; dan 9) revisi produk akhir.

Berdasarkan hasil penelitian awal dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat sangat diperlukan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV di SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dilakukan setelah analisis kebutuhan dan analisis lapangan.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Hal tersebut bertujuan untuk

memudahkan pengguna dalam mengoperasikan produk multimedia yang dikembangkan sehingga pengguna dapat memilih materi yang ingin dipelajari. Seperti yang dikatakan Daryanto (2010:51) bahwa multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia yang dikembangkan peneliti dianggap penting bagi siswa kelas IV karena multimedia pembelajaran interaktif ini berisi animasi dan audio disertai dengan penjelasan singkat yang berkaitan dengan materi serta dilengkapi evaluasi kuis yang menarik. Hal ini sesuai dengan pengertian multimedia menurut Azhar Arsyad (2009:170) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif secara sederhana didefinisikan lebih dari satu media, media ini bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video.

Multimedia pembelajaran interaktif PAI materi melaksanakan sholat dapat memberikan pemahaman sesuai daya pikir siswa secara konkret dan logis sebab dalam multimedia interaktif terdapat animasi yang dapat membantu siswa dalam berpikir konkret. Seperti yang dikemukakan oleh J.Piaget (Asri Budiningsih, 2005:35) bahwa tahapan anak yang ketiga yaitu tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun), pada tahapan ini anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat mempermudah proses penyampaian materi yang memerlukan praktik (pergi ke lapangan), hal ini

berkaitan pula dengan keterbatasan alokasi waktu pada setiap materi. Seperti pada materi melaksanakan sholat, dibutuhkan lebih banyak jam praktik sehingga adanya multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munir (2013:150-152), multimedia pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dapat mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya serta dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kelayakan produk diperoleh dengan data yang dijaring menggunakan penelitian responden (ahli materi PAI, ahli media pembelajaran dan siswa sebagai pengguna). Data yang berkenaan dengan penilaian responden tentang kelayakan produk dijaring menggunakan instrumen angket, catatan komentar, dan saran perbaikan. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta sebagai subjek uji coba dan pengguna produk.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahap guna mendapatkan penilaian, masukan dan komentar sehingga produk multimedia pembelajaran interaktif PAI yang dikembangkan layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran PAI khususnya materi Melaksanakan Sholat. Uji kelayakan produk tersebut terbagi ke dalam

beberapa tahapan, yaitu: 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba lapangan awal, 4) tahap uji coba lapangan, dan 5) tahap uji pelaksanaan lapangan.

Pada tahap validasi materi dosen ahli materi pelajaran PAI melakukan penilaian dan memberikan saran serta masukan mengenai 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Kegiatan validasi materi dilakukan 2 tahap. Data hasil penilaian ahli materi pada tahap I memperoleh penilaian rata-rata 3,11 dengan kategori “Cukup”. Masukan dari ahli materi diantaranya ialah isi multimedia perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 4-5) dalam memilih media untuk pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria pembelajaran yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Selain itu, ahli materi juga memberi masukan untuk membenahi gerakan sholat pada animasi untuk diperlambat agar siswa dapat benar-benar mengerti setiap gerakan sholat.

Pemilihan animasi untuk gerakan sholat dalam multimedia pembelajaran interaktif ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lebih menyukai gambar kartun dan warna-warna yang cerah. Dengan menggunakan warna-warna cerah pada animasi siswa menjadi lebih tertarik untuk melihat dan mempelajarai. Selain itu, salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam

tiap waktu perubahan (Utami, 2007). Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian, seperti dalam gerakan sholat.

Pada validasi materi tahap II, hasil yang didapatkan mengalami peningkatan pada rata-rata skor yaitu 4,11 dengan kategori “Baik”. Ahli materi sebagai validator sudah tidak memberikan saran untuk perbaikan sehingga materi multimedia pembelajaran interaktif PAI materi melaksanakan sholat yang dikembangkan layak tanpa revisi.

Pada tahap validasi media dilakukan kegiatan validasi dalam 2 tahap. Dosen ahli media pembelajaran melakukan penilaian dan memberikan masukan terkait aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data hasil penilaian media tahap I memperoleh nilai rata-rata 4,46 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Namun masih ada beberapa saran perbaikan pada multimedia pembelajaran interaktif PAI, diantaranya pemberian menu pada materi agar mudah di pilih oleh siswa saat menggunakan dan pemberian instruksi atau petunjuk pada evaluasi kuis teka-teki. Seperti yang diungkapkan Jacob dalam Munir (2013:111) bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan oleh pengguna sehingga pembelajaran bisa terjadi dua arah apabila dibantu media lain. Oleh karena itu perlu adanya kemudahan dalam memilih materi dan instruksi yang jelas dalam evaluasi agar terjadi interaksi yang baik.

Pada tahap II memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata 4,46. Ahli media pembelajaran sudah tidak memberikan saran perbaikan, sehingga multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan

Sholat yang dikembangkan telah layak untuk digunakan tanpa revisi, dan siap untuk diujicobakan kepada pengguna.

Uji coba lapangan awal melibatkan 5 orang siswa dan mendapatkan hasil penilaian “layak” dengan persentase 91%, uji coba lapangan melibatkan 9 orang siswa mendapatkan hasil penilaian “layak” dengan persentase 97,2%, dan uji pelaksanaan lapangan melibatkan 14 orang siswa dengan hasil penilaian 98,9% masuk dalam kriteria “layak”. Uji pelaksanaan lapangan ini merupakan tahap terakhir penelitian untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif PAI materi melaksanakan sholat.

Kelayakan multimedia interaktif ini juga didukung dengan tercapainya indikator materi melaksanakan sholat yaitu siswa dapat memahami makna bacaan sholat. Hal ini dapat dibuktikan dengan, soal evaluasi pada multimedia pembelajaran yang berkaitan dengan makna bacaan sholat ada 7 butir dan pada saat proses uji coba berlangsung siswa dapat menjawab dengan benar ketujuh soal tersebut.

Respon dari siswa sebagai subjek uji coba adalah mereka tertarik untuk mempelajari multimedia pembelajaran interaktif karena warna dan tampilan yang menarik serta terdapat animasi dan audio yang mendukung materi pelajaran. Selain itu, para siswa juga sangat antusias dalam menjawab evaluasi pembelajaran dan kuis yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif karena menarik rasa keingintahuan mereka.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian produk melalui validasi ahli materi pelajaran PAI, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas IV SDN

Lempuyangwangi, Yogyakarta selaku pengguna produk multimedia pembelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat, hasil pengembangan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran baik mandiri maupun berkelompok di dalam kelas.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI materi Melaksanakan Sholat ini telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan metode penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall. Hasil penilaian produk oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan “baik” (4,11) dan penilaian produk oleh ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman diperoleh hasil “sangat baik” (4,46). Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil “layak” (91%), pada hasil uji coba lapangan diperoleh hasil “layak” (97,2%), dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil “layak” (98,9%).

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya menghitung tingkat kelayakan dari pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif, tidak sampai pada tahap menghitung tingkat efektifitas dan dampak dari penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Penilaian ahli materi dan ahli media masih subyektif karena belum ada indikator yang pasti untuk menilai setiap komponen.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif PAI sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan multimedia pembelajaran interaktif PAI dapat digunakan secara mandiri untuk memperdalam materi tanpa bantuan dari guru.
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat meneliti tingkat efektifitas multimedia pembelajaran interaktif PAI materi Melaksanakan Sholat yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

2014. *Buku siswa: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SD, Edisi Revisi.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Amrul Muarif, Heru. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Condong Catur. *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anshari, Endang Saifuddin. 1976. *Pokok-Pokok Pikiran tentang Islam.* Jakarta: Usaha Enterprise.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 1998, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi.
- Ar-Rahbawi, Abdul Qadir. 2007. *Fikih Shalat Empat Madzhab.* Yogyakarta: Hikam Pustaka.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- Daud Ali, Mohammad. 1998. *Pendidikan Agama Islam.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Elsom Cook, Mark. 2001. *Principles of Interactive Multimedia*. Boston: McGraw-Hill.
- Haitami S, Mohammad dan Syamsul Kurniawan. 2012. *Studi Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hannafin, M.J & Peck, K.L. 1988. *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Haryanto, Sentot. 2000. *Psikologi Shalat*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismaniati. 2001. Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Buku Pegangan kuliah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- I Gde Wawan Sudata & I Made Tegeh. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Januszewsky, Alan & Michael Molenda. 2008. *Educational Technology: A Definition with Comentary*. Lawrence Erlbaum Associates: New York.
- Kementerian Agama RI . 2010. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Bandung: Sygma.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning. Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* (diterjemahkan Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miyarso, Estu. 2004. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhaimin. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2007. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Press.
- Muhammad, Syaikh. 2009. Syarat-Syarat, Rukun dan Kewajiban dalam Sholat. Maktabah Raudhah al-Muhibbin. E-Book. Diakses dari <http://www.raudhatulmuhibbin.org> pada tanggal 2 Juli 2015 jam 12.30 WIB.

- Munir. 2013. *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Oetomo, Budi Sutedjo D. 2002. *E-education; Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.
- Philip, Rob. 1997. *The Developers Handbook to Interactive Multimedia (Practical Guide for Educational Application)*. London: Kogan Page.
- Putro Widoyoko, Eko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rasjid, Sulaiman. 2007. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 4301. Sekretariat Negara: Jakarta.
- Seels, B. Barabara and Richey. (994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*, diterjemahkan Dewi S. Prawiradillah. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syahidin. 2005. *Aplikasi Metode Pendidikan Qurani dalam Pembelajaran Agama di Sekolah*. Tasikmalaya: Ponpes Suryalaya Tasikmalaya.

Tefur, Akhmad. 2009. Memahami Bacaan Sholat. E-Book. Bogor: Imtra Training Center. Diakses dari www.sholatsempurna.com pada tanggal 28 Juli 2015 jam 10.55 WIB.

Utami, D. 2007. Animasi dalam Pembelajaran. Diakses dari www.uny.ac.id/akademik/default.php pada tanggal 26 November 2015, jam 19.10 WIB.

Wulandari, Novita. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Aneka Sumber di Kelas V SDN Banteran I, Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kelengkapan Multimedia Pembelajaran

1.1 Silabus Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD

1.2 Materi Melaksanakan Sholat

1.3 *Flow Chart*

1.4 *Story Board*

1.5 Desain Cover Multimedia Pembelajaran Interaktif

1.1 Silabus Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas : IV (empat)

Kompetensi Inti : K1 (Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Memahami makna ibadah sholat .	Makna sholat	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Menyimak makna sholat• Mengamati pengalaman melaksanakan sholat di rumah dan masjid lingkungan sekitar rumah. <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Secara kelompok kecil mendiskusikan tentang makna sholat dan pengalaman melaksanakan sholat di rumah dan masjid lingkungan sekitar rumah	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati pelaksanaan diskusi dengan menggunakan lembar observasi terkait dengan:• makna sholat• sikap yang ditunjukkan siswa terkait dengan tanggung jawabnya terhadap pelaksanaan jalannya diskusi atau kerja individu/pa-sangan/kelompok <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none">• Tes tertulis tentang makna sholat dan pengalaman melaksanakan sholat di rumah dan masjid lingkungan sekitar rumah.	16 JP	<ul style="list-style-type: none">• Buku PAI dan Budi Pekerti Kls IV SD• Buku pelajaran al-Quran• Gambar/ Poster Asmaul Husna

1.2 Materi Melaksanakan Sholat

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SD MATERI MELAKSANAKAN SHOLAT

1. Pengertian Kata Sholat

Kata sholat menurut bahasa Arab ialah “doa”, tetapi yang dimaksud disini ialah “Ibadat yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan” (Sulaiman, 2007:53).

Firman Allah SAW:

وَأَقِمِ الصَّلَاةَ ۖ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ


Artinya : ”Dan dirikanlah sholat. Sesungguhnya sholat itu mencegah dari (perbuatan perbuatan) keji dan mungkar.” (Q.S. Al-Ankabut:45).

Sedangkan menurut istilah fiqh (Sentot, 2000:59) sholat adalah beberapa ucapan atau rangkaian ucapan dan perbuatan (gerakan) yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dengannya disebut beribadah kepada Allah, dan menurut syarat-syarat yang telah ditentukan oleh agama.

Kewajiban Sholat termasuk rukun Islam, diwajibkan ketika Rasulullah Mi’raj. Sabda Rasulullah SAW :

بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَىٰ خَمْسٍ شَهادَةٍ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَإِقَامَ
الصَّلَاةِ وَإِيتَاءِ الزَّكَاتِ وَحَجَّ الْبَيْتِ وَصَوْمُ رَمَضَانَ

Artinya : ”Islam ditegakkan di atas lima (dasar, rukun): syahadah bahwa tiada tuhan selain Allah dan bahwasanya Muhammad adalah

rasul Allah, menegakkan sholat, membayar zakat, haji ke bait Allah, dan puasa ramadhan. (HR. Bukhari Muslim).

2. Keutamaan Sholat

Sholat memiliki beberapa keutamaan. Beberapa keutamaan tersebut adalah sebagai berikut: (a) Sholat termasuk rukun Islam yang kedua setelah *syahadatain*; (b) Sholat diwajibkan atas muslim/muslimah yang perintohnya disampaikan oleh Allah secara langsung; (c) Sholat merupakan amal perbuatan yang pertama kali akan ditanya pada hari kiamat; (d) Sholat termasuk amal yang paling disukai oleh Allah; (e) Sholat dapat menghapuskan kesalahan dan menghilangkan keburukan; (f) Sholat dapat mencegah dari perbuatan keji dan mungkar; (g) Orang yang khusyuk Sholat-nya akan mewarisi surga Firdaus; dan (h) *Sholat* adalah sarana untuk mendapatkan pertolongan Allah, sebagaimana disampaikan dalam firman-Nya:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذْ تَعْبُدُونَ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan Sholat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar.” (Q.S al Baqarah/2:153).

3. Rukun Sholat

Rukun shalat adalah hal-hal yang jika tidak dilakukan baik karena lupa atau karena sengaja, maka batal shalatnya karena meninggalkannya (Syaikh Muhammad, 2009:9): a) Berdiri (bagi yang mampu), b) Takbiratul Ihram, c) Membacaurat Al-Fatihah, d) Rukuk, e) Bangkit dari Rukuk, f) Sujud dengan tujuh anggota badan, g) menegakkan (punggung) dari sujud, h) duduk diantara dua sujud, i) tuma’ninah (tenang dan tidak tergesa-gesa), j) bertutur-turut, k) tasyahud akhir, l) duduk tasyahud, m) bershalawat atas Nabi, dan n) dua salam.

4. Syarat Sahnya Sholat

Syarat adalah sesuatu yang harus dipenuhi sebelum dilakukan sebuah amalan ibadah. Jika syarat tidak terpenuhi, maka ibadah sholat yang dikerjakan menjadi tidak sah. Adapun syarat-syarat sahnya sholat antara lain (Syaikh Muhammad, 2009:1) Islam, b) berakal, c) baligh, d) wudhu, e) bersih dari najis, f) masuk waktunya, g) menghadap kiblat, dan h) Niat.

5. Wajib Sholat

Wajib Sholat adalah hal-hal yang jika tidak dilakukan dengan sengaja, maka shalatnya batal karena meninggalkannya, namun jika dia meninggalkannya karena lupa, diwajibkan untuk melakukan sujud sahwai di akhir shalat. Wajib sholat ada delapan, yaitu sebagai berikut (Syaikh Muhammad, 2009:24):

- a) Seluruh takbir kecuali takbiratul ihram
- b) Mengucapkan Subhaana rabbiyal'azhiim saat rukuk
- c) Mengucapkan Sami'allaahu liman hamidah bagi imam dan yang shalat sendiri
- d) Mengucapkan Rabbanaa walaka hamdu bagi setiap orang.
- e) Mengucapkan Subhaana rabbiyal a'laa saat sujud
- f) Mengucapkan Rabbighfirlii antara dua sujud
- g) Membaca Tasyahhud awal, dan
- h) Duduk untuk tasyahhud awal

6. Sunah Sholat

Sunah sholat, yaitu semua aktivitas yang dilakukan di saat shalat, jika ditinggalkan dengan sengaja, maka dapat membantalkan shalat dan jika tertinggal tidak sengaja, maka tidak membantalkan shalat akan tetapi cukup digantikan dengan sujud sahwai. Adapun sunah sunah shalat antara lain: 1) mengangkat kedua tangan ketika takbiratul ihram, 2) meletakkan tangan kanan diatas tangan kiri, 3) mengarahkan pandangan ketempat sujud, 4) membaca doa iftitah, 5) membaca ta'awudz (a'uudzu billahi minasy syaithaanir rajiim), 6) membaca amin, 7)

membaca bacaan sesudah al-Fatihah, 8) menempelkan kening, hidung, dan beberapa anggota tubuh lainnya ketika sujud, 9) membaca doa-doa sholat, 10) duduk istirahat, sebelum bangkit menuju rakaat berikutnya, 11) tasyahud awal, 12) membaca Shalawat atas Nabi saw, 13) berdoa sesudah membaca shalawat, dan 14) salam kedua.

7. Gerakan dan Bacaan Sholat

Sholat adalah amal ibadah dengan menghadap kepada Allah secara langsung. Saat melaksanakan ibadah sholat setiap umat muslim melakukan gerakan sholat dan membaca bacaan sholat. Dengan mengetahui dan memahami gerakan dan bacaan sholat, diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi atau khusyuk sehingga ibadah sholat akan membekas dan berpengaruh terhadap tingkah laku siswa.

- Berdiri tegak menghadap kiblat sambil mengucapkan niat

Berdiri tegak menghadap kiblat sambil berniat mengerjakan sholat, sesuai dengan sholat yang hendak dikerjakan dan dibaca dalam hati. Misalnya sholat subuh yang lafadznya berbunyi sebagai berikut:

أَصْلَى فِرْصَ الصُّبُحِ رَكْعَاتِيْنِ مُسْتَقْبِلَ الْقُبْلَةِ أَدَاءً
مَأْمُومًا / إِمَامًا لِلَّهِ تَعَالَى، اللَّهُ أَكْبَرُ

Artinya: Aku sengaja sholat fardlu shubuh dua raka'at menghadap kiblat (sebagai imam/sebagai maknum) karena Allah.

- Takbiratul Ihram

Kemudian bertakbiratul ikhram mengangkat kedua tangan secara bersamaan setengah bahu dengan jari terbuka dan ibu jari berdampingan dengan telinga dihadapkan ke kiblat dengan mengucapkan Allahu Akbar. Setelah takbiratul ikhram, tangan diletakkan diatas dada atau dapat pula diujung dada (atas pusar). Cara memegangnya ialah tangan kanan diletakkan diatas tangan kiri atau dapat pula dengan tangan kanan memegang pergelangan tangan kiri.

اللَّهُ أَكْبَرُ

Artinya: Allah Maha Besar

c) Membaca Doa Iftitah, al-Fatihah dan Surat Pendek

Setelah membaca takbir, meletakan telapak tangan kanan di atas telapak tangan kiri dan kedua tangan bersedekap di dada sebelah bawah di atas pusat perut, dan membaca doa iftitah yang berbunyi sebagai berikut:

Doa Iftitah I

اللَّهُ أَكْبَرُ كِبِيرًا وَالْحَمْدُ لِلَّهِ كَثِيرًا وَسُبْحَانَ اللَّهِ بَكْرَةً
وَأَصْيَالًا إِنِّي وَجَهْتُ وَجْهِي لِلَّهِ يُ فَطَرَ السَّمَاوَاتِ
وَالْأَرْضَ حَنِيفًا مُسْلِمًا وَمَا أَنَا مِنَ الظُّرُفِرِ كَيْنَ إِنَّ صَلَاةَ
وَنُسُكِي وَمَحْيَايَيِ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمَيْنَ.
لَا شَرِيكَ لَهُ وَيَدَ اللَّهِ أَمْرُتُ وَأَنَا مِنَ الْمُسْلِمِيْنَ.

Artinya: Allah Mahabesar. Segala puji bagi Allah dan Mahasuci Allah sepanjang pagi dan petang. Sungguh, aku hadapkan wajahku kepada wajah-Mu yang telah menciptakan langit dan bumi, dengan penuh kelurusan dan penyerahan diri dan aku tidak termasuk orang-orang yang mempersekitukan-Mu. Sesungguhnya jalan-ku, ibadahku, hidupku, matiku, hanya untuk Allah Rabb semesta alam. Tidak ada sekutu bagi-Nya dan memang aku diperintahkan seperti itu, dan aku termasuk hamba yang berserah diri.

Doa Iftitah II

اللَّهُمَّ بَاعِدْ بَيْنَ حَطَابَايَيْ كَمَا بَاعَدْتَ بَيْنَ الْمُسْرِقِ
وَالْمَغْرِبِ اللَّهُمَّ نَقِّنِي مِنَ الْخَطَابِيَا كَمَا يَنْقِنِي التَّوْبُ الْأَبْيَضُ
مِنَ الدَّنَسِ اللَّهُمَّ اغْسِلْ خَطَابَايَيْ بِالْمَاءِ وَالثَّلَجِ وَالْبَرَدِ

Artinya: Ya Allah,jauhkanlah antara aku dengan kesalahan kesalahanku, sebagimana Engkau menjauhkan antara timur dan barat,Ya Allah,sucikanlah aku dari kesalahan-kesalahanku sebagimana dibersihkan kain putih dari kotoran. Ya Allah,bersihkanlah aku dari kesalahan kesalahanku dengan air dan salju dan embun.

Surat Al-Fatiyah

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ① الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ
② الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ③ مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ
④ إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ ⑤ إِهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ
⑥ صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْهَمْتَ عَلَيْهِمْ ⑦ غَيْرَ الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا الضَّالِّينَ

Artinya: (1) Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. (2) Segala puji bagi Allah, Tuhan seluruh alam. (3) Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. (4) Pemilik hari pembalasan. (5) Hanya kepada Engkaulah kami menyembah dan hanya kepada Engkaulah kami mohon pertolongan. (6) Tunjukilah kami jalan yang lurus. (7) (yaitu) jalan orang-orang yang telah Engkau beri nikmat kepadanya; bukan (jalan) mereka yang dimurkai, dan bukan (pula jalan) mereka yang sesat.

d) Rukuk

Selesai membaca surat, kedua tangan diangkat sambil membaca "Allahu Akbar" lalu Rukuk (punggung dan kepala sama rata) dan kedua tangan memegang lutut sambil membaca:

سُبْحَانَ رَبِّيِ الْعَظِيمِ وَبِحَمْدِهِ

Artinya: Mahasuci, Tuhanku, Yang Mahaagung dan dengan segala puji bagi-Nya

e) I'tidal Bangkit dari Rukuk

Bangkit dari ruku' dengan mengangkat kedua tangan setinggi telinga, sambil membaca:

سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمَدَهُ رَبِّنَاكَ الْحَمْدُ

Artinya: Allah sungguh mendengarkan para pemuji-Nya.

f) Sujud

Dari berdiri I'tidal, lalu badan turun, lutut menyentuh lantai kemudian bersujud. Tujuh anggota tubuh harus menempel ke lantai. Ketujuh anggota tubuh tersebut ialah

- 1) Dahi dan mencakup hidung
- 2) Dua telapak tangan
- 3) Dua lutut
- 4) Dua ujung-ujung kaki.

Dilanjutkan dengan sujud pertama sambil membaca "Allahu Akbar" dan kedua telapak tangan diletakan di bawah lalu membaca:

سُبْحَانَ رَبِّيِ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

Artinya: Mahasuci Rabb-ku Yang Maha Tinggi dan dengan segala puji bagi-Nya.

g) Duduk diantara Dua Sujud

Duduk diantara dua sujud dilakukan dengan posisi duduk iftirosy. Duduk iftirosy adalah posisi duduk dengan membentangkan kaki kiri, kemudian

diduduki dan kaki kanan ditegakkan. Posisi punggung saat duduk diantara dua sujud harus tegak sempurna dan tidak boleh condong dilanjutkan dengan membaca "Allahu Akbar" dan duduk antara dua sujud membaca:

رَبِّ اغْفِرْ لِي وَأَرْحَمْنِي وَاجْبُرْتِي وَأَرْفَعْنِي وَأَهْدِي وَعَافِنِي
وَاعْفُ عَنِي

Artinya: Ya Allah, ampunilah aku, belas kasihani-lah aku, cukupkanlah segala kekurangan-ku, angkatlah derajatku, berilah rezeki kepadaku, berilah petunjuk kepadaku, berilah kesehatan kepadaku, dan berilah ampuan kepadaku

h) Membaca Doa Tahiyat

Pada duduk tahiyat pantat diletakkan di tanah, telapak kaki kanan ditegakkan dan telapak kaki kiri berada di bawah kaki kanan. Kedua tangan berada di atas paha, dan posisi siku tidak melebar melebihi paha. Jari telunjuk kanan menghadap kiblat sambil membaca:

السَّجَدَاتُ الْمُبَارَكَاتُ الصَّلَوَاتُ الظَّيَّبَاتُ بِلَهُ . السَّلَامُ عَلَيْكَ
إِيَّاهُ النَّبِيُّ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ . السَّلَامُ عَلَيْنَا وَعَلَىٰ عِبَادِ اللَّهِ
الصَّالِحِينَ . أَشْهَدُ أَنَّ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ .
أَنَّ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ الَّذِي هُوَ صَلَّى عَلَىٰ مُحَمَّدٍ
وَعَلَىٰ أَلِيٰ مُحَمَّدٍ . كَمَا صَلَّيْتُ عَلَىٰ إِبْرَاهِيمَ وَعَلَىٰ أَلِيٰ إِبْرَاهِيمَ .
وَبَارِكْتُ عَلَىٰ مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ أَلِيٰ مُحَمَّدٍ . كَمَا بَارَكْتُ عَلَىٰ إِبْرَاهِيمَ
وَعَلَىٰ أَلِيٰ إِبْرَاهِيمَ . فِي الْعَالَمَيْنِ إِنَّكَ حَمِيدٌ مَحْمَدٌ

Artinya: Segala kehormatan, keberkahan, kebahagiaan, dan kebaikan bagi Allah. Segala keselamatan tetap untuk engkau, wahai Nabi, dan demikian juga rahmat Allah dan berkah-Nya. Mudah-mudahan keselamatan tetap untuk kami sekalian dan untuk para hamba Allah yang jalah. Aku bersaksi bahwa tiada

Tuhan selain Allah. Dan aku bersaksi bahwa Nabi Muhammad adalah utusan Allah. Ya Allah, limpahkanlah rahmat kepada Nabi Muhammad dan atas keluarganya sebagaimana pernah Engkau berikan rahmat kepada Nabi Ibrahim dan keluarganya; dan limpahkanlah berkah atas Nabi Muhammad beserta keluarganya sebagaimana Engkau memberikan berkah kepada Nabi Ibrahim dan keluarganya. Di seluruh alam semesta Engkaulah yang terpuji dan Mahamulia.

i) Salam

Sewaktu mengucapkan salam tubuh tetap dalam keadaan duduk tahiyyat akhir lalu memalingkan muka ke arah kanan dan kiri sambil mengucapkan:

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Artinya: Mudah-mudahan kesejahteraan dilimpahkan kepada kamu sekalian, serta rahmat Allah dan berkah-Nya.

8. Makna Bacaan Sholat

a. Makna Takbiratul Ikhram

Ketika kita kumandangkan lafadz tersebut dengan lisan kita, hendaknya kita kumandangkan pula dalam hati kita bahwa Allah-lah yang ter-Besar di atas segala-galanya dalam Dzat-Nya,

b. Makna doa iftitah pertama

Kita berikrar bahwa sholat, ibadah, hidup, dan mati kita hanya untuk Allah swt. Oleh karena itu, kita harus selalu berbuat baik dan beramal shaleh.

c. Makna Doa Iftitah Kedua

Kita selalu memohon kepada Allah supaya dijauhkan dari perbuatan dosa. Memohon ampunan-Nya bila telah terjerumus dosa, dan meminta supaya Allah membersihkan diri kita dari segala dosa-dosa yang telah kita perbuat.

d. Makna al-fatihah

Hanya kepada-Nya kita memuji, memohon pertolongan dan memohon hidayah serta bimbingan, sebagaimana yang telah Ia berikan kepada para nabi, para shiddiqin, orang-orang yang mati syahid dan orang-orang yang saleh dan

memohon agar kita terhindar dari jalan kebathilan. Supaya kita mendapatkan ridho Allah.

e. Makna rukuk

Kita harus senantiasa memuji Allah swt dan bersyukur kepada-Nya.

f. Makna I'tidal

Bersungguh-sungguh dalam melaksanakan sholat dan berdoa karena Allah sedang mendengarkan kita,

g. Makna sujud

kita adalah mahluk yang sangat kecil dihadapan Allah. Oleh karena itu, tidak pantaslah kita meremehkan ciptaan Allah lainnya, termasuk meremehkan teman.

h. Makna duduk diantara dua sujud

sebenarnya rezeki, kesehatan, jabatan, kemuliaan maupun petunjuk yang ada pada kita ini adalah wujud atau buah dari permintaan dan permohonan yang setiap hari kita mintakan secara berulang kali, yang kemudian dikabulkan-Nya

i. Makna Tahhiyat dan Shalawat Nabi

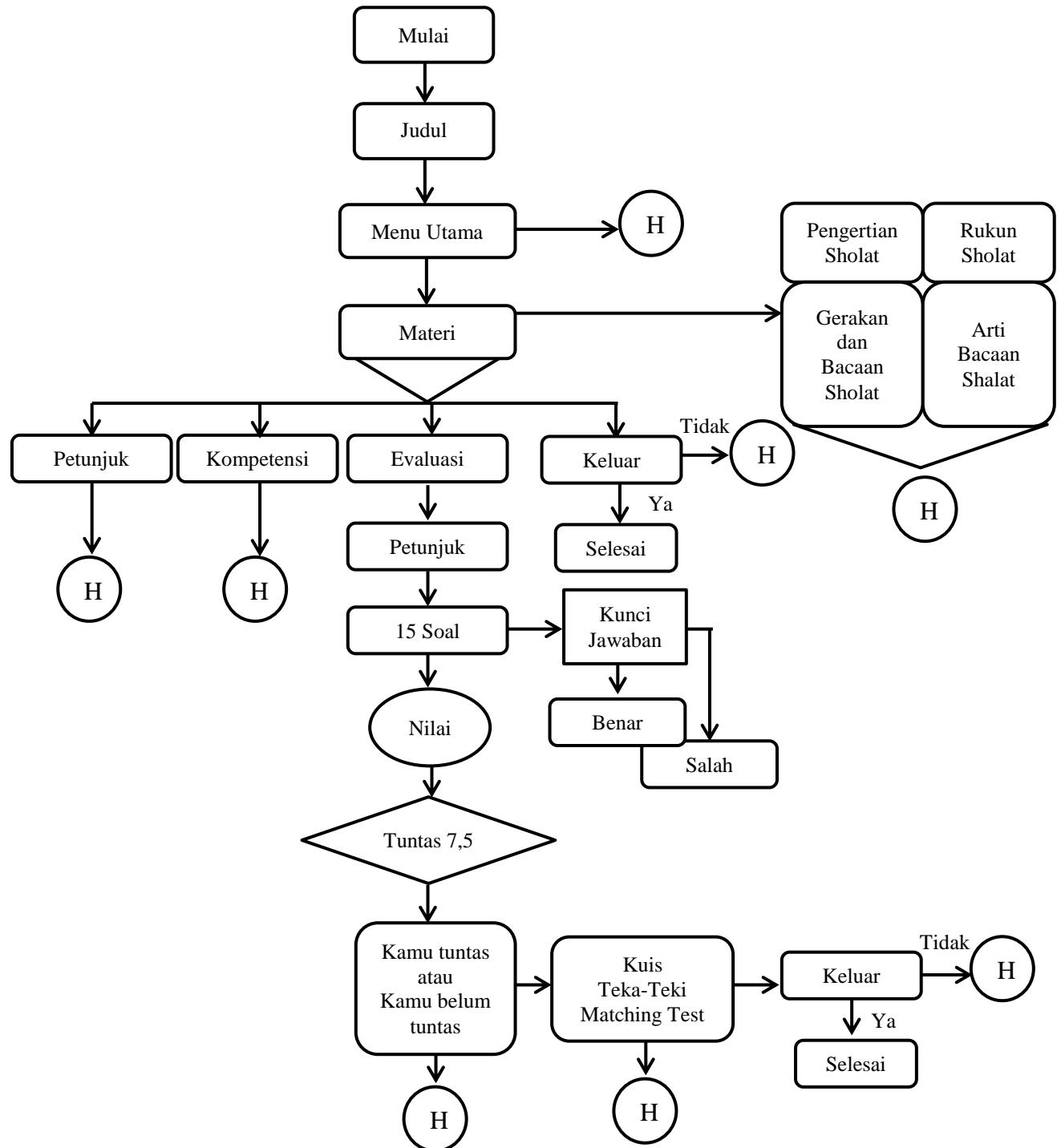
kita harus selalu ingat akan janji untuk hanya menyembah kepada-Nya dan mengakui Muhammad SAW sebagai utusan-Nya. Kemudian kita, memohon kepada Allah agar junjungan kita Muhammad Saw. mendapat tempat yang tinggi di sisi-Nya.

j. Makna salam

Selalu mendoakan setiap mahkluk Allah mendapatkan keselamatan, kedamaian, dan kesejahteraan.

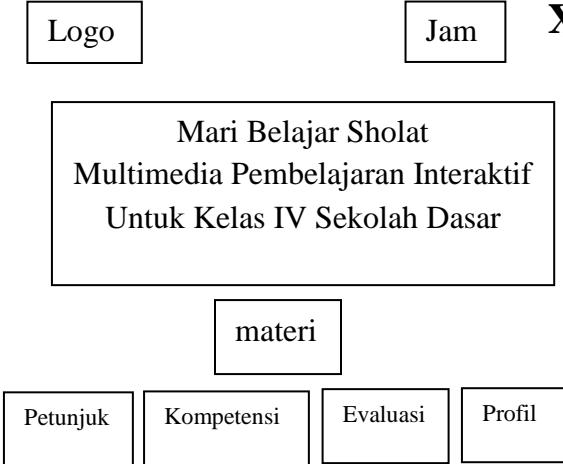
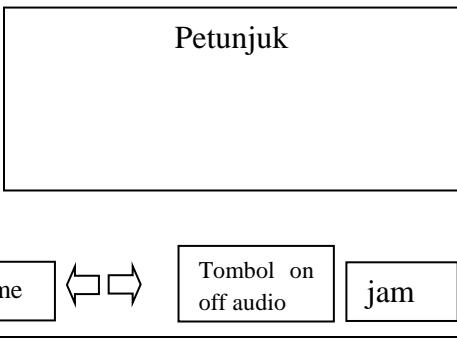
1.3 Flow Chart

FLOW CHART



1.4 Story Board

STORY BOARD

TIK Materi	Visual	Keterangan
Scene 1		<p>Scene Pembuka Animasi : Tampilan background dan menu bergerak Gambar : Berwarna Background : Berwarna Tombol : Tujuan berwarna merah Materi berwarna kuning Soal berwarna hijau Profil berwarna biru tombol (x) sebagai tombol keluar</p>
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off		
Scene 2		<p>Scene ini berisi isi dari petunjuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif Gambar: Berwarna Background: Berwarna Tombol: tombol (x) sebagai tombol keluar</p>
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off		

Scene 3	<p style="text-align: center;">Kompetensi</p> <p>A. Kompetensi Inti B. Kompetensi Dasar C. Indikator D. Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Scene ini berisi isi kompetensi inti dan dasar, indikator dan tujuan pembelajaran</p> <p>Gambar : Berwarna</p> <p>Background : Berwarna</p> <p>Tombol :</p> <p>Setiap sub bahasan mempunyai icon yang berbeda-brda</p> <p>tombol (x) sebagai tombol keluar</p>				
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off						
Scene 4	<p style="text-align: center;">Materi</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 10px; text-align: center;">Pengertian Sholat</td> <td style="width: 50%; padding: 10px; text-align: center;">Rukun Sholat</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 10px; text-align: center;">Gerakan dan Bacaan</td> <td style="width: 50%; padding: 10px; text-align: center;">Arti Bacaan Sholat</td> </tr> </table>	Pengertian Sholat	Rukun Sholat	Gerakan dan Bacaan	Arti Bacaan Sholat	<p>Scene ini menampilkan materi-materi yang akan dipelajari.</p> <p>Gambar : Berwarna</p> <p>Background : Berwarna</p> <p>Tombol :</p> <p>tombol (x) sebagai tombol keluar</p> <p>tombol next dan prev setiap slide jika slide penuh.</p>
Pengertian Sholat	Rukun Sholat					
Gerakan dan Bacaan	Arti Bacaan Sholat					
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off						
Scene 5	<p style="text-align: center;">Materi</p> <p>A. Pengertian Sholat B. Keutamaan Sholat</p>	<p>Scene ini membahas mengenai pengertian dan keutamaan Sholat</p> <p>Gambar : Berwarna</p> <p>Background : Berwarna</p> <p>Tombol :</p> <p>tombol (x) sebagai tombol keluar</p> <p>tombol next dan prev setiap slide jika slide penuh.</p>				

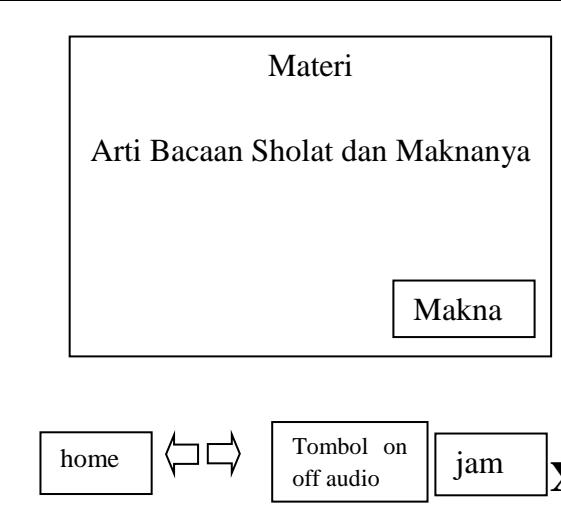
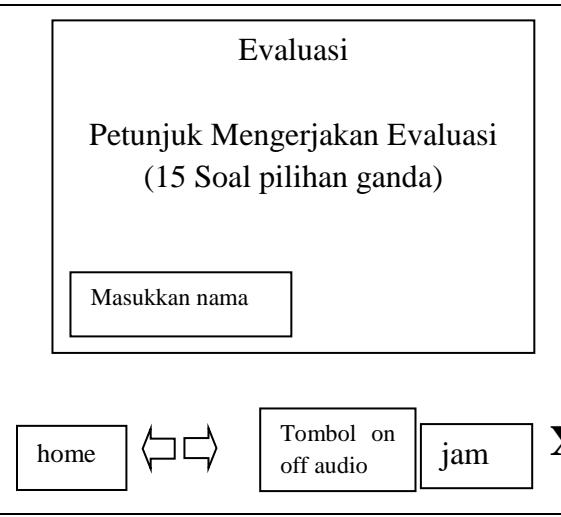
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off

Scene 6	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Syarat Sahnya Shola 2. Rukun Sholat 3. Wajib Sholat 4. Sunah Sholat </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> home ◀ ▶ Tombol on off audio jam X </div>	<p>Scene ini membahas mengenai syarat sah, rukun, wajib dan sunah sholat</p> <p>Gambar: Berwarna</p> <p>Background: Berwarna</p> <p>Tombol:</p> <p>tombol (x) sebagai tombol keluar</p> <p>tombol next dan prev setiap slide jika slide penuh.</p>
---------	--	--

Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off

Scene 7	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Materi</p> <p>Gerakan dan Bacaan Sholat</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> home ◀ ▶ Tombol on off audio jam X </div>	<p>Scene ini membahas mengenai gerakan dan bacaan sholat</p> <p>Gambar : Berwarna</p> <p>Background : Berwarna</p> <p>Tombol :</p> <p>tombol (x) sebagai tombol keluar</p> <p>tombol next dan prev setiap slide jika slide penuh.</p>
---------	---	---

Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off

Scene 8	<p style="text-align: center;">Materi Arti Bacaan Sholat dan Maknanya</p> <p style="text-align: right; margin-top: -100px;">Makna</p> 	<p>Pada scene ini membahas tentang arti bacaan sholat dan maknanya. Gambar : Berwarna Background : Berwarna Tombol : tombol (x) sebagai tombol keluar</p>
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off		
Scene 9	<p style="text-align: center;">Evaluasi Petunjuk Mengerjakan Evaluasi (15 Soal pilihan ganda)</p> <p style="text-align: center; margin-top: -100px;">Masukkan nama</p> 	<p>Scene pada Soal menampilkan 15 soal pilihan ganda. Gambar : Berwarna Background : Berwarna Tombol : tombol (x) sebagai tombol keluar</p>
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off		

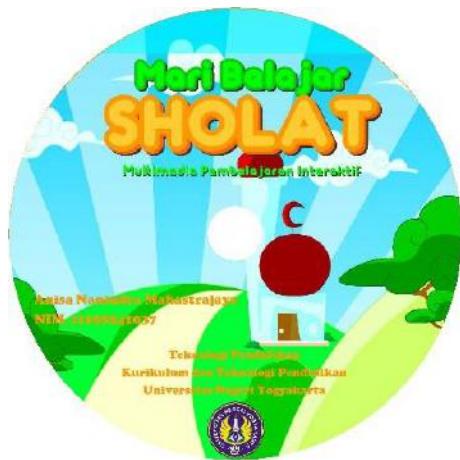
Scene 10	<p style="text-align: center;">Hasil Evaluasi HASIL SKOR (nilai tuntas atau tidak tuntas)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Teka-teki</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Matching Test</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Ulang</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">home</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Tombol on off audio</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">jam</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">X</div> </div>	<p>Scene ini menampilkan hasil evaluasi pilihan ganda. Selain itu siswa dapat memilih Kuis teka-teki atau matching test.</p> <p>Gambar : Berwarna</p> <p>Background : Berwarna</p> <p>Tombol : tombol (x) sebagai tombol keluar</p>
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off		
Scene 11	<p style="text-align: center;">Kuis TEKA-TEKI</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Cek Jawaban</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Kembali</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">home</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">↔ ↔</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Tombol on off audio</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">jam</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">X</div> </div>	<p>Scene 11 menampilkan soal teka-teki yang terdiri dari 5 soal menurun dan 5 soal mendatar.</p> <p>Gambar : Berwarna</p> <p>Background : Berwarna</p> <p>Tombol : tombol (x) sebagai tombol keluar</p>
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off		

Scene 12	<p style="text-align: center;">Kuis Matching Test</p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="Cek Jawaban"/> <input type="button" value="Kembali"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="home"/>  <input type="button" value="Tombol on off audio"/> <input type="button" value="jam"/> X</p>	<p>Scene ini menampilkan 5 soal matching test. Gambar : Berwarna Background : Berwarna Tombol : tombol (x) sebagai tombol keluar</p>
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off		
Scene 13	<p style="text-align: center;">PROFIL</p> <p style="text-align: center;">A. Profil Pengembang B. Profil Dosen Pembimbing C. Profil Ahli Materi dan Media</p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="home"/>  <input type="button" value="Tombol on off audio"/> <input type="button" value="jam"/> X</p>	<p>Scene 13 menampilkan profil pengembang, dosen pembimbing, ahli materi dan media. Gambar : Berwarna Background : Berwarna Tombol : tombol (x) sebagai tombol keluar</p>
Audio : Instrumental dilengkapi dengan tombol on dan off		

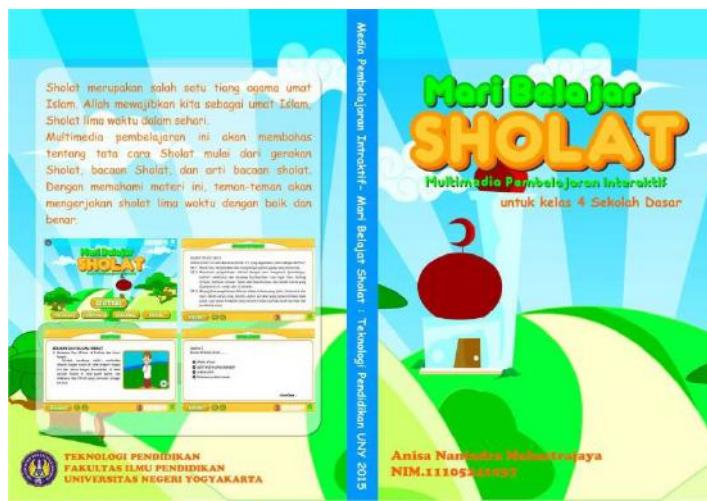
1.5 Desain Cover Multimedia

DESAIN COVER CD MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI MELAKSANAKAN SHOLAT MATA PELAJARAN PAI KELAS IV SEKOLAH DASAR

1. Cover Dalam



2. Cover Luar



Lampiran 2

Instrumen Evaluasi Ahli Materi dan Ahli Media

2.1 Penilaian Materi PAI Tahap I

2.2 Penilaian Materi PAI Tahap II

2.3 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

2.4 Penilaian Multimedia Pembelajaran Tahap I

2.5 Penilaian Multimedia Pembelajaran Tahap II

2.6 Surat Keterangan Validasi Ahli Media

2.1 Penilaian Materi PAI Tahap I

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SD OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi Pokok : Melaksanakan Shalat
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Pengembang : Anisa Nanindra Mahastrajaya
Evaluator : Supardan M.Pd.I
Tanggal : 15 SEP
Petunjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan multimedia pembelajaran PAI. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda “√” pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi			√		
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator					√

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan standar kompetensi				✓	
2	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator			✓		
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program		✓			
4	Kejelasan judul program			✓		
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	✗	✓			
6	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
7	Ketepatan penerapan strategi belajar(belajar mandiri)			✓		
8	Variasi penyampaian jenis informasi data	✓				
9	Ketepatan dalam penjelasan materi	✓				
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna			✓		
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes		✓			
12	Kejelasan rumusan soal latihan atau tes			✓		
13	Tingkat kesulitan soal latihan atau tes	✓				
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna		✓			
15	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)	✓				
16	Kejelasan isi materi	✓				
17	Struktur atau urutan isi materi	✓				
18	Kejelasan bahasa yang digunakan	✗	✓			
19	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	✓				
20	Ilustrasi animasi		✓			
21	Runtutan soal yang disajikan	✓				

a. Komentar dan saran umum

1 - *Penjelasan belum sebaiknya
dengan standar yg ditentukan*
 2 - *Melihat realitas ada dua
yang beda → metode dan bentuk
Soal minimal dua yg berlainan*
 3 - *Pembahasan penjelasan pd
cara praktis tetapi tidak*

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak uji coba

Yogyakarta,

15/9/2015
Ahli Materi

Sugih Gunawinata, M.Pd.I

2.2 Penilaian Materi PAI Tahap II

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SD OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi Pokok : Melaksanakan Shalat
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Pengembang : Anisa Nanindra Mahastrajaya
Evaluator : Drs. Suparlan, M.Pd.I
Tanggal :
Petunjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan multimedia pembelajaran PAI. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda “√” pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi			√	.	
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator				√	

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan standar kompetensi					✓
2	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator					✓
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program				✓	
4	Kejelasan judul program					✓
5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna				✓	
6	Kejelasan petunjuk belajar					✓
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)					✓
8	Variasi penyampaian jenis informasi data					✓
9	Ketepatan dalam penjelasan materi					✓
10	Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna					✓
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes					✓
12	Kejelasan rumusan soal latihan atau tes					✓
13	Tingkat kesulitan soal latihan atau tes					✓
14	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna					✓
15	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)					✓
16	Kejelasan isi materi					✓
17	Struktur atau urutan isi materi					✓
18	Kejelasan bahasa yang digunakan					✓
19	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi					✓
20	Ilustrasi Animasi				✓	✓
21	Runtutan soal yang disajikan					

a. Komentar dan saran umum

Sudah ditulis di atas

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak uji coba

Yogyakarta, 29/9/2015
Ahli Materi


Drs. Suparlan, M.Pd.I

2.3 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Suparlan, M.Pd.I.

NIP : 19632704 199203 1 001

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah memvalidasi materi bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif dari tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta" oleh peneliti:

Nama : Anisa Nanindra Mahastrajaya

NIM : 11105241034

Prodi : Teknologi Pendidikan

maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum dalam lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, 29 Oktober 2015

Validator

Drs. Suparlan, M. Pd. I

NIP. 19632704 199203 1 001

2.4 Penilaian Multimedia Pembelajaran Tahap I

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SD OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi Pokok : Melaksanakan Shalat
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Pengembang : Anisa Nanindra Mahastrajaya
Evaluator : *Antyuanan Agung IV, S.T*
Tanggal : *14 Sept 2015*
Petunjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang pengembangan multimedia pembelajaran PAI. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda “√” pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Pemilihan Jenis huruf			√		
2	Komposisi warna				√	

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Baik**
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Proporsi Layout (tata letak teks dan gambar)				✓	
2	Kesesuaian pilihan background					✓
3	Kesesuaian proporsi warna					✓
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				✓	
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf			✓		
6	Kejelasan suara animasi					✓
7	Kesesuaian pemilihan musik background			✓		
8	Kemenarikan sajian animasi			✓		
9	Kesesuaian animasi dengan materi				✓	
10	Kemenarikan bentuk navigasi		✓			
11	Kemudahan memahami struktur navigasi				✓	
12	Konsistensi tampilan tombol				✓	
13	Konsistensi desain sampul			✓		
14	Kelengkapan informasi pada kemasan luar		✓			
15	Kemudahan pemakaian program				✓	
16	Kemudahan memilih menu program		✓			
17	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari		✓			
18	Kualitas feedback program			✓		
19	Kemudahan keluar dari program				✓	
20	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi				✓	

a. Komentar dan saran umum

- Musik di loop
 - Instruksi evaluasi.
 - Penilaian pada evaluasi. (angka).
 - Informasi sampul : telah
 Lago terdiri atas dua halaman (infouniv)
 - Matching test.

-KKM?

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak uji coba

Yogyakarta,

2015

Ahli Media



A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Ahli Media". Below the signature, the text "Ahli Media" is printed in a smaller, sans-serif font.

2.5 Penilaian Multimedia Pembelajaran Tahap II

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SD OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi Pokok : Melaksanakan Shalat
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Pengembang : Anisa Nanindra Mahastrajaya
Evaluator : Ariyawan Agung N, S.T
Tanggal :
Petunjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang pengembangan multimedia pembelajaran PAI. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda “√” pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Pemilihan Jenis huruf			√		
2	Komposisi warna					√

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Proporsi Layout (tata letak teks dan gambar)			✓		
2	Kesesuaian pilihan background				✓	
3	Kesesuaian proporsi warna				✓	
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf			✓		
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf			✓		
6	Kejelasan suara animasi				✓	
7	Kesesuaian pemilihan musik background			✓		
8	Kemenarikan sajian animasi			✓		
9	Kesesuaian animasi dengan materi				✓	
10	Kemenarikan bentuk navigasi			✓		
11	Kemudahan memahami struktur navigasi				✓	
12	Konsistensi tampilan tombol				✓	
13	Kemenarikan desain sampul			✓		
14	Kelengkapan informasi pada kemasan luar			✓		
15	Kemudahan pemakaian program				✓	
16	Kemudahan memilih menu program			✓		
17	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari			✓		
18	Kualitas <i>feedback</i> program			✓		
19	Kemudahan keluar dari program				✓	
20	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi				✓	

a. Komentar dan saran umum

b. Kesimpulan

Program ini dinyataan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak uji coba

Yogyakarta, 2015

Ahli Media



Ariyawan Agung N, S.T

2.6 Surat Keterangan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ariyawan Agung N.S.T.
NIP : 19830102 200604 1 002

Prodi : Teknologi Pendidikan
telah memvalidasi media bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif dari tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta" oleh peneliti:

Nama : Anisa Nanindra Mahastrajaya
NIM : 11105241034
Prodi : Teknologi Pendidikan

maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum dalam lampiran.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, Oktober 2015

Validator

Ariyawan Agung N. ST
NIP. 19830102 200604 1 002

Lampiran 3

Instrumen Penilaian untuk Siswa

3.1 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan Awal

3.2 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan

3.3 Instrumen Penilaian Uji Pelaksanaan Lapangan

3.4 Dokumentasi foto kegiatan

3.1 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan Awal

**LEMBAR EVALUASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS IV SD UNTUK SISWA**

Nama Siswa : Fatimah

Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas materi dan media terhadap multimedia yang sedang dikembangkan
- Pilihlah jawaban yang dianggap paling sesuai dengan penilaianmu dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A atau B.

1. Apakah media ini mudah dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah tujuan belajar mudah dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Apakah materi pelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuanmu?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran dapat dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Apakah penjelasan materi mudah dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah soal evaluasi dan kuis yang disajikan menarik?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Apakah susunan materi sudah baik?
 a. Ya
 b. Tidak
8. Bagaimana menurutmu, apakah media ini baik untuk belajar mandiri?
 a. Ya
 b. Tidak
9. Bagaimana menurutmu, apakah media ini telah memberikan umpan balik dengan baik?
 a. Ya
 b. Tidak
10. Bagaimana menurutmu, apakah media ini baik dalam memberikan motivasi belajar buatmu?
 a. Ya
 b. Tidak
11. Bagaimana menurutmu, apakah menu materi sudah jelas dan menarik?
 a. Ya
 b. Tidak

12. Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?
- a. Ya
 b. Tidak
13. Apakah ukuran dan jenis huruf dalam multimedia ini baik?
- a. Ya
 b. Tidak
14. Apakah tombol yang ada pada media ini baik?
- a. Ya
 b. Tidak
15. Apakah animasi yang disajikan dalam multimedia menarik?
- a. Ya
 b. Tidak
16. Apakah warna yang digunakan pada multimedia pembelajaran ini menarik buatmu?
17. Apakah musik pengiring yang ada pada multimedia ini menarik?
- a. Ya
 b. Tidak
18. Apakah teks bacaan pada multimedia ini jelas?
- a. Ya
 b. Tidak
19. Apakah menurutmu multimedia ini mudah digunakan?
- a. Ya
 b. Tidak
20. Apakah menurutmu animasi dan audio dalam multimedia pembelajaran ini menarik buatmu?
- a. Ya
 b. Tidak

3.2 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan

**LEMBAR EVALUASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS IV SD UNTUK SISWA**

Nama Siswa : **Nurul**

Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas materi dan media terhadap multimedia yang sedang dikembangkan
- Pilihlah jawaban yang dianggap paling sesuai dengan penilaianmu dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A atau B.

1. Apakah media ini mudah dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah tujuan belajar mudah dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Apakah materi pelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuanmu?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran dapat dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Apakah penjelasan materi mudah dipahami?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah soal evaluasi dan kuis yang disajikan menarik?
 a. Ya
7. Apakah susunan materi sudah baik?
 a. Ya
 b. Tidak
8. Bagaimana menurutmu, apakah media ini baik untuk belajar mandiri?
 a. Ya
 b. Tidak
9. Bagaimana menurutmu, apakah media ini telah memberikan umpan balik dengan baik?
 a. Ya
 b. Tidak
10. Bagaimana menurutmu, apakah media ini baik dalam memberikan motivasi belajar buatmu?
 a. Ya
 b. Tidak
11. Bagaimana menurutmu, apakah menu materi sudah jelas dan menarik?
 a. Ya
 b. Tidak

12. Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?
 a. Ya
b. Tidak
13. Apakah ukuran dan jenis huruf dalam multimedia ini baik?
 a. Ya
b. Tidak
14. Apakah tombol yang ada pada media ini baik?
 a. Ya
b. Tidak
15. Apakah animasi yang disajikan dalam multimedia menarik?
 a. Ya
b. Tidak
16. Apakah warna yang digunakan pada multimedia pembelajaran ini menarik buatmu?
 a. Ya
b. Tidak
17. Apakah musik pengiring yang ada pada multimedia ini menarik?
a. Ya
 b. Tidak
18. Apakah teks bacaan pada multimedia ini jelas?
 a. Ya
b. Tidak
19. Apakah menurutmu multimedia ini mudah digunakan?
 a. Ya
b. Tidak
20. Apakah menurutmu animasi dan audio dalam multimedia pembelajaran ini menarik buatmu?
 a. Ya
b. Tidak

3.3 Instrumen Penilaian Uji Pelaksanaan Lapangan

**LEMBAR EVALUASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS IV SD UNTUK SISWA**

Nama Siswa : Nafya

Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas materi dan media terhadap multimedia yang sedang dikembangkan
- Pilihlah jawaban yang dianggap paling sesuai dengan penilaianmu dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A atau B.

- Apakah media ini mudah dipahami?
 Ya
b. Tidak
- Apakah tujuan belajar mudah dipahami?
 Ya
b. Tidak
- Apakah materi pelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuanmu?
 Ya
b. Tidak
- Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran dapat dipahami?
 Ya
b. Tidak
- Apakah penjelasan materi mudah dipahami?
 Ya
b. Tidak
- Apakah soal evaluasi dan kuis yang disajikan menarik?
 Ya
- Apakah susunan materi sudah baik?
 Ya
b. Tidak
- Bagaimana menurutmu, apakah media ini baik untuk belajar mandiri?
 Ya
b. Tidak
- Bagaimana menurutmu, apakah media ini telah memberikan umpan balik dengan baik?
 Ya
b. Tidak
- Bagaimana menurutmu, apakah media ini baik dalam memberikan motivasi belajar buatmu?
 Ya
b. Tidak
- Bagaimana menurutmu, apakah menu materi sudah jelas dan menarik?
 Ya
b. Tidak

12. Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?
 a. Ya
b. Tidak
13. Apakah ukuran dan jenis huruf dalam multimedia ini baik?
 a. Ya
b. Tidak
14. Apakah tombol yang ada pada media ini baik?
 a. Ya
b. Tidak
15. Apakah animasi yang disajikan dalam multimedia menarik?
 a. Ya
b. Tidak
16. Apakah warna yang digunakan pada multimedia pembelajaran ini menarik buatmu?
 a. Ya
b. Tidak
17. Apakah musik pengiring yang ada pada multimedia ini menarik?
 a. Ya
b. Tidak
18. Apakah teks bacaan pada multimedia ini jelas?
 a. Ya
b. Tidak
19. Apakah menurutmu multimedia ini mudah digunakan?
 a. Ya
b. Tidak
20. Apakah menurutmu animasi dan audio dalam multimedia pembelajaran ini menarik buatmu?
 a. Ya
b. Tidak

3.4 Dokumentasi Foto Kegiatan

Uji Coba Awal



Gambar 1. 5 orang siswa kelas IV memperhatikan multimedia pembelajaran interaktif materi Melaksanakan Sholat

Uji Coba Lapangan



Gambar 2. Siswa kelas IV mengoperasikan sendiri multimedia pembelajaran interaktif Materi Melaksanakan Sholat pada tahap uji coba lapangan

Uji Coba Pelaksanaan Lapangan



Gambar 3. Siswa kelas IV sedang menjalani uji pelaksanaan lapangan

Lampiran 4

Rekapitulasi Data Penelitian

4.1 Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

4.2 Data Hasil Uji Coba Lapangan

4.3 Data Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

4.4 Hasil Observasi di SDN Lempuyangwangi

Yogyakarta

4.1 Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No.	Indikator	Responden					Jmlh
		F	N	H	M	A	
1.	Kemudahan menggunakan	1	1	1	1	1	10
2.	Kejelasan tujuan belajar	1	1	1	1	1	10
3.	Kesesuaian materi pelajaran	1	1	1	1	1	10
4.	Kesesuaian bahasa	0	1	1	1	1	8
5.	Kelengkapan materi	1	1	1	1	1	10
6.	Kejelasan soal kuis	1	1	1	1	1	10
7.	Keseuaian susunan materi	1	0	1	1	1	8
8.	Kesesuaian belajar mandiri	1	1	0	1	1	8
9.	Kesesuaian umpan balik	1	1	1	1	1	10
10.	Keberadaan motivasi belajar	1	1	1	1	1	10
11.	Kebebasan memilih menu materi	1	1	1	1	1	10
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	1	1	1	1	10
13.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	0	1	1	1	1	8
14.	Kemudahan navigasi	1	1	1	0	1	8
15.	Kesesuaian animasi	1	1	1	1	1	10
16.	Kesesuaian warna	1	1	0	1	1	8
17.	Kesesuaian musik pengiring	1	1	1	1	0	8
18.	Kejelasan teks bacaan	1	0	1	1	1	8
19.	Kemudahan belajar	1	1	1	0	1	8
20.	Proporsi animasi	1	1	1	1	1	10
Jumlah penilaian seluruh siswa							182
Persentase penilaian							91%
Kesimpulan penilaian							Layak

$$X = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

$$= \frac{182}{200} \times 100\% = 91\%$$

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba awal didapatkan hasil presentase 91% yang artinya **Layak**

4.2 Data Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Responden									Jmlh
		N	R	Y	N I	M	E A	U	M A	E	
1.	Kemudahan menggunakan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
2.	Kejelasan tujuan belajar	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
3.	Kesesuaian materi pelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4.	Kesesuaian bahasa	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
5.	Kelengkapan materi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
6.	Kejelasan soal kuis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
7.	Keseuaian susunan materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
8.	Kesesuaian belajar mandiri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
9.	Kesesuaian umpan balik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
10.	Keberadaan motivasi belajar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
11.	Kebebasan memilih menu materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
13.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
14.	Kemudahan navigasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
15.	Kesesuaian animasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
16.	Kesesuaian warna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
17.	Kesesuaian musik pengiring	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
18.	Kejelasan teks bacaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
19.	Kemudahan belajar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
20.	Proporsi animasi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16
Jumlah penilaian seluruh siswa											350
Percentase penilaian											97,2 %
Kesimpulan penilaian											Layak

$$X = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

$$= \frac{350}{360} \times 100\% = 97,2\%$$

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba awal didapatkan hasil presentase 97,2% yang artinya **Layak**

4.3 Data Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

No.	Indikator	Responden													Jmlh	
		D	R	Z	A	A D	S	R E	F	A U	A R	A N	M	A M	N	
1.	Kemudahan menggunakan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
2.	Kejelasan tujuan belajar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
3.	Kesesuaian materi pelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
4.	Kesesuaian bahasa	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
5.	Kelengkapan materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
6.	Kejelasan soal kuis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
7.	Keseuaian susunan materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
8.	Kesesuaian belajar mandiri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
9.	Kesesuaian umpan balik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
10.	Keberadaan motivasi belajar	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26
11.	Kebebasan memilih menu materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
13.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
14.	Kemudahan navigasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
15.	Kesesuaian animasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
16.	Kesesuaian warna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
17.	Kesesuaian musik pengiring	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26
18.	Kejelasan teks bacaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
19.	Kemudahan belajar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
20.	Proporsi animasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
Jumlah penilaian seluruh siswa															554	
Persentase penilaian															98,9%	
Kesimpulan penilaian															Layak	

$$X = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

$$= \frac{554}{560} \times 100\% = 98,92\%$$

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba awal didapatkan hasil presentase 98,9% yang artinya **Layak**

4.4 Hasil Observasi dan Wawancara di SDN Lempuyangwangi,Yogyakarta

4.4.1 Observasi

a. Proses pembelajaran dikelas

Berdasarkan observasi di kelas didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran di kelas menggunakan ceramah.

b. Kondisi siswa saat pembelajaran

Ketika guru menjelaskan materi terdapat beberapa siswa yang kurang berkonsentrasi pada pelajaran karena siswa masih sering mengobrol.

c. Sumber belajar yang digunakan

Sumber belajar yang digunakan buku paket, LKS, gambar atau poster dan video.

d. Fasilitas yang dimiliki sekolah

Fasilitas yang menunjang proses pembelajaran yang dimiliki SDN Lempuyangwangi Yogyakarta cukup lengkap, terdapat perpustakaan, laboratorium IPA/Matematika, Laboratorium bahasa Indonesia dan Inggris, Laboratorium Komputer dan Laboratorium ICT. Selain itu, adapula LCD Proyektor dan beberapa laptop.

4.4.2 Wawancara

a. Wawancara 1 (Ibu Sutji, Kepala Sekolah)

1. Apakah banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar khususnya untuk materi-materi praktik?

Cukup banyak siswa yang mengalami kesulitan saat materi praktik, karena jam teori lebih banyak daripada jam praktik. Selain itu, materi praktik juga membutuhkan lebih dari satu kali pertemuan. Akan lebih baik kalau materi praktik bisa dipadatkan tanpa mengurangi pemahaman siswa terhadap materi.

2. Apakah sekolah menyediakan sarana pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar siswa?

Di SDN Lempuyangwangi ini sarana pembelajaran cukup lengkap, ada perpustakaan, laboratorium IPA/Matematika, Laboratorium bahasa Indonesia dan Inggris, Laboratorium Komputer dan Laboratorium ICT.

b. Wawancara 2 (Bapak Slamet, Guru PAI Kelas IV)

1. Bagaimana proses pembelajaran PAI di kelas?

Proses pembelajaran di SDN Lempuyangwangi ini sama seperti seperti sekolah yang lain, siswa belajar di dalam kelas, saya menerangkan menggunakan buku paket, Al-Qur'an, dan video kisah-kisah Nabi.

2. Kesulitan apa yang ditemui dalam proses pembelajaran?

Siswa mengalami kesulitan jika materi-materi praktik, karena siswa memerlukan jam lebih untuk ke lapangan atau praktik sedangkan waktunya terbatas.

3. Media pembelajaran apa yang digunakan dan dibutuhkan?

Media belajarnya itu bisa dari buku paket, gambar, audio dan video yang tidak interaktif, itu juga hanya untuk beberapa materi-materi tertentu. Membutuhkan media belajar yang bisa digunakan siswa secara mandiri maupun kelompok.

4. Apakah dibutuhkan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif?

Dibutuhkan, karena multimedia pembelajaran interaktif kan bisa dipakai siswa belajar mandiri. Materi-materi praktik, seperti materi Sholat itu bisa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Perlu itu, membuat media belajar materi Sholat, karena sekolah adanya hanya video, bukan multimedia interaktif,

c. Wawancara 3 (Ibu Rika, Wali Murid Kelas IV)

1. Apakah anak anda sering merasa kesulitan belajar?
Ya kadang iya, kadang tidak. Tergantung materi pelajarannya.
2. Apakah anda menyediakan fasilitas belajar untuk anak anda, seperti buku, komputer atau laptop dengan koneksi internet?
Iya, saya membelikan buku-buku pelajaran yang diperlukan anak saya. Kalau komputer tidak ada, adanya laptop bisa koneksi internet. Kadang anak saya, pakai internet juga untuk mencari materi pelajaran.
3. Bagaimana menurut anda mengenai manfaat media pembelajaran bagi anak anda? Khususnya multimedia?
Manfaatnya ya banyak, tergantung baik atau tidaknya media itu. Kalau multimedia cukup bagus, saya pernah membelikan anak saya multimedia pembelajaran pelajaran IPA.
4. Apakah anak anda rajin melaksanakan sholat dirumah?
Kalau diingatkan baru sholat. Itu saja dia, masih suka lupa bacaannya dan sholatnya cepat sekali keburu main game. Bagus loh, kalau materi seperti sholat itu dibuatkan multimedianya.

d. Wawancara 4 (Ibu Fatimah, Wali Murid Kelas IV)

1. Apakah anak anda sering merasa kesulitan belajar?
Tergantung materi pelajarannya, biasanya kesulitan kalau materi praktik.
2. Apakah anda menyediakan fasilitas belajar untuk anak anda, seperti buku, komputer atau laptop dengan koneksi internet?
Buku-buku pelajaran ada, laptop dan komputer juga ada. Tapi biasanya sama anak saya kalau dipakai buat main game.
3. Bagaimana menurut anda mengenai manfaat media pembelajaran bagi anak anda? Khususnya multimedia?
Bagus, bermanfaat buat membantu belajar anak saya.

4. Apakah anak anda rajin melaksanakan sholat dirumah?

Kalau diingatkan, itu juga masih susah. Soalnya kata dia, belum hafal bacannya, apalagi yang bacaannya panjang-panjang.

Lampiran 5

Surat-Surat Penelitian

5.1 Surat Izin Penelitian dari FIP

5.2 Surat Izin Penelitian dari Dinas Perijinan Kota

Yogyakarta

5.3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

5.1 Surat Izin Penelitian dari FIP



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 54061; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



No. : 36719/UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

7 September 2015

Yth. Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl.Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

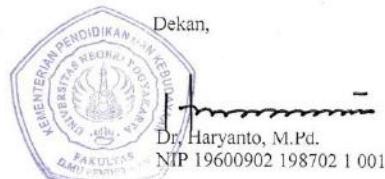
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Anisa Nanindra Mahastrajaya
NIM : 11105241034
Prodi/Jurusan : Teknologi Pendidikan/TP
Alamat : Jalan Mungkur no 85 Yogyakarta 55221

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami meminta izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SDN Lempuyangwangi Yogyakarta
Subjek : Siswa Kelas IV
Obyek : Pengembangan Multimedia Interaktif PAI untuk kelas IV SD
Waktu : September-November 2015
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Materi Melaksanakan Shalat untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan Yth:
1.Rектор (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan TP FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

5.2 Surat Izin Penelitian dari Dinas Perizinan Kota Yogyakarta

PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN
Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241
E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2925
5479/34

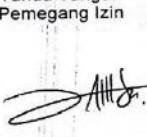
Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 3679/UN34.11/PL/2015 Tanggal : 7 September 2015

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : ANISA NANINDRA MAHA STRAJAYA
No. Mhs/ NIM : 11105241034
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : M. Djauhar Siddiq, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MELAKSANAKAN SHALAT UNTUK SISWA KELAS IV SDN LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 7 September 2015 s/d 7 Desember 2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mematuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan Pemegang Izin : 

ANISA NANINDRA
MAHA STRAJAYA

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 7-9-2015
An. Kepala Dinas Perizinan
DINAS PERIZINAN
Sekretaris
YOGYAKARTA 
Drs. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :
Yth 1.Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2.Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3.Kepala SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta
4.Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5.Ybs.

5.3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI LEMPUYANGWANGI

Alamat : Jalan Hayam Wuruk No 9 Telp. (0274) 589 465 Yogyakarta 55212
WEB SITE: <http://www.sdlempuyangwangi.sch.id> EMAIL : sdn_lw@yahoo.co.id
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 424 / 139 /2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: SUTJI ROCHAYATI,S.Pd
NIP	: 19671210 198804 2 001
Pangkat/Gol	: Pembina / IV A
Jabatan	: Kepala Sekolah
Instansi	: SD Negeri Lempuyangwangi

Menerangkan bahwa :

Nama	: Anisa Nanindra M
NIM	: 11105241034
Program studi	: S1/ Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan Penelitian di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta Pada Tanggal 07 September s.d 05 Oktober 2015

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Oktober 2015
Kepala Sekolah

A circular official stamp of the school is placed below the signature. The text on the stamp reads: "PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH UTARA", "SEKOLAH DASAR NEGERI LEMPUYANGWANGI", "DINAS PENDIDIKAN", and "PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA".

SUTJI ROCHAYATI,S.Pd
NIP. 19671210 198804 2 001