Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora pada mata pelajaran PAI Kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan

Mukhlisin
Mahasiswa Program Doktor UIN Maulana Malik Ibrahim

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran Audio Visual berbasis Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan ini didasarkan pada kenyataan bahwa keberadaan guru masih sedikit menggunakan media pembelajaran audio visual yang mempunyai spesifikasi berbasis Multimedia, lebih lanjut penelitian ini dilakukan sebagai jawaban akan tantangan internal Pendidikan Agama Islam yakni minimnya keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya bagi para pendidik atau guru dan jawaban akan tantangan eksternal Pendidikan Agama Islam, yaitu dengan mendekatkan pendidikan kita dengan zaman globalisasi yang lebih mengedepankan aspek teknologi informasi yang serba cepat, praktis, efektif dan menyenangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini, model pengembangan yang digunakan adalah model R&D Borg dan Gall yang telah disederhanakan dengan beberapa langkah, yaitu (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan (2) mengembangkan produk (3) validasi ahli dan revisi (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) telah berhasil menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Mutimedia Aurora 3D dan (2) produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan penilaian guru Pendidikan Agama Islam sebesar 93% (sangat baik), tanggapan siswa kelas IX SMPN 1 Mantup Lamongan sebesar 91 % (sangat baik).

Kata kunci: Media Pembelajaran Audio Visual, Berbasis Aurora, mata pelajaran PAI

A. Latar Belakang

Permasalahan pendidikan Islam di Indonesia pada saat ini adalah minimnya perspektif. Hingga saat ini pendidikan Islam yang ada masih menggunakan pola lama. Minimnya perspektif itu menjadikan pendidikan agama cenderung tidak menarik dan banyak ditinggalkan oleh kaum agamawan itu sendiri. Padahal, pendidikan agama

mempunyai peranan penting dalam membina akhlak dan moral manusia. Tidak hanya sampai disitu, pendidikan agama, khususnya agama Islam mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan manusia dalam berbagai aspeknya. Ajaran agama Islam yang menjadikan Al-qur'an sebagai sumber primernya, dan Hadits sebagai sumber sekundernya, menyimpan berbagai aneka ragam keilmuan. Namun celakanya pendidikan Islam hingga saat ini masih menampilkan kulit luarnya saja, sehingga pendidikan agama Islam cenderung kaku.

Disamping metode yang masih mengandalkan konfensional, pendidikan Islam hingga saat ini juga miskin media. Hampir dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan Islam yang dilaksanakan diberbagai tingkatan, seluruhnya tidak memiliki media yang memadai. Hal inilah yang menjadikan pendidikan agama Islam, hingga saat ini jauh dari kata modern.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvesional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antar guru dan siswa dapat berjalan dengan baik.[1]

Di dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan alat/media. Keempat komponen tersebut menjadi komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar. Komponen tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan dan saling pengaruh mempengaruhi satu sama lain (interelasi).[2]

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran di Sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang sangat penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.[3]

Dalam konteks masyarakat Indonesia yang majemuk, agama dapat berperan sebagai pemersatu *(integratif)* dan dapat juga sebagai pemecah *(disintegratif).* Maka, pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah harus menunjukkan kontribusinya.

[1] Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.2
[2] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru, 1991), hlm. 30
[3] Ayu kurniawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point, (*Yogyakarta: UNI Yogyakarta, 2011), hlm. 2.

Hanya saja perlu disadari bahwa selama ini terdapat berbagai kritik terhadap pelaksanaan pendidikan agama di sekolah. Salah satunya ialah metode pembelajaran yang masih tradisional, yaitu; ceramah monoton dan statis konstektual, cenderung normatif, lepas dari sejarah, dan semakin akademis, serta guru sebagai orang yang ahli *(expert)*. Dengan demikian, kehadiran dan kemajuan ICT di era komunikasi global saat ini telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara guru dan siswa, interaksi tidak hanya terbatas di ruang kelas saja. Sehingga di rumah, siswa dapat mengualangi materi dengan baik. Untuk itu, guru PAI dapat memanfaatkan berbagai jenis media secara bersamaan dalam bentuk multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, dan juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksperimen semu dan ekplorasi sehingga memberikan pengalaman belajar dari pada hanya sekedar mendengar uraian guru.[4]

Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang yaitu *Aurora 3D* merupakan salah satu program yang populer dan ramah dengan pengguna (user frendly), sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut. *Aurora 3D* Team mengemukakan bahwa *Aurora 3D Presentation* merupakan aplikasi presentasi tiga dimensi dengan latar belakang dan grafis tiga dimensi yang dikembangkan sejak 1998. Dengan aplikasi perangkat lunak ini, dapat menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar. teks, video, data, dan memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi.

Keunggulan program ini dibanding dengan program lain yang sejenis, antara lain adalah dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, dapat membuat perubahan transparasi warna dalam movie, membuat perubahan animasi dari satu bentuk kebentuk yang lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, dan dapat dikonversi dan dipublikasi (publish) ke dalam beberapa tipe (diantanya adalah, swf, html, gig, jpg, exe, Mov).

Dari hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Audio visual materi haji dan umroh pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan *Aurora 3D Presentation*, agar siswa mudah menyerap dan memahami materi, serta membantu guru dalam penyediaan media didalam proses pembelajarannya. Sehingga dalam hal ini peneliti menulis tentang **"Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora pada mata pelajaran PAI Kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan"** dengan harapan

[4] Jurnal Alhamuddin, *Pemanfaatan Media Pembelajaran,* hlm.2

kajian ini dapat dipakai bahan pemikiran untuk kegiatan penggunaan media pembelajaran dalam keberhasilan penyampaian pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media pembelajaran Audio visual berbasis Aurora 3D pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media Audio Visual berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pendamping siswa yang dapat dijadikan rujukan untuk pembelajaran ?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan dan efektivitas media Audio Visual berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pendamping siswa yang dapat dijadikan rujukan pembelajaran ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pengembangan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk menjelaskan prosedur pengembangan media Audio Visual berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pendamping siswa yang dapat dijadikan rujukan untuk pembelajaran.
2. Untuk menjelaskan sejauh mana tingkat kemenarikan dan efektivitas media Audio Visual berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pendamping siswa yang dapat dijadikan rujukan pembelajaran.

D. Kajian Pustaka

1. Pengertian Media Aurora 3D

Kata media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan.[5] Sedangkan dalam kepustakaan asing yang ada sementara para ahli menggunakan istilah *Audio Visual Aids* (AVA), untuk pengertian yang sama. Banyak pula para ahli menggunakan istilah *Teaching Material* atau Instruksional Material yang artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata

---

[104.] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. IV, (Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 3

"raga" artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamanati melalui panca indera kita.[6] Aurora 3D Presentation merupakan media yang memberikan akses ke teknik yang kuat yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan presentasi yang mengesankan, profesional, dan efektif dalam sejumlah format. Dengan Aurora 3D Presentasi, seseorang akan mampu menghasilkan solusi yang menggabungkan gambar, teks, video, dan data dengan cara yang akan menangkap perhatian audiens Anda. Aurora 3D Presentation memberikan solusi presentasi yang indah dan gaya serta kemudahan dalam menampilkan sebuah file presentasi.[7]

Menurut Aurora 3D Team, ada beberapa kemudahan dalam media ini, antara lain:

a. Dukungan dari berbagai jenis konten, gambar, teks, video, model 3D, tabel, navigasi, gambar *wall*, data grafik, dan partikel.
b. Mudah dalam membuat *slide* presentasi dengan mengambil dari *template* yang tersedia, meliputi: *template* presentasi banyak, *template slide*, dan *template* animasi.
c. Dapat di-*publish* dalam berbagai format, dapat dijalankan secara langsung atau di-*ekspor* sebagai urutan gambar, video, dan *image.*

Penjelasan dari bagian-bagian tampilan *Aurora 3D Presentation* antara lain:

a. *Show Welcome*, muncul saat membuka *Aurora 3D Presentation* yang terdapat berbagai menu di antaranya *getting started,* yaitu menampilkan beberapa tutorial *Aurora 3D Presentation*, *recent presentation* yang menampilkan presentasi yang telah dibuat, serta *news and support* yang menampilkan informasi tentang *Aurora 3D Presentation.*
b. *Menu Bar,* mempunyai beberapa menu, antara lain *file, edit, view, presentation, slide, tools,* serta *help*.
c. *Toolbar,* berisi alat yang berfungsi untuk mengoperasikan dalam mendesain presentasi. Di dalamnya terdapat dua menu, yaitu *common* dan *presentation*.
d. *Slide List,* yaitu tampilan kumpulan *slide* presentasi yang telah dibuat, di dalamnya terdapat menu *slide* dan *hierarchy*.
e. *Render Window,* yaitu tempat di mana semua pekerjaan membuat *slide* presentasi seperti membuat dan mengedit teks, bentuk, objek, dan lain-lain.

---

[6] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Cet VII, (Bandung: PT Citra Aditya Bhakti, 1994), hlm. 11

[7] http://www.presentation-3d.com/products/presentation-3d.html diakses pada 07 Februari 2015, pukul.09.00 WIB.

f. *Status Bar,* yaitu menampilkan pesan atau status yang ada pada suatu *slide*, yang di dalamnya terdapat beberapa tombol untuk mengoperasikan secara cepat.
g. *Interactive,* yang di dalamnya terdapat beberapa menu atau perintah untuk melengkapi ketika mengedit *action slide*, *animation*, dan lain-lain.

Aurora *3D Presentation* menggunakan teknik yang efektif untuk memungkinkan dalam mengembangkan presentasi yang profesional dan menarik dalam berbagai format. Dalam menciptakan solusi yang efektif, dapat menggabungkan gambar, teks, dan video sedemikian rupa untuk menarik perhatian *audiens.*

2. Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Kata pendidikan dalam bahasa Yunani dikenal dengan nama *paedagogos* yang berarti penuntun anak. *Paedagogos* berasal dari kata *paedos* (anak) dan *agoge* (saya membimbing).[8] Pada sisi lain, pendidikan Islam dalam wacana keislaman lebih populer dengan istilah *tarbiyah*, *ta'lim, ta'dib* dan *riyadhah*. Masing-masing istilah tersebut memiliki keunikan makna tersendiri ketika sebagian atau semuanya disebut bersamaan. Namun, kesemuanya akan memiliki makna yang sama jika disebut salah satunya, sebab salah satu istilah itu sebenarnya mewakili istilah yang lain.

Adapun tujuan pendidikan agama Islam sebagaimana yang disampaikan oleh Muhammad Athiyah al-Abrasy adalah sebagai berikut :

a. Untuk membantu pembentukan akhlak yang mulia.
b. Pendidikan dan pengajaran bukanlah sekedar memenuhi otak anak didik dengan segala macam ilmu yang belum mereka ketahui, tetapi mendidik akhlak dan jiwa mereka, menanamkan keutamaan.
c. Membiasakan mereka dengan kesopanan yang tinggi, mempersiapkan mereka untuk suatu kehidupan yang suci seluruhnya, ikhlas, dan jujur.
d. Persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat.
e. Pendidikan Islam memiliki dua orientasi yang seimbang, yaitu memberi persiapan bagi anak didik untuk dapat menjalani kehidupannya di dunia dan juga kehidupannya di akhirat.
f. Persiapan untuk mencari rizki dan pemeliharaan segi-segi kemanfaatan.
g. Pendidikan Agama Islam tidak bersifat spiritual, ia juga memperhatikan kemanfaatan duniawi yang dapat diambil oleh siswa dari pendidikannya.

[8] Djumransjah, *Filsafat Pendidikan*, (Malang: Bayumedia Publisihing, 2004), Hlm. 22.

h. Menumbuhkan roh ilmiah (*scientific spirit*) pada pelajar dan memuaskan keinginan hati untuk mengetahui *(curiosity*) dan memungkinkan ia mengkaji ilmu sebagai sekedar ilmu. Dengan demikan, Pendidikan Agama Islam tidak hanya memperhatikan pendidikan agama dan akhlak, tapi juga memupuk perhatian kepada sains, sastra, seni, dan lain sebagainya, meskipun tanpa unsur-unsur keagamaan didalamnya.

i. Menyiapkan pelajar dari segi profesinal, teknis, dan dunia kerja supaya ia dapat menguasai profesi tertentu.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Sebagaimana yang disampaikan oleh Abdul Rahman Shaleh dalam bukunya yang berjudul *Pendidikan Agama dan Pembangunan Watak Bangsa* setidaknya ada empat fungsi pendidikan agama Islam yaitu :[9]

a. Pengembangan Keimanan dan Ketakwaan kepada Allah SWT serta Akhlak Mulia.

Bunyi Pancasila sila yang pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa, menghendaki kemajuan tidak hanya kemajuan dalam intelektual, tetapi juga dalam bidang moral spiritual yang lebih lanjut diperkuat dalam penjelasan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) bagian a: "Pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia"

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pendidikan agama Islam di samping fungsinya sebagai fungsi pendidikan, juga berfungsi sebagai fungsi agama. Artinya, untuk mengetahui ajaran agama Islam tidak lain melalui tahapan proses pendidikan yang pada akhirnya konsep manusia beriman, takwa dan akhlak mulia akan tercapai.

b. Kegiatan Pendidikan dan Pengajaran

Aspek pertama dari pendidikan agama adalah yang ditujukan pada jiwa atau pada pembentukan kepribadian. Peserta didik diberi kesadaran kepada adanya Tuhan, lalu dibiasakan melaksanakan perintah-perintahNya serta

[9] Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006), hlm. 44-50

meninggalkan larangan-laranganNya. Sedangkan aspek kedua dari pendidikan agama adalah yang ditujukan kepada pikiran, yaitu pengajaran agama itu sendiri.

Pendidikan agama tidak dapat lepas dari pengajaran agama, yaitu pengetahuan yang ditujukan kepada pemahaman hukum- hukum, syarat-syarat, kewajiban-kewajiban, batas-batas dan norma- norma yang harus dilakukan dan diindahkan. Pendidikan agama harus memberikan nilai-nilai yang dapat dimiliki dan diamalkan peserta didik sehingga segala perbuatan dalam kehidupannya mempunyai nilai-nilai moral dan agama.

c. Mencerdaskan Kehidupan Bangsa

Penyelenggaraan pendidikan nasional pada dasarnya adalah dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga menjadi bangsa yang bermartabat dan sejajar dengan bangsa-bangsa di dunia lainnya. Demikian juga pendidikan agama Islam yang berperan sebagai pendukung tujuan umum pendidikan nasional yang secara eksplisit disebutkan dalam rumusan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bab II Pasal II tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional.

d. Fungsi Semangat Studi keilmuan dan IPTEK

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berketuhanan Yang Maha Esa dan bangsa yang menghendaki kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dalam pelaksanaannya pendidikan nasional tidak dapat mengabaikan dua dimensi tersebut.

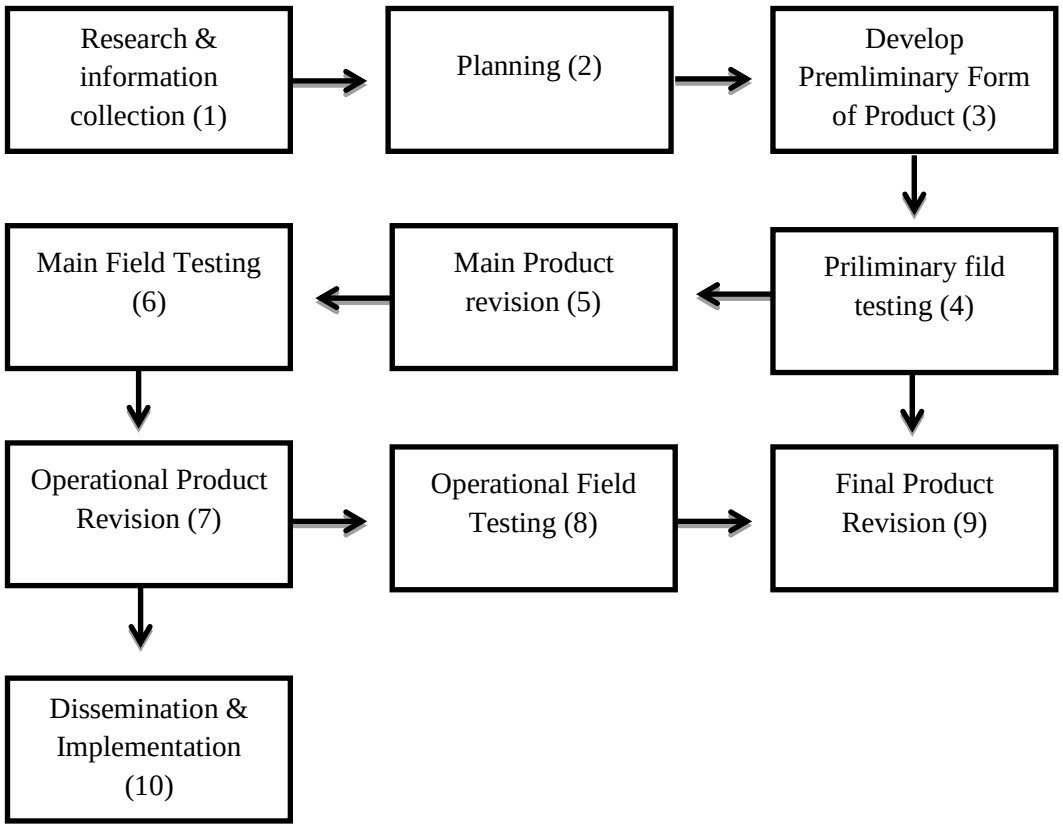
Dalam pelaksanaannya pendidikan agama harus memiliki kerangka pikir yang sama bahwa pembinaan imtak tidak lagi cukup hanya didekati secara monolitik melalui pendidikan agama, melainkan juga harus bersifat integratif. Perspektif yang melandasinya tidak lagi dikotomis, melaikan lebih dilandasi semangat rekonsiliasi, karena agam dan ilmu pengetahuan pada dasarnya berasal dari sumber yang sama yaitu Allah Swt. Dengan demikian pembinaan iman dan takwa peserta didik tidak lagi hanya semata-mata dipercayakan kepada pendidikan agama Islam, melainkan dilakukan melalui strategi-strategi yang saling melengkapi diarahkan untuk membina iman dan takwa peserta didik. Strategi yang dimaksudkan di sini adalah integrasi materi iman dan takwa ke dalam materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Oleh sebab itu, bila dikembalikan kepada dasarnya, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sesungguhnya merupakan upaya untuk memenuhi hukum-hukum Allah (*sunnatullah*) yang juga disebut hukum alam. Dengan demikian, pendidikan IPTEK akan memperteguh kekuatan

Iman dan Takwat. Hal ini yang diharapkan dari peran dan fungsi pendidikan agama Islam yakni keterpaduan dimensi Iman, Takwa dan Ilmu Pengetahun Teknologi.

E. Metode Penelitian Dan Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R and D). Pada awalnya, Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[10]

Dalam pengembangan ini akan dikemukakan model pengembangan sebagai dasar pengembangan produk. Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model Research and Development (R & D) dari Borg and Gall. Rancangan pengembangan dengan desain R & D dari Borg and Gall mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Model tersebut mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model desain R & D Borg & Gall (1983)

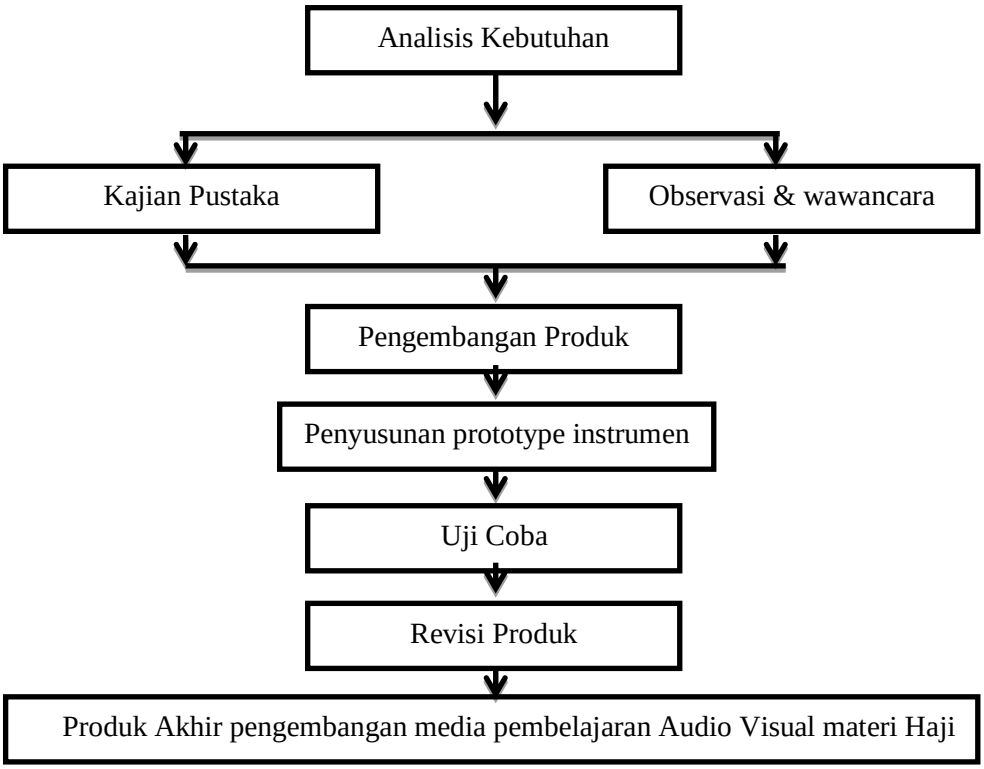
[10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Jakarta : Alfhabeta,2008). Hlm. 93

Adapun pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji lapangan akhir, yaitu uji produk media pembelajaran untuk mata pelajaran PAI pada materi haji dan umroh bagi siswa kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan, sehingga tidak sampai pada tahap diseminasi dan implementasi produk. Untuk sampai pada tahapan diseminasi dan implementasi produk dapat dilakukan penelitian lanjutan.

F. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui sampai ke produk yang akan dispesifikasikan. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan yang ditempuh terdiri dari enam langkah, yaitu: 1. Analisis kebutuhan, 2. pangembangan produk, 3. penyusunan prototipe instrument evaluasi, 4. uji Coba, 5. revisi produk, dan 6. hasil akhir.

Adapun prosedur pengembangan media pembelajaran Audio visual pada mata pelajaran PAI materi haji dan umroh bagi siswa kelas IX SMPN 1 Mantup Lamongan digambarkan sebagai berikut:

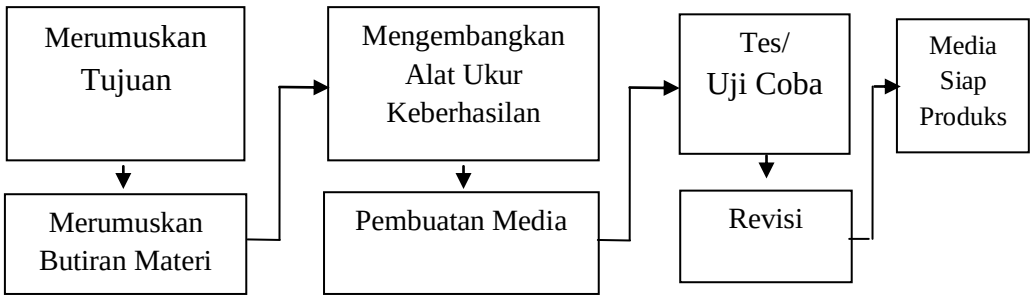


G. Pengembangan Produk

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti memilih model pengembangan Arief S. Sadiman, dengan alasan sebagai berikut:

a. Model pengembangan ini merupakan model untuk mengembangkan media, dan cocok dengan yang diinginkan pengembang.
b. Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pengembangan, sederhana dan mudah dilaksanakan dilapangan.
c. Urutan setiap langkah sistematis, sehingga terkontrol.
d. Penghematan waktu, dan tenaga, sehingga menguntungkan bagi peneliti.

Pengembangan media pembelajaran digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Pengembangan Produk

1. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produksi yang dihasilkan. Dalam kegiatan ini perlu dikemukakan secara berurutan tentang tinjauan Ahli, uji validitas dan reabilitas.

a. Uji coba ahli

Uji coba ahli dilakukan sebelum media pembelajaran diuji cobakan kepada SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. Hal ini dilakukan agar ahli media dan ahli materi dapat menilai serta menyarankan tentang perbaikan produk yang sedang dikembangkan, untuk menghimpun data para ahli dilakukan konsultasi dan menggunakan kuesioner. Untuk kegiatan pengembangan media pembelajaran, peneliti meminta masukan kepada ahli materi terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah materi pembelajaran yang telah dikembangkan itu sudah sesuai atau perlu adanya revisi. Kemudian kepada ahli media untuk meminta komentar mengenai desain dan kualitas media pembelajaran, apakah media yang telah dikembangkan tersebut sudah cocok atau perlu adanya revisi.

b. Uji coba pengguna

Selanjutnya adalah uji coba pengguna yang dilaksanakan oleh guru PAI di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. Jika guru telah mampu menggunakan media di sekolah dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, maka guru dikatakan berhasil. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif jika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PAI materi haji dan umroh di sekolah.

Kegiatan uji coba pengguna dimaksudkan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media pembelajaran sebelum digunakan dalam lingkup yang sebenar-benarnya. Hasil data yang diperoleh dari uji coba ini dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan media pembelajaran haji dan umroh pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas IX SMP.

c. Uji coba lapangan

Dari hasil validasi ahli dan pengguna dapat diketahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk hasil pengembangan. Setelah dilakukan revisi, maka bisa dilanjutkan dengan melakukan uji coba lapangan yang dilakukan dengan mengambil sampel siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mantup Lamongan yang digunakan untuk uji coba produk. Dengan demikian bisa diketahui tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan produk. Prosedur pelaksanaannya sama dengan uji coba ahli.

2. Revisi

Melakukan kegiatan revisi atau perbaikan terhadap kekurangan hasil produksi pengembangan media pembelajaran Audio visual materi haji dan umroh pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan, yang telah diuji cobakan sehingga menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

3. Hasil Produksi

Hasil produk yang dikembangkan berbentuk *Compact Disc* (CD) yang berisikan tentang media pembelajaran memahami makna haji dan umroh dengan menggunakan *Multimedia Aurora 3D* pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas IX SMP.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Pengembangan media pembelajaran haji dan umroh pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ini menggunakan instrument berupa angket, tes dan wawancara.

a. Angket

Adapun angket yang dibutuhkan adalah angket penilaian atau tanggapan dari ahli media pembelajaran. Instrumen angket yang digunakan adalah kombinasi angket terbuka dan tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Adapun bentuk angket penilaian menggunakan format *rating scale* terhadap produk yang dikembangkan. Isi angket tersebut berupa pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan media pembelajaran.

Peneliti menggunakan instrument angket berjenis tertutup karena memiliki keuntungan bagi kedua belah pihak yakni pada peneliti sendiri dan responden. Keuntungan angket jenis tertutup bagi responden adalah, mereka dapat mengisi dengan cepat dan praktis, karena tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Keuntungan angket jenis tertutup bagi peneliti adalah memudahkan peneliti dalam menganalisis data dan menginterprestasikan data.

Adapun pedoman dan kriteria skoring divisualisasikan dalam table berikut:

Tabel 3.1 Pedoman dan Kriteria Skoring[11]

Skor	Interpretasi
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70-79	Cukup Baik
60 – 69	Kurang Baik
< 60	Sangat kurang baik

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada ahli media pembelajaran, ahli materi, guru PAI dan siswa kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan.

b. Tes

Dalam penelitian ini digunakan tes sebagai salah satu instrumen penelitian. Tes berfungsi untuk menilai keefektifan dan melihat kemampuan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk pengembangan.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai pelengkap data angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru PAI kelas IX SMP Negeri 1 Mantup Lamongan, dan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mantup Lamongan.

[11] Nana Sudjana,. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.118.

I. Teknik Analisis Data

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan analisis pengelompokkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran PAI berdasarkan standar kompetensi serta menata organisasi isi pembelajaran. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran memahami makna haji dan umrohpada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Analisis deskriptif

Kelayakan, Keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: 1) Review oleh ahli dan 2) uji validitas dan reabilitas. Rumus untuk mengelola data tanggapan hasil uji coba per aspek adalah:

1. Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100$$

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden

Xi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100 : Bilangan konstan

2. Rumus untuk mengolah data per kelompok item dan keseluruhan item

$$P = \frac{X}{\sum Xi} \times 100$$

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

Xi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100 : Bilangan konstan

Pedoman untuk menginterprestasikan hasil analisis data, maka ditetapkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria Konversi Nilai[12]

[12] Nana Sudjana,. *Op.cit.*, hal.128

Persentase (%)	Kualifikasi Keputusan	Keputusan
90 – 100	Sangat Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi
80 – 89	Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi
70-79	Cukup Baik	Produk dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar, dan tidak mendasar.
60 – 69	Kurang Baik	Merevisi dengan meneliti kembali secara seksama dan mencari kelemahan-kelemahan produk untuk disempurnakan.
< 60	Sangat kurang baik	Produk gagal, merevisi secara besar-besaran dan mendasar tentang isi produk.

Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal 70%, maka media pembelajaran memahami makna haji dan umroh dengan menggunakan *Aurora 3D Presentation* ini dinyatakan sudah dapat dimanfaatkan dengan layak untuk proses belajar mengajar PAI di SMP. Sedangkan data hasil belajar yang diperoleh dari *post-test* dianalisis dengan membandingkan rerata hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), jika rata-rata hasil belajar di atas KKM (75) maka disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif.

c. Analisis uji t

Hasil pre test dan pos test kemudian dianalisis menggunakan (1) deskriptif persentase untuk mengetahui persentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre test dan pos tes. Uji t dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 16 *for*

windows kriteria ujinya adalah uji t dengan derajat bebas (db) atau *degrees of fredom* (df) pada harga kritik pada taraf signifikansi 5%.

J. Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual

Latar belakang pengembangan media Audio Visual pada mata pelajaran PAI dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora* ini, sasaran penggunanya adalah siswa Kelas IX SMPN 1 Mantup lamongan. Hal ini berlandaskan pada kenyataan bahwa masih belum tersedianya buku ajar yang memiliki karakteristik berupa media teknologi khusunya pada mata pelajaran Pendididkan Agama Islam, adapun penelitian dan pengembangan ini adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya dan dapat dipertanggung jawabkan.[13]

Pengembangan media pembelajaran ini menyangkut media berupa teknologi pembelajran itu sendiri, tujuan pembelajaran, strategi belajar, komponen-komponen media pembelajaran dan materi yang akan dipelajari pada kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan semester ganjil. Dengan demikian, Media Pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* pada mata pelajaran Pendididikan Agama Islam ini dapat dijadikan alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran Pendididikan Agama Islam, sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan ingin dicapai. Media Pembelajaran ini juga bertujuan untuk menarik minat dan motivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendididikan Agama Islam baik secara kelompok atau mandiri sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik. Penggunaan Media Pembelajaran ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran lebih cepat, praktis, efektif dan menyenangkan.

Media Pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini disusun berdasarkan standar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kurikulum ini menggunakan standar kompetensi (SK) sebagai acuan dalam mengembangkan Kompetensi Dasar (KD).

Adapun pengembangan media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini

[13] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 164.

menggunakan desain pengembangan milik Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan pengembangan sebagai berikut : *research and information collecting, planning, development of the preliminary form of the product, preliminary field test, main product revision, main field test, operasional product revision, operational field test, final product revision and dissemination and implemaentation.* Berdasarkan model tersebut, Media Pembelajaran dikembangkan melalui langkah-langkah pengembangan milik Arief S.Sadiman, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut (1) Merumuskan tujuan (2) Pengembangan materi (3) Menulis alat pengukur keberhasilan (4) penulisan naskah (5) Uji coba.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Audio Visual

Setiap media memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakan dengan media yang lain, kajian terhadap produk pengembangan media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini berupa buku pegangan untuk siswa yang mempunyai karakteristik yang akan ditinjau dari aspek materi/isi dan dari aspek desain pembelajaran.

a. Kajian Aspek Materi/Isi

Kajian tentang media pembelajaran dari aspek isi, sebagai Berikut.

1) Aspek yang Dikembangkan dengan Karakteristik PAI SMP

Landasan pengembangan media pembelajaran ini adalah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang dikeluarkan oleh Kemendikbud (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia) rumusan tujuan pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran telah disesuaikan dengan prinsip dalam kegiatan pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mencakup Standart Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang termuat dalam media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penginformasian tujuan pembelajaran adalah agar seluruh kegiatan belajar ke tujuan yang ingin dicapai menjadi lebih terarah.[14]

2) Isi Materi Pembelajaran

[14] Hamzah B. Uno. *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2008), hlm 71.

Isi materi pembelajaran merupakan salah satu sarana pencapaian tujuan pembelajaran. Isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran ini merujuk dari materi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang dikeluarkan oleh Kemendikbud. Berikut akan dipaparkan materi pelajaran kelas IX SMP semester ganjil yang sesuai dengan standar kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

b. Kajian Aspek Desain Pembelajaran

Melihat kebutuhan peserta didik dalam hal pembelajaran, maka salah satu hal terpenting yang harus dipenuhi produk pengembangan media pembelajaran adalah tingkat kemenarikan, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk lebih giat lagi mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut akan dipaparkan beberapa aspek yang ada dalam produk pengembangan media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* sebagai berikut.

c. Jenis Media Teknologi

Dalam mengembangkan media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah ini peneliti menggunakan software Aurora 3D, selain penggunaanya yang relatif mudah software ini juga berbasis offline, artinya dari setiap penggunaanya tidak memerlukan internet atau wifi. Selain itu software ini memiliki kelebihan yang berbasis 3 Dimensi sehingga semua aspek yang ada didalamnya menjadi lebih hidup dan memiliki fitur pelengkap lain seperti sound effect, Mp3, Mp4 dan lain sebagainya. Hal ini dianggap penting sebagai pertimbangan peneliti mengingat kebutuhan peserta didik yang harus dipenuhi baik dari segi eksternal maupun internal.

d. Desain Media Pembelajaran

1. Tipe ukuran *(Type Size)*

Ukuran tulisan untuk cover Media Pembelajaran adalah Forte 47 *bold* dan Brush Script MT 32, *bold*. Times New Roman 26 *bold*, dan judul kegiatan belajar Times New Roman18 *bold*.

Pemilihan jenis dan ukuran ini dimaksudkan supaya Media Pembelajaran tidak monoton dan untuk memberikan kesan yang lebih dinamis dan variatif sehingga tidak membosankan ketika dibaca atau dipelajari. Hal ini bersesuaian dengan paparan Paulina Pannen[15] bahwa beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam penataan letak informasi untuk satu halaman cetak

[15] Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2003), hlm. 28.

diantaranya yakni mempertimbangkan variasi jenis dan ukuran huruf untuk menarik perhatian.

2. Bentuk Huruf

Bentuk huruf yang banyak dipakai dalam bahan ini adalah Cambria dan Arial pada masing-masing bentuk huruf, hal ini dimaksudkan untuk :[16]

a) Mempertimbangkan tujuan teks.

Pertimbangan tujuan teks adalah menyesuaian bentuk huruf dengan karakteristik pembaca yaitu siswa dan guru. Harapannya bentuk huruf yang dipilih mudah dibaca dan lebih disukai siswa. Bentuk huruf Cambria dan Arial dipilih karena dirasakan cocok dan bentuk huruf ini lazim dan sering digunakan pada buku-buku pelajaran.

b) Meyakinkan perlunya pertimbangan memilih ukuran dan bentuk huruf yang tersedia. Pertimbangan utama pemilihan bentuk tersebut di atas adalah ketersediaan *font* pada alat pengetikan (laptop). Adapun huruf Cambria dan Arial adalah huruf standart yang ada pada Microsoft Word seri 2007 sehingga dapat mempermudah terbaca disetiap laptop dan computer secara umum dan menekan angka error.

c) Bentuk huruf yang dipilih tersebut juga mempertimbangkan desiminasi produk sehingga dipilih huruf yang tidak terlalu besar karakter hurufnya agar tidak memakan tempat yang seyogyanya bisa dimanfaatkan untuk materi lain.

3. Spasi Teks *(Spacing The Teks)*

Spasi memainkan peranan yang penting dalam kejelasan teks. Teks dengan spasi yang tepat akan memudahkan pembaca. Spasi memisahkan kata, frase, anak kalimat, paragraf, sub bab dari bagian-bagian lainnya. Jenis spasi yang digunakan dalam Media Pembelajaran ini adalah spasi kombinasi vertikal dan horizontal *(combining Vertical and Horizontal Spasing).*

Harapannnya pembaca lebih dapat memusatkan perhatian dan lebih mudah memahami makna teks. Jenis spasi kombinasi ini digunakan untuk menyiasati agar dari segi isi sebuah teks mudah dipahami, disamping dari segi tampilan juga menarik perhatian pembaca. Media Pembelajaran ini menggunakan spasi 1,2 pada tulisan latin dan 1 pada tulisan arab. Antar kata dengan kata berjarak 1 ketuk. Ukuran spasi ini memudahkan siswa membaca ketikan dalam

[16] J. Herley, *Text Design. In Jonassen, D.H. (ED) Handbook of Research for Educational*Communications and *Technology* (USA: Macmilan Library), hal. 98

paparan materi (tidak melelahkan mata) dan tidak terlalu memakan space. Selain itu, ukuran spasi 1,5 cukup mempermudah siswa apabila ingin memberi catatan atau garis bawah terhadap hal-hal yang dianggap penting.

4. Gambar, Video dan Ilustrasi

Dalam proses pembelajaran, penggunaan gambar dan ilustrasi lazim digunakan. Penggunaan gambar dan ilustrasi yang tepat dapat menarik perhatian, memberikan ilustrasi yang luas dan detail, meningkatkan retensi peningatan. Namun demikian penambahan gambar yang berlebihan kadang kurang diperlukan untuk meningkatkan persuasi.[17] Karena itu pemilihan gambar, video, ilustrasi dan hal lain yang mendukung pada media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik pesan dan peserta didik. Demikian gambar dipilih selain dalam bentuk animasi juga dalam bentuk foto untuk memperjelas pemahaman siswa.

Hal ini bersesuaian dengan salah satu prinsip pemilihan gambar yang baik adalah mencakup kriteria keaslian gambar sehingga gambar dapat menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan atau benda sesungguhnya.[18]

3. Kemanarikan dan Keefektifan Media

Untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* pada mata pelajaran Pendidikan Agama, pengembang membuat instrumen penilaian atau tanggapan berupa angket yang terdiri atas 1) angket penilaian atau tanggapan dari ahli materi, 2) angket penilaian atau tanggapan dari ahli media, 3) angket penilaian atau tanggapan dari guru Pendidikan Agama Islam, 4) dan angket penilaian atau tanggapan siswa.

Dari analisis hasil uji coba yang diperoleh melalui angket tersebut, kelayakan dari aspek ketepatan pengembangan kandungan isi yang ada pada media pembelajaran adalah 89%. Kelayakan dari aspek desain pembelajaran pada media pembelajaran adalah 80%. Kelayakan dari hasil penilaian guru mata pelajaran adalah 93 % . Kelayakan pada hasil uji coba kelompok kecil dari 27 siswa adalah 91% dan uji coba lapangan yang diambil dari hasil pretes-postes (73,2-87,5), terdapat peningkatan 14%.

Merujuk pada hasil belajar siswa yang diukur melalui pre-test dan post-test terhadap peningkatan hasil nilai rata-rata pre-test dan post-test mencapai 14%, demikian ketercapaian ketuntasan belajar siswa sebesar 90%. Demikian juga hasil

[17] Sutiah. *Pengembangan Model bahan Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan karakter dengan Pendekatan Kontestual di SMA Kelas X Kota Malang*, Disertasi tidak diterbitkan. (Malang : Progam Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang 2008) hal. 378

[18] Azhar arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2002) hal. 67

perhitungan uji beda (t) sebesar 0, 000 < 0,05, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pre-test* dengan *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan.

Dengan demikian, media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan, mempunyai kualitas yang baik dan layak digunakan untuk pembelajaran.

K. Kesimpulan

Proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap kelompok sasaran media pembelajaran Audio Visual dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Mantup Lamongan, menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) milik Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan yang dapat disederhanakan menjadi empat langkah penelitian yaitu : perencanaan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi.
2. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Audio Visual berbasis *Aurora 3D* yang diketahui dari hasil penyebaran angket di lapangan pada guru mencapai 93% (Sangat Baik), sedangkan angket siswa mencapai 91% dengan kriteria sangat baik juga. Sedangkan keefektifan pengembangan media yang diketahui dari hasil penyebaran angket di lapangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria : (a). Rata-rata perolehan hasil belajar siswa pada tes akhir meningkat mencapai 87,5 dibandingkan tes awal yang hanya berada pada nilai rata-rata 73,2 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 14% setelah belajar menggunakan produk pengembangan media pembelajaran Audio Visual dengan materi haji dan umrah berbasis *Aurora 3D*. (b).Pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditunjukkan dengan ketercapaian Kriteria Ketuntusan Minimal (KKM), dari 32 siswa yang mengikuti *post-test*, terdapat 29 siswa yang mendapat skor diatas 75 dan hanya 3 orang yang mendapat nilai dibawah 75. Dengan KKM 75 maka berarti sebanyak 90% siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. (c). Merujuk pada hasil uji beda sebesar 0, 000 < 0,05, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pre-test* dengan *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

Asnawir., Usman Basyiruddin, 2002., *Media Pembelajaran,* Jakarta: Ciputat Pers.

Arsyad Azhar., 2002., *Media Pembelajaran*, Cet. IV, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,

Azhar Arsyad., 2007., *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Ali Nashif Mansur, 2002., *Mahkota Pokok-Pokok Hadits Rasulullah Saw.* Jilid 1, *Bandung*: Sinar Baru.

Arikunto Suharsimi., *2006., Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik,* Jakarta: Rineka Cipta.

Arifin M., 1994., *Filsafat Pendidikan Islam,* Jakarta: Bumi Aksara.

Al-Qur'an dan Tarjamah, 2005., Bandung: CV J-ART.

B. Uno Hamzah., 2008., *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Belawati Tian., *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar,* Jakarta: Universitas Terbuka.

Communications and Technology., USA: Macmilan Library.

Daradjat Zakiah., 1992., *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.

Daradjat Zakiah., 1992., *Ilmu Jiwa Agama, Bulan Bintang*, Jakarta: Bumi Aksara.

Djumransjah, Abdul Malik K.A, 2007., *Pendidikan Islam Menggali Tradisi, Mengukuhkan Eksistensi*, Malang: UIN-Malang Press.

Djumransjah, 2004., *Filsafat Pendidikan*, Malang: Bayumedia Publisihing

Daryanto, 2010., *Media Pembelajaran.,* Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas, 2003., *Kurikulum 2004 Standar Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*, Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang.

Depdiknas., 2006. Standar Isi: *Keputusan Menteri No. 22, 23, 24*. Jakarta: *BSNP*.

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, 2006., *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,* Jakarta: Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan *Menengah*, Departemen Pendidikan Nasional,

Hamalik Oemar., *1994., Media Pendidikan*, Cet VII, Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti.

Hamalik Oemar., 1976., *Media Pendidikan*, Bandung: CV Alumni.

Kurniawati Ayu, 2011., *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point,* Yogyakarta: UIN Yogyakarta.

Mansyur dkk, 1981., *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: CV Forum.

Muhaimin, dkk., 1996., *Strategi Belajar (Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam)*, Surabaya: CV.Citra Media.

Mujib Abdul., Jusuf Mudzakkir., 2006 *Ilmu Pendidikan Islam.*, Jakarta: Kencana Prenada Media.

Rachman Shaleh Abdul, 2006., *Pendidikan Agama dan Pembangunan Watak Bangsa*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,.

Rasyid Ridha Muhammad., 1373 H ., *Tafsir al-Manar*, Kairo: Dar al-Manar.

Rohani Ahmad, 1997., *Media Intuksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: PT Rineka Cipta.

R.Walter Borg, Gall Meredith D., 1989, *Educational Research;An Introduction, Fifth Edition*, New York: Longman.

Syafaat Aat, Sahrani Sohari, 2008., *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja* (Juvenile Delinquency), Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sadiman Arif., dkk., 2003., *Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Ed. I. Cet. III, Jakarta: PT Raja Garfindo Persada,

Sudjana Nana, Rivai Ahmad., 2003., *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana Nana., 1991., *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru.

Sudjana Nana., 2005., *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Syaodih Sukmadinata Nana, 2011., *Metode Penelitian Pendidikan.,* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono, 2008., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*., Jakarta: Alfhabeta.

Sutiah*.,* 2008., *Pengembangan Model bahan Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan karakter dengan Pendekatan Kontestual di SMA Kelas X Kota Malang*, Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Progam Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang.

Shalahudin Mahfud., 1986., *Media Pendidikan Agama*, Surabaya: PT Bina Ilmu.

Tata Pangarsa Humaidi., 1974., *Metode Pendidikan Agama Islam*, Malang: Lembaga Penerbitan *Almamater* YPTP IKIP Malang.

Undang- undang RI No 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS.

Yasin Fatah, 2008., *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam*, Malang: UIN Press.

Yunus Mahmud., 1983., *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Jakarta: Hidakarya.

Yunus Mahmud., 1973., *Kamus Arab-Indonesia*, Jakarta: YP3A.

Zuhairini., Abdul Ghofir., 2004., *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Malang*: UM Press.

http://www.presentation-3d.com/products/presentation-3d.html

Wikipedia, Laboratorium, http;//id.wikipedia.org/wiki/laboratorium