

ABSTRAK

M. Baidillah: *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Construct 2 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Kalawa 1 Pulang Pisau dan SDN 3 Bunga Mawar Kapuas Kalimantan Tengah*, di bawah bimbingan I: Dr. Ani Cahyadi, M.Pd dan II: Dr. Ridha Darmawaty, M.Pd, pada Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin, (2018)

Kata Kunci: Pengembangan Sumber Belajar, Construct 2, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar

Pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 didasarkan pada kenyataan bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang masih konvensional dan tidak dimanfaatkannya secara optimal sumber belajar yang ada dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sumber belajar berbasis Construct 2 dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena di dalamnya memadukan materi dalam bentuk teks, animasi, gambar dan video yang bersifat multimedia sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 pada pembelajaran PAI di SDN Kalawa 1 Pulang Pisau dan SDN 3 Bunga Mawar Kapuas Kalimantan Tengah; (2) Untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar meningkat setelah belajar menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2; (3) Untuk mengetahui pendapat siswa kelas IV mengenai pembelajaran PAI yang menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2 pada SDN Kalawa 1 Pulang Pisau dan SDN 3 Bunga Mawar Kapuas Kalimantan Tengah.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan rancangan penelitian yang diadaptasi dari model *Borg & Gall*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi Sugiyono. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) potensi dan masalah, (2) tahap mengumpulkan informasi, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap perbaikan desain, (6) tahap uji coba produk, (7) tahap revisi produk, (8) tahap uji coba pemakaian, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap pembuatan produk. Subjek penelitian dalam uji coba pengembangan ini merupakan siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan siswa kelas IV SDN 3 Bunga Mawar. Uji coba ini digunakan untuk pengumpulan data dalam rangka mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Proses pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, uji ahli, uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan revisi. Hasil pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 memenuhi kriteria

kelayakan dari data yang menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis Construct 2 ini layak untuk digunakan, terbukti dengan skor penilaian oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan isi dengan jumlah skor 41 atau sebesar 74,5% dengan kategori layak, skor penilaian ahli media pada aspek tampilan media dengan jumlah skor 33 atau sebesar 73,3% dengan kategori layak dan pada aspek program dengan jumlah skor 35 atau sebesar 77,7% dengan kategori layak. Berdasarkan dari hasil penilaian siswa kelas IV SDN Kalawa 1 pada aspek tampilan produk dengan skor 264 atau sebesar 82,5% dengan kategori sangat layak dan aspek penyajian produk dengan skor 222 atau sebesar 79,2% dengan kategori layak. Hasil penilaian siswa kelas IV SDN 3 Bunga Mawar pada aspek tampilan produk dan aspek penyajian produk sama dengan skor 195 atau sebesar 79,5% dengan kategori layak. Dengan demikian, sumber belajar berbasis Construct 2 ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar pada hasil angket siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan siswa kelas IV SDN 3 Bunga Mawar dengan uji *t paired* memiliki signifikansi yang sama yaitu diperoleh $\text{sig } p = 0,000 < 0,05$. Berdasarkan output, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka kita dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan siswa kelas IV SDN 3 Bunga Mawar meningkat setelah menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2. Dengan demikian, sumber belajar berbasis Construct 2 efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun temuan penelitian ini yaitu media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dengan sumber belajar berbasis Construct 2 dengan kriteria memadukan antara teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* yang dikemas dalam satu wadah. Untuk pemanfaatan, sumber belajar berbasis Construct 2 ini mudah di install karena sudah disertai petunjuk pemasangan dan mudah digunakan karena sudah ada petunjuk pemakaian di dalamnya. Saran pengembangan produk dan peneliti lanjutan yaitu sumber belajar berbasis Construct 2 dapat diterapkan disemua mata pelajaran sekolah, baik itu untuk tingkat sekolah dasar sampai tingkat atas dan pengembangan aplikasi ini tidak hanya berhenti pada aplikasi windows saja, bisa juga terus dikembangkan untuk OS dan Linux. Aplikasi ini juga bisa dikembangkan pada smartphone, terutama pada android.

ABSTRAC

M. Baidillah: *Development on Learning Resources of Based Construct 2 On Learning Islamic Education to Improve Student Motivation in the Elementary School of Kalawa 1 Pulang Pisau and the Elementary School 3 of Bunga Mawar Kapuas Central Kalimantan,*, under the first thesis advisor Dr. Ani Cahyadi, M.Pd and the second thesis advisor Dr. Ridha Darmawaty, M.Pd, at UIN Antasari Banjarmasin Postgraduate, (2018)

Keywords: Development of Learning Resources, Construct II, Islamic Religious Education, Motivation Learning.

Development of Construct II based learning resources is based on the fact that students' learning motivation on the subjects of Islamic Religious Education is low. This is because the learning is still conventional and not utilized optimally existing media in delivering the material on the subjects of Islamic Religious Education. Based Learning Resources Construct 2 are considered capable of improving students' motivation in learning Islamic Religious Education because it combines material in the form of text, animation, images and video that are multimedia so as to make learning more interesting.

This study aims: (1) To know the process of development of Construct 2 based learning resource on learning PAI in elementary school Kalawa 1 Pulang Pisau and elementary school 3 from Bunga Mawar Kapuas Kalimantan Tengah; (2) To find out whether the learning motivation of elementary school students Kalawa 1 and elementary school 3 Bunga Mawar after learning to use learning resources of based construct 2; (3) To know the opinion of fourth grade students about PAI learning using Learning Resources of Based Construct 2 on the Elementary School of Kalawa 1 Pulang Pisau and the Elementary School 3 of Bunga Mawar Kapuas Central Kalimantan.

The research method used in this research using Research and Development method with research design adapted from Borg & Gall model. The research and development steps are carried out using Sugiyono modification and development model. This development model uses 10 stages consisting of (1) potentials and problems, (2) information gathering stage, (3) product design stage, (4) design validation stage, (5) design improvement stage, (6) product, (7) product revision stage, (8) usage trial stage, (9) revision stage of final product, (10) stage of product manufacture. The research subjects in this development trial are the fourth grade students of the Elementary School of Kalawa 1 and the fourth grade students of the Elementary School 3 of Bunga Mawar. This trial is used for data collection in order to know the prevalence level of learning media developed.

The process of developing a Construct 2 based learning resource consists of stages of analysis, design, development, expert test, small group test, large group test,

and revision. The results of the development of Construct 2 based learning resources meet the eligibility criteria of the data indicating that the Construct 2 based learning resource is feasible to use, as evidenced by the scoring score by the material expert on the learning aspect and the contents with the total score of 41 or equal to 74.5% with decent category, the score of expert media judgment on media display aspect with total score 33 or 73,3% with decent category and on aspect of program with total score 35 or equal to 77,7% with decent category. Based on the results of the assessment of grade IV students the Elementary School of Kalawa 1 on product display aspect with a score of 264 or 82.5% with very decent category and aspects of product presentation with a score of 222 or 79.2% with decent category. The result of grade IV of the Elementary School 3 of Bunga Mawar on product display aspect and product presentation aspect is equal to score 195 or 79.5% with decent category. Thus, this source of learning-based Construct II worthy of be use as a medium of learning.

Based on the analysis of the increase in learning motivation on the results of questionnaires of students of class IV of the Elementary School of Kalawa 1 and fourth grade students of the Elementary School 3 of Bunga Mawar with paired test shows the same significance is obtained sig $p = 0,000 < 0.05$. Based on the output, note that the value of Sig. (2-tailed) the Elementary School of Kalawa 1 and the Elementary School 3 of Bunga Mawar that is $0.000 < 0,05$, because the value of Sig. (2-tailed) of 0.000 smaller than 0.05 then we can conclude that the motivation of students in grade IV of the Elementary School Kalawa 1 and grade IV students of the Elementary School 3 of Bunga Mawar increased after using the based of learning resources construct 2. Thus, based learning resources construct 2 are effective to improve students' learning motivation.

The findings of this research are media that can improve the motivation of elementary school students learning Islamic Religious Education is the source learning based Construct 2 with the criteria to combine text, graphics, animation, audio and video packaged in one container. Suggestion of utilization, based learning resources Construct 2 is easy to install because it is accompanied by installation instructions and easy to use because there are instructions on the use of it. Suggestion of product development and advanced researcher that is source of learning based on Construct 2 can be applied in all school subjects, be it for elementary to upper level level and this application development not only stop at windows application only, can also continue to be developed for OS and Linux. This application can also be developed on smartphones, especially on android.