

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak digunakan oleh masyarakat, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan masa lalu, guru merupakan satu-satunya sumber belajar bagi anak sehingga kegiatan proses belajar mengajar cenderung bersifat tradisional. Teknologi pada masa lalu masih terbatas dan belum banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Akan tetapi lain halnya sekarang, perangkat teknologi sudah ada di mana-mana. Pada saat ini teknologi memegang peranan penting pada semua elemen kegiatan, baik itu dibidang pendidikan, ekonomi, sosial budaya, politik, agama, dan juga berbagai bidang lainnya.

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk bisa mengikuti era modern, yakni dengan masuknya teknologi di berbagai instansi, perkantoran dan juga sekolah. Di sekolah-sekolah kini, terutama di kota-kota besar, teknologi beragam dalam bentuk dan jenisnya sudah dipergunakan untuk mencapai tujuan. Ternyata teknologi yang disepakati sebagai media itu, tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar.¹ Penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini bergeser perannya dari yang awalnya hanya sebagai sumber belajar alat bantu bagi

¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). h. 123.

para pengajar untuk memudahkan penyampaian menjadi sebuah sarana sumber belajar bagi para siswa dalam kegiatan proses belajar di sekolah.

Dampak kemajuan teknologi dan informasi telah merubah cara gaya mengajar dan gaya belajar siswa disekolah, baik itu dari segi strategi pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik dan taktik pembelajaran. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan menuntut dan sekaligus menjadi tantangan besar bagi para pendidik untuk terus memainkan peranan penting dalam mencerdaskan anak bangsa, hal ini sekaligus merupakan tantangan yang nyata dan harus dihadapi oleh semua orang dalam bidang pendidikan terutama pendidik untuk bisa beradaptasi terhadap kemajuan perkembangan teknologi.

Kemajuan teknologi yang pesat membawa dampak positif dan juga negatif, dampak negatif yang banyak terjadi adalah tindak kriminal yang dilakukan oleh individu maupun kelompok. Disamping itu teknologi juga berdampak positif jika digunakan untuk kepentingan yang baik. Sebagai contoh jika teknologi digunakan dalam dunia pendidikan sekolah dalam bentuk sumber belajar.

Teknologi yang digunakan dalam sumber belajar bermacam-macam jenis, bentuk dan sifatnya. Mukminan mengemukakan bahwa media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan sarana atau wahana fisik untuk menyalurkan pesan untuk tujuan pembelajaran seperti program-program media OHP (Over Head Projector), film bingkai (slide), film, media audio, media audio visual, sistem multimedia, dsb.² Dengan

²Mukminan, "*Media Pembelajaran Geografi*". *Diktat*. (Yogyakarta: FIS UNY, 2011), h. 3

banyak ragam jenis sumber belajar, semakin mudah untuk memilih sumber belajar yang sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. sumber belajar dalam proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem. Oleh sebab itu sumber belajar menempati peran yang sangat penting sebagai salah satu bagian dari sistem pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam komponen dan perencanaan pembelajaran adalah menentukan sumber belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya pemahaman tentang materi serta konsep dapat dipahami secara jelas oleh peserta didik. Penggunaan sumber belajar juga disebutkan dalam Q.S. an-Nahl/16: 44.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah menurunkan Alquran sebagai sarana sumber belajar untuk mengajarkan ilmu pengetahuan, Alquran juga sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan yang ada sampai sekarang dan Alquran banyak dipelajari untuk digali isinya.

Ketepatan memilih sumber belajar akan sangat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh peserta didik. sumber belajar merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya aktivitas belajar. Sumber belajar dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan peserta didik. Sumber belajar

digunakan untuk membantu dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Sumber belajar saat ini haruslah Sumber belajar yang bisa membuat siswa bersemangat dan menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Salah satunya Sumber belajar yang berbasis Construct 2. Construct 2 adalah sumber belajar yang dibuat untuk mendukung pengajaran dan bertujuan sebagai alat pendidikan. sumber belajar ini dibuat dengan bertujuan menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain.

Menurut Felicia dalam Mirza Hikmatyar, dibandingkan dengan metode tradisional, pembelajaran menggunakan sumber belajar tidak hanya dapat memberikan motivasi, tetapi juga membuat anak belajar dengan bermain, dan dapat meningkatkan keterampilan yang masih sulit dikembangkan dalam metode tradisional.³ Bentuk sumber belajar sebagai media pembelajaran merupakan alternatif diharapkan efektif untuk diterapkan. Penggunaan sumber belajar, antara lain untuk menimbulkan motivasi, memberikan informasi, mempermudah pemecahan masalah, dan untuk menguasai keterampilan tertentu.⁴ Sumber belajar memiliki kelebihan tersendiri jika dibandingkan dengan metode tradisional, karena dalam sumber belajar terdapat kombinasi gambar, warna, video dan animasi yang bisa membuat siswa belajar sambil bermain sehingga dapat memberikan motivasi bagi siswa saat belajar.

³Mirza Hikmatyar, "Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia untuk Anak Usia 12-15 Tahun" (Skripsi tidak diterbitkan, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h. 4.

⁴Ramli Abdullah, "Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar," Jurnal Ilmiah Didaktika, Vol. XII No. 2, (2012): h. 224.

Secara umum manfaat yang data diperoleh dari sumber belajar adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Sumber belajar lebih mudah untuk mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang. Proses belajar pun dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Manfaat Sumber belajar yang bersifat positif dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah, terutama pada pelajaran yang memerlukan sumber belajar untuk memotivasi siswa. Banyak mata pelajaran yang memerlukan sumber belajar, salah satunya ialah Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan nasional. Menurut Zakiah Daradjat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.⁵

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah, baik itu dari jenjang yang terendah sampai jenjang yang lebih tinggi. Dalam praktiknya di lapangan pembelajaran PAI sering dikenal dengan pembelajaran yang konvensional, terlalu verbal, padat materi dan membosankan. Oleh karena itu

⁵Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 38.

kehadiran sumber belajar yang menarik bagi siswa sangatlah diperlukan. Keterbatasan sumber belajar pendukung mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil observasi, Siswa Kelas IV SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar diketahui bahwa motivasi belajar Pendidikan Agama Islam rendah dikarenakan guru dalam proses penyampaian materinya dengan cara konvensional dengan tidak adanya sumber belajar yang menarik, menyenangkan, inovatif dalam proses pembelajaran.⁶ Menurut Ruseffendi dalam metode konvensional, guru merupakan atau dianggap sebagai gudang ilmu, guru bertindak otoriter, guru mendominasi kelas.⁷ Dalam pembelajaran metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Sumber belajar sangat mempengaruhi hasil dari pembelajaran. sumber belajar yang tidak menarik berpengaruh terhadap kurangnya tanggapan, motivasi, dan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran. Sebaliknya sumber belajar yang menarik bagi siswa akan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memberi motivasi siswa dalam belajar.

Peneliti melihat perlu dikembangkannya sumber belajar pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sumber belajar yang peneliti ajukan berupa sumber belajar yang berbasis Construct 2, aplikasi sumber belajar memiliki sajian yang

⁶Observasi, 27-28 Februari 2017

⁷E. T Ruseffendi, *Dasar-dasar Matematika Modern dan Komputer untuk Guru Edisi 5* (Bandung: Tarsito, 2005), h. 17.

lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan belajar sambil bermain diharapkan siswa termotivasi untuk belajar Pendidikan Agama Islam.

Aplikasi sumber belajar berbasis Construct 2 bisa menjadi solusi bagi pembelajaran PAI agar tercipta proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aplikasi sumber belajar berbasis Construct 2 berisi muatan materi pembelajaran PAI yang dikemas dengan perpaduan kombinasi gambar, warna, animasi, audio, grafik, desain dan diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi PAI yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Kalawa Pulang Pisau dan SDN 3 Bunga Mawar Kapuas Kalimantan Tengah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 pada pembelajaran PAI Pada SDN Kalawa 1 Pulang Pisau dan SDN 3 Bunga Mawar Kapuas Kalimantan Tengah?
2. Apakah motivasi belajar siswa SDN Kalawa dan SDN 3 Bunga Mawar meningkat setelah belajar menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2?

3. Bagaimana pendapat siswa kelas IV mengenai pembelajaran PAI yang menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2 game pada SDN Kalawa 1 Pulang Pisau dan SDN 3 Bunga Mawar Kapuas Kalimantan Tengah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 pada pembelajaran PAI Pada SDN Kalawa 1 Pulang Pisau dan SDN 3 Bunga Mawar Kapuas Kalimantan Tengah.
2. Untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa SDN Kalawa 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.

D. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoretis
 - a. Memperkaya kajian teoretis tentang peningkatan motivasi belajar siswa dengan menunjukkan bukti empiris tentang keterkaitan antara motivasi dengan pembelajaran berbasis game.

- b. Memberikan sumbangan teoretis tentang pemanfaatan sumber belajar (TIK) khususnya dalam bentuk sumber belajar berbasis Construct 2 untuk pembelajaran sekolah dasar.

2. Secara praktis

- a. Bagi Peneliti hasil penelitian ini dapat menambah informasi berkaitan dengan pemanfaatan sumber belajar berbasis Construct 2 dalam meningkatkan motivasi belajar.
- b. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan motivasi dengan pembelajaran sumber belajar berbasis Construct 2.
 - 2) Memberikan pengalaman belajar yang baru pada siswa.
- c. Bagi Guru
 - 1) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia dalam pembelajaran, terutama sumber belajar TIK.
 - 2) Mendorong guru meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif
- d. Bagi Sekolah sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan sumber-sumber belajar.

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi

1. Pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 ini dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.
2. *Computer Technology Research*, Munir menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.⁸ Dengan menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2, dapat menyajikan informasi yang sekaligus dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga sumber belajar berbasis Construct 2 sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran.
3. Belum ada sumber belajar di sekolah yang menggunakan aplikasi sumber belajar berbasis Construct 2.
4. Sumber belajar berbasis Construct 2 dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Respon siswa yang positif terhadap sumber belajar ini, di mana semua siswa ingin mencoba menggunakannya.

Keterbatasan

1. Sumber belajar berbasis Construct 2 hanya bisa dijalankan untuk windows saja, belum dikembangkan untuk OS dan Linux.

⁸Munir, *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2012). h. 6.

2. Pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 hanya terbatas pada materi zikir dan doa.
3. Pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 hanya untuk kelas IV Pendidikan Agama Islam semester II.

F. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan pengertian yang spesifik tentang judul di atas serta menghindari kesalahan penafsiran, penulis memandang perlu memberikan penjelasan terhadap beberapa istilah yang terkait dengan pembahasan ini.

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur, dan yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki.⁹ Dari pengertian diatas bahwa pengembangan adalah suatu perbuatan ke arah yang lebih baik. Pengembangan adalah serangkaian prosedur atau aktivitas yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan, merancang atau mendesain produk, melakukan penilaian praktisi atau teman sejawat, uji ahli atau pakar, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar untuk memperoleh produk media. Dalam penelitian dimaksudkan dengan pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 yang digunakan sebagai sumber belajar.

⁹Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), h. 679.

2. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.¹⁰
3. *Construct 2* adalah software yang canggih fitur *HTML5 Game Creator* dirancang khusus untuk game 2D.¹¹ Construct 2 adalah sebuah tool berbasis HTML5 untuk menciptakan sebuah permainan. Dengan tool Construct 2 memungkinkan siapa saja membuat game tanpa harus memiliki pengalaman pemrograman.¹²
4. Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar.¹³ Pada penilitan ini motivasi belajar ditunjukkan melalui skor jawaban angket. Indikator motivasi belajar meliputi: Mengikuti pelajaran, mengerjakan soal, mengerjakan pekerjaan rumah, mengadakan diskusi, mengikuti pelajaran, sungguh dalam belajar, mempunyai catatan yang lengkap, menaruh perhatian pada pembelajaran, mudah berkonsentrasi, bertanya jika tidak mengerti pada saat pembelajaran, menjawab pertanyaan guru, memberi tanggapan, suka mengerjakan soal latihan, menyimpulkan pelajaran, rajin mencari sumber belajar,

¹⁰Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 175.

¹¹Miftahus Sholihin dan Kemal Farouq, "Game Pass-Puzz dengan Construct 2", Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Lamongan, JOUTICA-PRESS ISSN 2503-07103, (2016): h. 19.

¹²Lutfi Asrori dan Emha Taufiq Luthfi, "Perancangan dan Pembuatan Game Online "Penyelamatan Tawanan Perang" Berbasis HTML 5 untuk Penerapan Aplikasi Game Facebook Menggunakan Engine Construct 2," Jurnal Dasi, Vol. 13 No. 3 (2012): h. 56.

¹³Resminingsih Endang Sri Astuti, *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I* (Jakarta : PT Grasindo, 2010), h.67.

menyiapkan materi pelajaran, kehadiran, keseringan, penggunaan waktu dalam belajar, pengabdian, dan pengorbanan.

Semakin tinggi skor jawaban, maka semakin tinggi pula motivasi belajarnya. Cara yang digunakan untuk mengungkap motivasi belajar adalah dengan menggunakan kuesioner/angket.

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Alqurran dan hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.¹⁴

G. Penelitian Terdahulu

Pertama, Tesis yang ditulis oleh Annas Ribab Sibilana, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2016 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*”.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk

¹⁴Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 11.

kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang dan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) validasi ahli, 5) revisi produk I, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk II, dan 8) diseminasi dan implementasi. Subjek penelitian adalah dosen, guru, dan siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang Pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) telah berhasil menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android (2) produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan validator, ahli materi sebesar 73,5%, ahli media sebesar 86,6%, ahli pembelajaran I sebesar 84,6%, Ahli pembelajaran II sebesar 86,4%, dan tanggapan siswa sebesar 88,1%. Adapun peningkatan hasil belajar ditunjukkan analisis data dari *pretest* dan *posttest* dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan

hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.¹⁵

Kedua, Tesis yang ditulis oleh Maya Siskawati, Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung tahun 2016 dengan judul “*Pengembangan Media Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*”.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media monopoli dan mengetahui efektivitas media monopoli untuk meningkatkan minat siswa belajar Geografi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang menggunakan desain pengembangan ASSURE dengan langkah-langkah: 1) Menganalisis karakter siswa 2) Menetapkan kompetensi 3) Memilih metode, media dan bahan ajar 4) Pemanfaatan bahan dan media 5) Melibatkan partisipasi siswa 6) Evaluasi dan revisi. Subjek uji coba terdiri dari 1) Revisi oleh ahli desain, media, materi dan bahasa sebanyak 4 orang 2) Uji coba kelompok kecil melibatkan 3 orang siswa yang memiliki minat belajar Geografi tinggi, sedang dan rendah 3) Uji coba kelompok besar melibatkan 12 siswa yang memiliki minat belajar Geografi tinggi, sedang dan rendah 4) Uji coba lapangan sebanyak 2 kelas. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi, 2) hasil uji kelompok kecil, besar

¹⁵Annas Ribab Sibilana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang” (Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016).

dan lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai koefisien t hitung sebesar 5,878 dan t tabel sebesar 1,675. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa.¹⁶

Ketiga, Tesis yang ditulis oleh Muhammad Muhsin Arumawan, Program Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang tahun 2016 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Fikih Menggunakan Program Construct 2 dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”*.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan validitas media pembelajaran fikih menggunakan program construct 2 yang dikembangkan menurut tim ahli; menjelaskan pengaruh pemanfaatan media pembelajaran fikih menggunakan program construct 2 terhadap motivasi belajar peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorang Gareng Magetan; menjelaskan pengaruh pemanfaatan media pembelajaran fikih menggunakan program construct 2 terhadap prestasi belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri Goranggareng Magetan.

Sesuai dengan tema yang disajikan, maka peneliti menggunakan jenis penelitian Research dan Development (R & D) dengan model penelitian dan

¹⁶Maya Siskawati, “Pengembangan Media Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa” (Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2016).

pengembangan yang diadopsi dari Borg dan Gall. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti ada dua, yaitu pendekatan kualitatif, untuk mendeskripsikan cara mendesain bahan ajar dengan menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran fikih dan validitas media pembelajaran yang dikembangkan menurut tim ahli, sedangkan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap motivasi dan prestasi siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorang Gareng Magetan.

Hasil penelitian ini adalah : (1) Hasil rerata persentase dari kedua validator materi sebesar 89%, rerata persentase dari ketiga validator media sebesar 77,56% dan rerata persentase dari kedua validator bahasa sebesar 93,8%, yang kemudian semuanya dikonversi sesuai tabel 3.4 maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut valid menurut ahli materi, cukup valid menurut ahli media, valid menurut ahli bahasa dan siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran tanpa revisi. (2) Berdasarkan hasil analisis observasi, rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas VII A sebelum pembelajaran sebesar 4.33 dan kelas VII B sebesar 4.31. Selisih skor antara kedua kelas ialah 0.2. Sedangkan hasil analisis angket kepada siswa, rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas VII A sebelum pembelajaran sebesar 35.67 dan kelas VII B sebesar 36.12. Selisih skor antara keduanya ialah 0.45. Hal itu menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki motivasi belajar fikih sebelum pembelajaran yang mendekati sama, sehingga motivasi keduanya dapat dinyatakan setara. Berdasarkan analisis hasil observasi, rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas VII A sesudah pembelajaran sebesar 9.12 dan kelas VII B sebesar 7.08. Selisih skor antara kedua kelas ialah 2.04.

Sedangkan analisis hasil angket, rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas VII A sesudah pembelajaran sebesar 45.83 dan kelas 7B sebesar 38.69. Selisih skor antara keduanya ialah 7.14. Hal itu menunjukkan bahwa kelas VII A sebagai kelompok eksperimen memiliki motivasi belajar fikih sesudah pembelajaran yang lebih tinggi daripada kelas VII B sebagai kelompok kontrol, sehingga pemanfaatan media pembelajaran fikih menggunakan program construct 2 dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar fikih siswa. (3) Berdasarkan analisis hasil observasi, rata-rata skor prestasi siswa kelas VII A sebesar 4.62 dan kelas VII B sebesar 4.38. Selisih skor antara keduanya ialah 0.24. Sedangkan analisis hasil tes, rata-rata skor tes prestasi belajar siswa kelas VII A sebelum pembelajaran sebesar 70.67 dan kelas VII B sebesar 71.50. Selisih skor antara keduanya ialah 0.83. Hal itu menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki prestasi belajar fikih sebelum pembelajaran yang mendekati sama, sehingga prestasi awal keduanya dapat dinyatakan setara. Berdasarkan analisis hasil observasi, dapat diketahui bahwa rata-rata skor prestasi belajar siswa kelas VII A sesudah pembelajaran sebesar 8.79 dan kelas VII B sebesar 6.58. Selisih skor antara keduanya ialah 2.21. Sedangkan analisis hasil tes, dapat diketahui bahwa rata-rata skor tes prestasi belajar siswa kelas VII A sebelum pembelajaran sebesar 93.00 dan kelas VII B sebesar 75.62. Selisih skor antara keduanya ialah 17.38. Hal itu menunjukkan bahwa kelas VII A memiliki prestasi belajar fikih sesudah pembelajaran yang lebih tinggi dari pada kelas VII B, sehingga dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan media

pembelajaran fikih menggunakan program construct 2 dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar fikih siswa.¹⁷

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Istilah, Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teoretis, yang berisikan Pendidikan Agama Islam, Sumber Belajar, Construct 2, Motivasi Belajar, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis

Bab III Metode Penelitian, yang berisikan Model Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data, Uji Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data

Bab IV Hasil Penelitian, berisikan Kondisi Umum Lokasi Penelitian, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Penyajian Data Uji Coba, Kebutuhan Sistem, Penyajian Data Uji Coba Angket Motivasi, dan Analisis Data.

Bab V Pembahasan berisikan . Proses Pengembangan Sumber Belajar, Validasi Pengembangan Sumber Belajar, Analisis Motivasi Belajar Siswa setelah

¹⁷Muhammad Muhsin Arumawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Fikih Menggunakan Program Construct 2 dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” (Program Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016).

Menggunakan Produk, dan Analisis Pendapat siswa tentang pembelajaran PAI yang menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2.

Bab VI Penutup berisikan simpulan dan saran-saran