

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Sumber Belajar

Proses pengembangan sumber belajar ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) yang terdiri dari 10 tahap. Tahapan tersebut adalah 1) tahap penelitian dan pengumpulan data, 2) tahap perencanaan, 3) tahap desain produk awal, 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.¹

Pada Tahap penelitian dan pengumpulan data informasi awal, peneliti memilih sekolah SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar sebagai lokasi penelitian. Lokasi penelitian menurut Iskandar adalah situasi dan kondisi lingkungan tempat yang berkaitan dengan masalah penelitian.² Alasan yang mendasari pemilihan sekolah ini adalah sebagai berikut;

- a) Sekolah ini adalah sekolah yang termasuk unggulan, dari segi fasilitas cukup memadai jika dibandingkan dengan sekolah lain di sekitarnya, sehingga cocok digunakan untuk penelitian dan pengembangan sumber belajar.

¹Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), h. 298.

²Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)* (Jakarta: GP Press, 2008), h. 219.

- b) Belum ada yang meneliti sekolah ini dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
- c) Lokasi sekolah yang strategis.

Setelah memilih lokasi penelitian, langkah awal yang ditempuh oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi terhadap sekolah dan wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam di sekolah untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sekolah dan kebutuhan apa yang sekiranya tepat dengan permasalahan yang akan ditemukan.³

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di sekolah dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Setelah wawancara dengan guru mata pelajaran, guru-guru yang lain, dan siswa pada SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, peneliti menemukan bahwa di sekolah sudah ada memiliki beberapa buah laptop dan proyektor LCD. Tetapi sumber belajar yang ada tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru untuk pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam.⁴ Secara umum dari hasil observasi, guru mengajar anak didiknya dengan pembelajaran konvensional yang sering membuat pelajaran Pendidikan Agama Islam membosankan dan tidak diminati.⁵ Menurut Ruseffendi dalam metode konvensional, guru merupakan atau dianggap sebagai gudang ilmu, guru

³Wawancara dengan Emma Sari, Kepala SDN Kalawa 1, Jainal Abidin, Guru PAI, Guru PAI SDN Kalawa 1, M. Rusli, Kepala SDN 3 Bunga Mawar, Abdul Kadir Jailani, Guru PAI SDN 3 Bunga Mawar, tentang Kegiatan KBM di SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, 27-28 Februari 2017.

⁴*Ibid.*, 27-28 Februari 2017.

⁵*Ibid.*, 27-28 Februari 2017.

bertindak otoriter, guru mendominasi kelas.⁶ Pembelajaran metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan, membuat siswa bosan dan jenuh karena sumber belajar yang tidak menarik bagi mereka.

Hasil wawancara dengan siswa mengenai pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan di kelas adalah mereka menyatakan kurang tertarik dengan pembelajaran agama dan hasil wawancara dengan siswa tentang sumber belajar berbasis Construct 2, mereka semua menyatakan suka dengan sumber belajar itu, terlebih lagi bila sumber belajar tersebut dilibatkan dalam pembelajaran di kelas.⁷ Dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik di SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar kurang antusias dalam belajar terlebih belajar Pendidikan Agama Islam. Banyak dari mereka yang merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Sehingga peneliti berasumsi perlu dikembangkan sebuah terobosan baru melalui sumber belajar. Dengan sumber belajar ini diharapkan siswa termotivasi belajar PAI secara interaktif dan tidak membosankan.

Berdasarkan temuan data di lapangan, peneliti berasumsi bahwa sumber belajar yang tepat digunakan adalah berupa sumber belajar berbasis Construct 2. Sumber belajar berbasis Construct 2 adalah permainan yang berisi materi-materi pelajaran

⁶E. T Ruseffendi, *Dasar-dasar Matematika Modern dan Komputer untuk Guru Edisi 5* (Bandung: Tarsito, 2005), h. 17.

⁷Wawancara dengan Ahmad Faisal, Siswa kelas IV, tentang pembelajaran PAI, di SDN Kalawa 1, 27 Februari 2017.

sehingga siswa dapat lebih memahami pelajaran dengan motivasi belajar yang tinggi melalui kegiatan bermain sambil belajar.⁸ Dengan adanya sumber belajar berbasis Construct 2 pada Pendidikan Agama Islam, diharapkan pembelajaran pendidikan agama Islam akan terasa menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam, serta fasilitas sekolah bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Tahapan awal selanjutnya yakni studi literatur. Studi ini dilakukan peneliti untuk mengkaji pendapat para ahli pembelajaran tentang hal-hal yang berkenaan dengan pengembangan sebuah produk. Teori dari pendapat para ahli pembelajaran akan digunakan sebagai landasan dan pedoman dalam pengembangan sumber belajar yang dibutuhkan oleh peneliti.

Tahapan kedua yakni perencanaan, pada tahapan ini yang pertama peneliti lakukan adalah menganalisa siswa. Hasil analisa kepada para siswa ditemukan bahwa mereka akrab dengan game dalam kehidupan sehari, terlebih semakin banyaknya siswa Sekolah Dasar yang memiliki smartphone sendiri di rumah. Keakraban peserta didik dengan game dapat dimanfaatkan untuk hal yang bersifat edukatif, yakni dengan membuat sumber belajar berbasis Construct 2 yang sesuai dengan karakter mereka yang dapat digunakan pada pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil analisa siswa

⁸Marta Dewi Rakhmanita, "Pengembangan Education Games Materi Organisasi Kehidupan Tingkat Sel sebagai Media Pembelajaran Siswa SMP" (Skripsi tidak diterbitkan, Jurusan Biologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, 2011), h. 7

didapatkan sumber belajar yang tepat untuk peserta didik, yakni sumber belajar berbasis Construct 2.

Tahapan perencanaan setelah menganalisa siswa yakni memilih materi. Materi yang dipilih pada penelitian dan pengembangan ini adalah zikir dan doa. Pemilihan materi ini didasari oleh alasan-alasan sebagai berikut:

- a) Berkaitan erat dengan perkara ibadah yang dilakukan umat islam terutama salat.
- b) Hasil wawancara dengan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam tentang materi zikir dan doa, di mana materi ini memerlukan waktu yang lumayan banyak dan memerlukan pengulangan-pengulangan.

Materi tersebut dalam pengembangan sumber belajar akan disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tahapan ketiga adalah mendesain produk. Hal pertama yang dilakukan adalah analisis bentuk sumber belajar, Tahapan ini dilakukan peneliti menggunakan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar. Kesimpulan keseluruhan dari hasil wawancara kepada siswa yaitu siswa menginginkan adanya animasi, suara, player atau pemain dan musik (lagu) dalam sumber belajar tersebut.⁹ Hasil wawancara tersebut mengarah kepada pengertian multimedia pembelajaran. Wahono berpendapat bahwa "multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan *video* untuk menyampaikan pesan

⁹Wawancara dengan Nurul, Siswa kelas IV, tentang pembelajaran PAI, di SDN 3 Bunga Mawar, 28 Februari 2017.

kepada publik”.¹⁰ Perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan *video* dikemas dalam sebuah wadah yang dinamakan sumber belajar berbasis Construct 2. Jadi, sumber belajar berbasis Construct 2 merupakan salah satu sumber belajar yang menyajikan multimedia pembelajaran. Kesimpulan dari hasil wawancara dengan guru yaitu guru mengusulkan adanya materi dan latihan untuk siswa serta adanya muatan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan dan juga ada panduan pengguna.¹¹ Hasil dari wawancara guru dan siswa tersebut dijadikan acuan dalam pembuatan sumber belajar, agar produk sumber belajar tepat sasaran dan bermanfaat dalam pembelajaran.

Tahapan ketiga selanjutnya yaitu membuat Garis Besar Isi Program Media. Tahapan ini berisi berisi identifikasi program, yang merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman bagi penulis naskah dalam pembuatan naskah program sumber belajar. Garis besar isi program media mengacu pada tujuan dan materi yang akan dikembangkan. Dalam tahapan ini sudah dilakukan pengelompokan kepada tabel, yang isinya standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan, indikator, dan materi pokok.

Tahapan ketiga selanjutnya yaitu membuat Flowchart. Bagan alir program (program flowchart) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu

¹⁰Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta: Diva. Press, 2011), h.97.

¹¹Wawancara dengan Jainal Abidin, Guru PAI, SDN Kalawa 1, Abdul Kadir Jailani, Guru PAI SDN 3 Bunga Mawar, tentang media pembelajaran PAI, di SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, 27-28 Februari 2017.

untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem.¹² *Flowchart* adalah diagram yang memberikan gambaran alir dari suatu scene (tampilan) ke scene lainnya. Dibuat mulai dari pembuka (*start*), isi sampai keluar program (*exit/quit*), skenario sumber belajar yang akan dikembangkan secara jelas tergambar pada *flowchart*.

Tahapan ketiga selanjutnya yaitu membuat story board. Storyboard menurut Halas merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita.¹³ Sedangkan *storyboard* menurut Luther adalah merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan objek *multimedia* serta perilakunya.¹⁴ Dari pedapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *Storyboard* merupakan gambaran dari cerita yang akan dibuat, maka dibuat mudah agar dimengerti oleh semua pihak. Merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. Merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan obyek multimedia serta perilakunya.

Tahapan ketiga selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan. Bahan-bahan yang perlu disiapkan di antaranya yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar berupa teks presentasi, video, rekaman suara, animasi, dan gambar-gambar. Program utama yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini adalah *Construct 2*.

¹²Hartono Jogiyanto, *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis* (Yogyakarta: Andi, 2005), h.802.

¹³Sutopo Ariesto Hadi, *Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Graha Ilmu,2003), h.36.

¹⁴*Ibid.*,

Construct 2 adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh scirra. Aplikasi ini berguna untuk membuat game sederhana tanpa harus melakukan program koding yang sulit, hal ini karena aplikasi ini kodingnya telah disediakan.

Photoshop adalah sebuah aplikasi editing foto. Aplikasi ini digunakan peneliti untuk mengedit foto/gambar yang akan dimasukkan dalam sumber belajar, selain itu dengan aplikasi ini pula peneliti mengedit tulisan-tulisan untuk dijadikan format png.

Xilisoft video confertter ultimate 6 adalah sebuah aplikasi untuk merubah format video dan audio. Aplikasi ini digunakan peneliti untuk merubah file musik background untuk dijadikan audio ogg yang nantinya disematkan ke dalam sumber belajar. Selain itu peneliti juga menggunakan aplikasi ini untuk memotong audio ogg yang terlalu panjang.

Paint, fungsi paint adalah untuk mengcrop/resize file gambar yang terlalu besar, di kompres agar ukuran gambar bisa lebih kecil.

Snipping Tool, fungsi dari snipping tool adalah untuk membuat screen shoot gambar yang diinginkan.

Tahapan ketiga selanjutnya yaitu membuat program. Tahap ini merupakan rangkaian semua bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada langkah-langkah sebelumnya sesuai dengan GBIPM, *flowchart* dan *storyboard*. Hasil pembuatan program ini merupakan sebuah *prototype* produk sumber belajar berbasis Construct 2, yang siap untuk diujicobakan dan dilakukan perbaikan pada uji coba tahap 1.

Setelah pengembangan sumber belajar maka diadakan uji validitas ahli. Kelayakan sebuah produk perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli

materi, dan ahli pembelajaran. Validator terdiri dari dua dosen UIN Antasari Banjarmasin, dua guru Pendidikan Agama Islam, serta siswa selaku obyek penelitian. Validator dimintai untuk menilai pada masing-masing aspek, serta memberikan saran pada lembar validasi yang disediakan. Dengan divalidasi oleh beberapa ahli diharapkan produk sumber belajar itu memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran.

Revisi produk dilakukan apabila sumber belajar masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil angket dari para ahli. Berbagai saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis itulah peneliti mulai merevisi produk sumber belajar yang dikembangkan.

Setelah revisi produk selesai dilakukan maka peneliti melakukan uji coba produk ke populasi yang ada dilapangan. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.¹⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan seluruh siswa kelas IV SDN 3 Bunga Mawar.

Uji coba lapangan yang dilakukan peneliti dengan mengambil sampel terlebih dahulu. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.¹⁶ Sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti.¹⁷ Pada penelitian ini teknik

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), h. 80.

¹⁶*Ibid.*, h. 81.

¹⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 174.

pengambilan sampel menggunakan non probability sampling. Non probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.¹⁸ Teknik yang dipakai adalah sampling jenuh, sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.¹⁹

Uji coba lapangan diperlukan untuk menilai sumber belajar yang dikembangkan untuk peserta didik.²⁰ Pada uji lapangan awal peneliti hanya mengambil sebagian kecil untuk uji coba kelompok kecil, pada uji lapangan selanjutnya peneliti akan mengambil seluruh sampel dalam uji coba kelompok besar. Dalam uji coba lapangan ini diperoleh data dari penilaian peserta didik. Data tersebut akan dikembangkan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan benar-benar layak digunakan.

Revisi produk dilakukan berdasarkan dari data yang didapat dari hasil uji coba lapangan.²¹ Dari data yang diperoleh dapat dijadikan informasi untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Bersumber dari data lapangan produk mulai direvisi sesuai temuan untuk disesuaikan dengan informasi yang didapat.

¹⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), h. 84.

¹⁹*Ibid.*, h. 85

²⁰Uji coba kelompok kecil, di SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, 23-25 Maret 2017.

²¹Revisi produk, revisi angket (konsultasi), 27 Maret 2017.

Setelah revisi produk selesai dilakukan maka peneliti melakukan kembali uji coba produk ke lapangan. Uji coba lapangan yang kedua dilakukan untuk melihat hasil revisi produk yang telah diperbaiki sesuai data informasi yang didapatkan pada uji coba lapangan sebelumnya. Dari uji coba lapangan yang kedua akan diperoleh hasil yang berguna untuk pengembangan produk, apakah bisa digunakan secara langsung atau perlu revisi kembali.²²

Tahapan selanjutnya yaitu revisi produk lanjutan. Tahapan ini dilakukan jika ada masih terdapat sedikit kekurangan dan kelemahan. Berdasarkan hasil uji coba produk yang kedua, peneliti menilai produk sudah bisa digunakan, karena tidak ada keluhan dari siswa. Setelah itu pembuatan produk dilakukan untuk dijadikan beberapa buah, untuk bisa dipasang dibeberapa laptop agar bisa digunakan oleh siswa.

B. Validasi Pengembangan Sumber Belajar

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Hj. Salamah, M.Pd (Dosen UIN Antasari, Banjarmasin).²³ Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan isi. Materi yang disusun dalam sumber belajar berbasis Construct 2 pada mata pelajaran PAI dengan tema zikir dan doa setelah salat sudah

²²Uji coba kelompok besar, Uji validasi angket 50 item, Penilaian siswa terhadap produk, 30 Maret 2017.

²³Validasi Produk, 10 Maret 2017.

masuk dalam kriteria layak dengan hasil score angket uji Kelayakan 41 dengan persentase sebesar 74,5%. Adapun saran yang di berikan kepada peneliti dimaksudkan agar sumber belajar yang akan dihasilkan sempurna dan sesuai dengan tujuan. Kesesuaian Indikator keberhasilan dengan kompetensi dasar dan Penyusunan materi yang dilakukan perlu diruntut secara urut agar mudah untuk dipahami dan diterima oleh siswa/siswi, materi doa diambil dari ayat alquran atau hadis agar sumber materinya lebih akurat, serta menambahkan tombol audio pengulangan untuk bunyi dari lafal zikir dan lafal doa, agar lafal zikir dan lafal doa bisa diulang-ulang agar siswa bisa mengikuti lafal zikir dan lafal doa.

b. Analisis Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Zainal Fikri, M.Pd. (Dosen UIN Antasari, Banjarmasin).²⁴ Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek tampilan media dan program. Kelayakan aspek tampilan media diperoleh skor 33 atau 73,3% sedangkan ditinjau dari kelayakan aspek program diperoleh skor 35 atau 77,7%. Berdasarkan tabel 3.8 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian ahli media pada aspek tampilan media dan aspek program berada pada rentang 30,6-37,8 sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak” atau berada pada rentang 61-80 % dengan kategori “Layak”.

Dari hasil uji media ini diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis diatas menyebutkan bahwa sumber belajar ini perlu disajikan lebih simpel agar

²⁴*Ibid.*,

penggunaannya lebih praktis, perlu lebih dipertajam warna sumber belajar, agar materi dan icon-icon lebih jelas terlihat, musik disesuaikan agar ada keseragaman antara sumber belajar dan musik, serta di upgrade ke program lain yang relevan agar lebih praktis dalam pemasangan dan penggunaan.

Himpunan data dari seluruh validator ahli menunjukkan nilai dengan kategori layak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar berbasis Construct 2 Pendidikan Agama Islam dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan sumber belajar ini sangat memberikan terobosan dan pandangan baru bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.,sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan.

c. Penilaian siswa

Penilaian kelompok kecil siswa kelas 4 SDN Kalawa 1 tentang sumber belajar berbasis Construct 2 ditinjau dari kelayakan aspek tampilan produk diperoleh skor keseluruhan 264 atau 82,5% sedangkan ditinjau dari aspek penyajian diperoleh skor keseluruhan 222 atau 79,2%. Berdasarkan tabel 3.13 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian siswa pada aspek tampilan media/produk berada pada rentang 81–100% dengan kategori “sangat layak” dan aspek penyajian produk berada pada rentang 61–80 % dengan kategori “Layak”.²⁵

²⁵Uji coba kelompok kecil, di SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, 23-25 Maret 2017.

Penilaian kelompok besar siswa kelas 4 SDN Kalawa 1 tentang sumber belajar berbasis Construct 2 ditinjau dari kelayakan aspek tampilan produk diperoleh skor keseluruhan 487 atau 81,1% sedangkan ditinjau dari aspek penyajian diperoleh skor keseluruhan 437 atau 83,2%. Berdasarkan tabel 3.13 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian siswa pada aspek tampilan produk berada pada rentang 81-100 % dengan kategori “Sangat Layak” dan aspek penyajian produk berada pada rentang 81-100 % dengan kategori “Sangat Layak”.

26

Penilaian kelompok kecil siswa Kelas 4 SDN 3 Bunga Mawar tentang sumber belajar berbasis Construct 2 ditinjau dari kelayakan aspek tampilan produk diperoleh skor keseluruhan 222 atau 79,2% sedangkan ditinjau dari aspek penyajian diperoleh skor keseluruhan 195 atau 79,5%. Berdasarkan tabel 3.15 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian siswa pada aspek tampilan produk berada pada rentang 61–80% dengan kategori “Layak” dan aspek penyajian produk berada pada rentang 61–80% dengan kategori “Layak”.²⁷

Penilaian kelompok besar siswa Kelas 4 SDN 3 Bunga Mawar tentang sumber belajar berbasis Construct 2 ditinjau dari kelayakan aspek tampilan produk diperoleh skor keseluruhan 380 atau 86,3% sedangkan ditinjau dari aspek penyajian

²⁶Uji coba kelompok besar, Uji validasi angket 50 item, Penilaian siswa terhadap produk, 30 Maret 2017.

²⁷Uji coba kelompok kecil, di SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, 23-25 Maret 2017.

diperoleh skor keseluruhan 324 atau 84,1%. Berdasarkan tabel 3.15 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian siswa pada aspek tampilan produk berada pada rentang 81-100 % dengan kategori “Sangat Layak” dan aspek penyajian produk berada pada rentang 81-100 % dengan kategori “Sangat Layak”.²⁸

Himpunan data dari seluruh penilaian menunjukkan nilai pada kelompok kecil dengan kategori layak dan kelompok besar sangat layak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar berbasis Construct 2 Pendidikan Agama Islam dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan sumber belajar ini sangat memberikan terobosan dan pandangan baru bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.,sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan.

d. Kelebihan dan kekurangan

Berdasarkan kajian hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya kelebihan dan kekurangan dari sumber belajar berbasis construct 2 ini, adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut :

- a) Kelebihan dari sumber belajar berbasis Construct 2 ini adalah bisa dijalankan disemua windows.
- b) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

²⁸Uji coba kelompok besar, Uji validasi angket 50 item, Penilaian siswa terhadap produk, 30 Maret 2017.

- c) Kekurangan dari sumber belajar berbasis Construct 2 ini adalah sumber belajar berbasis Construct 2 memiliki ukuran yang sangat besar dan memerlukan instalasi untuk menjalankan gamenya.
- d) Kekurangan dari sumber belajar berbasis Construct 2 ini adalah terbatas hanya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam saja, dan pada materi zikir dan doa. Tidak untuk materi lain atau pun mata pelajaran lain.

C. Analisis Motivasi Belajar Siswa setelah Menggunakan Produk

Hasil analisis data yang dilakukan dengan uji t paired pada siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar menyatakan bahwa H_a diterima H_0 ditolak, hasil pada SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar yang ditunjukkan dari $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di IV SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan sumber belajar berbasis Construct 2 membuat siswa bersemangat dalam belajar. Hal ini tampak dari sikap siswa ketika mengikuti pelajaran dengan bersemangat dan penuh antusias. Hal ini sejalan dengan pendapat Amrul, Education games adalah permainan yang berisi

materi-materi pelajaran sehingga siswa dapat lebih memahami pelajaran dengan motivasi belajar yang tinggi melalui kegiatan bermain sambil belajar (Amrul 2009).²⁹

Pada saat dilapangan berbeda sekali antara pembelajaran yang menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2 dengan pembelajaran yang konvensional. Menurut Ruseffendi dalam metode konvensional, guru merupakan atau dianggap sebagai gudang ilmu, guru bertindak otoriter, guru mendominasi kelas.³⁰ Dalam pembelajaran metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan, membuat siswa bosan dan jenuh karena sumber belajar yang tidak menarik bagi mereka. Sebaliknya pembelajaran yang menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2 sangat menarik penggunaanya, dan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Senada dengan hal itu, yakni sumber belajar berbasis Construct 2 adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik.³¹

Sumber belajar merupakan salah satu dorongan eksternal untuk perubahan tingkah laku dari tingkah laku negatif kepada tingkah laku yang positif. sumber belajar

²⁹Marta Dewi Rakhmanita, "Pengembangan Education Games Materi Organisasi Kehidupan Tingkat Sel sebagai Media Pembelajaran Siswa SMP" (Skripsi tidak diterbitkan, Jurusan Biologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, 2011), h. 7

³⁰E. T Ruseffendi, *Dasar-dasar Matematika Modern dan Komputer untuk Guru Edisi 5* (Bandung: Tarsito, 2005), h. 17.

³¹*Ibid.*

juga dapat membangun motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Penggunaan sumber belajar, antara lain untuk menimbulkan motivasi, memberikan informasi, mempermudah pemecahan masalah, dan untuk menguasai keterampilan tertentu.³² Pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar yang menarik dapat menarik peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan sumber belajar yang menarik peserta didik akan lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan munculnya dorongan dalam diri peserta didik untuk belajar karena ada rangsangan dari luar berupa sumber belajar yang menarik. sumber belajar dapat dikatakan sebagai faktor luar yang sangat berpengaruh bagi pembelajaran, dan juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Kemajuan tingkat motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam kesehariannya yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi-materi pelajaran, merespon guru saat menjelaskan materi, merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Senada dengan Hamzah Uno, menurut beliau indikator motivasi salah satunya adalah Senang dan rajin belajar, penuh semangat, dapat mempertahankan pendapatnya.³³

Motivasi belajar siswa meningkat setelah penggunaan sumber belajar berbasis Construct 2 pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diukur menggunakan

³²Ramli Abdullah, "Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar," *Jurnal Ilmiah Didaktika*, Vol. XII No. 2, (2012): h. 224.

³³Hamzah B Uno dan Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 21-22.

angket motivasi belajar siswa dengan hasil perhitungan Uji T Paired, diketahui penggunaan sumber belajar berbasis Construct 2 nilai Sig. (2-tailed) SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar sama yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil 0,05 maka kita dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SDN SDN Kalawa 1 dan siswa kelas IV SDN 3 Bunga Mawar meningkat setelah menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2.

Untuk memastikan bahwa sumber belajar construct 2 ini benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar maka peneliti melakukan pengukuran kembali pada pertemuan berikutnya di masing-masing sekolah. diketahui penggunaan sumber belajar berbasis Construct 2 dengan nilai Sig. (2-tailed) SDN Kalawa 1 yaitu sebesar $0,003 < 0,05$, dan SDN 3 Bunga Mawar sama yaitu sebesar $0,001 < 0,05$, karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 dan 0,001 lebih kecil 0,05 maka kita dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SDN SDN Kalawa 1 dan siswa kelas IV SDN 3 Bunga Mawar meningkat setelah menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2. Angket motivasi siswa tersebut diukur berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar siswa di antaranya rasa ingin tahu, rasa tertarik, rasa senang, minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.³⁴

Hasil dari penelitian dan pengembangan sumber belajar berbasis Construct 2 menunjukkan bahwasanya pengembangan sumber belajar yang dikembangkan oleh pengembang menunjukkan hasil yang baik setelah melewati uji coba lapangan. Data-

³⁴Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 83.

data yang dikumpulkan menunjukkan keefektifan sumber belajar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar.

D. Pendapat siswa tentang pembelajaran PAI yang menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2

Siswa SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar menyatakan bahwa mereka sangat senang belajar menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2, karena pada pembelajaran yang sudah ada belum pernah sekalipun menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2.³⁵ Kesenangan mereka terhadap sumber belajar berbasis Construct 2 beralasan yaitu pada sumber belajar tersebut ada animasi, musik, gambar, suara, dan dapat dioperasikan oleh peserta didik. Sumber belajar berbasis Construct 2 termasuk salah satu multimedia karena didalamnya mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Hal senada juga diungkapkan oleh Robin dan Linda, menyatakan bahwa "multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video*".³⁶ Sedangkan menurut Wahono berpendapat bahwa "multimedia

³⁵Wawancara dengan Siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, 20-22 April 2017

³⁶Ariyani Niken, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), h.11.

sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan *video* untuk menyampaikan pesan kepada publik”.³⁷

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar berbasis Construct 2 salah satu multimedia yang didalamnya terjadi perpaduan antara teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* yang dikemas dalam satu wadah.

Hasil observasi dan wawancara didapatkan informasi bahwa pada pembelajaran mata pelajaran yang lain pun belum pernah sekalipun menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2.³⁸ Dari hasil wawancara para siswa menginginkan pembelajaran berikutnya juga tetap menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2.³⁹

Siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan siswa kelas IV SDN 3 Bunga Mawar sangat akrab dengan sumber belajar berbasis Construct 2 setelah beberapa kali mencoba, pada awal mencoba mereka sudah terbiasa sehingga menurut mereka tidak ada kendala/kesulitan dalam hal mengoperasikan sumber belajar berbasis Construct 2. Para siswa sangat tertarik dan antusias dalam mengoperasikan sumber belajar tersebut, bahkan para siswa meminta selanjutnya pembelajaran diteruskan menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2.

³⁷Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta: Diva. Press, 2011), h.97.

³⁸Wawancara dengan Siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, 27-28 Februari 2017.

³⁹Wawancara dengan Siswa kelas IV SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar, 20-22 April 2017

Ketertarikan siswa sangat terlihat saat pembelajaran berlangsung, semua siswa ingin mencoba mengoperasikan sumber belajar berbasis Construct 2. Menurut para siswa sangat menyenangkan belajar menggunakan sumber belajar berbasis Construct 2 membuat mereka bisa aktif dalam pembelajaran baik dalam hal bertanya, mengoperasikannya maupun menjawab latihan-latihan yang ada dalam sumber belajar berbasis Construct 2.⁴⁰ Pendapat para siswa sejalan dengan salah satu fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yakni dapat mendorong mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁴¹

Menurut siswa manfaat dari sumber belajar berbasis Construct 2 ini adalah pelajaran yang disampaikan mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk game yang menarik serta memiliki tombol audio pengulangan suara untuk materi zikir dan doa.⁴² Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman tentang salah satu fungsi media sebagai sumber belajar yaitu, sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sebagai sumber belajar media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan.⁴³ Siswa SDN

⁴⁰*Ibid.*,

⁴¹Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 43-48.

⁴²*Ibid.*,

⁴³Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: ALFABETA, 2012), h. 162.

Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar juga mengemukakan bahwa materi pembelajaran sangat tepat dengan sumber belajar berbasis Construct 2, karena fitur yang ada di dalamnya sangat memudahkan mereka belajar.⁴⁴ Adanya audio disetiap kalimat huruf arabnya dalam materi yang bisa diputar ulang, sehingga siswa bisa mendengarkan kembali cara pelafalan kalimat yang tepat dan dapat mengikuti bunyi pelafalan yang audio sajikan dalam hal pelafalan zikir dan pelafalan doa. Sudah menjadi sebuah syarat bahwa sebuah sumber belajar berbasis Construct 2 harus memiliki audio dan juga fitur yang menghubungkan pengguna dengan sumber belajar berbasis Construct 2. Seperti pendapatnya Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi berbagai program media termasuk kategori *materials*, seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.⁴⁵

Dapat ditarik kesimpulan dari temuan penelitian ini yaitu sumber belajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Kalawa 1 dan SDN 3 Bunga Mawar adalah dengan sumber belajar berbasis Construct 2 dengan kriteria memadukan antara teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* yang dikemas dalam satu wadah. Wadah yang dimaksud adalah sumber belajar berbasis Construct 2, di dalamnya menggabungkan multimedia.

⁴⁴*Ibid.*,

⁴⁵Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), h.152.