



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *BOOK CREATOR* DALAM BIDANG STUDI PAI
DAN BUDI PEKERTI MATERI SHOLAT JAMAK DAN QASAR
SMP KELAS VII**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penyelesaian Studi pada Jurusan Pendidikan
Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

Oleh:

FAUZIAH GUSRI

NIM 1730101040

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS**

BATUSANGKAR

2022 M/ 1443 H

SURAT KETERANGAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauziah Gusri
NIM : 1730101040
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *BOOK CREATOR* DALAM BIDANG STUDI PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI SHALAT JAMAK DAN QASAR KELAS VII**" adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat maka saya bersedia menerima sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 2022
Saya yang menyatakan,



Fauziah Gusri
NIM. 1730101040

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama Fauziah Gusri, NIM: 1730101040 dengan judul: "**Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Book Creator* Dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan Qasar Kelas VII**". Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan sidang *Munaqasah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Batusangkar, Juli 2022

Pembimbing

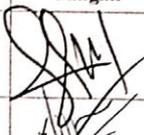
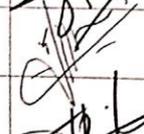
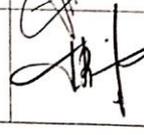


Dra. Hj. Eliwatis, M.Ag
NIP. 19681111 1994 0302022

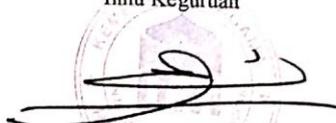
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Fauziah Gusri, NIM: 1730101040, dengan Judul: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *BOOK CREATOR* DALAM BIDANG STUDI PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI SHALAT JAMAK DAN QASAR SMP KELAS VII", telah diuji dalam Sidang *Munqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Agustus 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Ridwal Trisoni, S.AG.,M.Pd NIP. 19710526 199503 1 001	Ketua Penguji		19/8-2022
2	Dra.Hj Eliwatis, M.Ag NIP. 19681111 199403 2 004	Sekretaris Penguji		22/08-2022
3	Dr. Gustina, M.Pd NIP. 19730817 200710 2 002	Anggota Penguji		19/8-2022

Batusangkar, Agustus 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Fauziah Gusri
Nama Panggilan : Fauziah
Tempat dan Tanggal Lahir : Batusangkar, 23 April 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
No. HP : 081261659373
Email : fauziahgusri49@gmail.com
Alamat Lengkap : Jorong Kota, Nagari Tapi Selo, Kecamatan Lintau Buo Utara, Kabupaten Tanah Datar
Motto Hidup : “ Perbanyaklah bersyukur, kurangi mengeluh. Buka mata, jembarkan telinga, perluas hati. Sadari kamu ada pada sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap momen dalam hidup, maka berpetualanglah
Riwayat Pendidikan :
TK Aisyiyah Balai Tengah
SDN 22 Balai Tengah
SMPN 3 Lintau Buo Utara

SMAN 1 Lintau Buo Utara
UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Nama Orang tua

:

Ayah : Amrizal

Ibu : (Almh) Gusmiwati

Saudara

:

Abang : Ifitah Rahmat Gusri

Uda : Fauzan Gusri

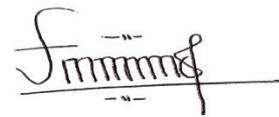
Pengalaman Organisasi

:

1. Anggota Lembaga Dakwah Kampus (LDK)
2. Anggota Bidang Kewirausahaan HMJ PAI Tahun 2018
3. Sektetaris Bidang Kewirausahaan HMJ PAI Tahun 2019
4. Sekretaris Bidang Sosial Masyarakat (SOSMAS)
DEMA FTIK Tahun 2020

Batusangkar, Juli 2022

Penulis



Fauziah Gusri

1730101040

LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim

Kaki yang akan berjalan lebih jauh, tangan yang akan berbuat lebih banyak, mata yang akan menetap lebih lama, leher yang akan lebih sering melihat keatas, lapisan tekad yang seribu kali lebih keras dari baja, dan hati yang akan bekerja lebih keras, serta mulut yang akan selalu berdoa.

Alhamdulillahirabbil'alamin....., akhirnya penulis sampai ke titik ini.....

Sepercik keberhasilan yang Allah hadiahkan padaku ya Rabb

Tak henti-hentinya aku mengucapkan syukur pada-Mu ya Rabb

Serta shalawat dan salam kepada idola ku Rasulullah Saw dan para sahabat yang mulia Semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal shaleh bagiku, dan menjadi kebanggaan Bagi keluargaku tercinta. Penulis persembahkan karya mungil ini untuk belahan jiwa ku, bidadari surgaku, menjadi pahlawan dalam hidupku selama 18 tahun, yang pernah mempertaruhkan nyawa demi kelahiranku, yang tanpamu aku bukanlah siapa-siapa

IBUNDAKU TERCINTA (Almh) GUSMIWARTI

Serta orang yang menginjeksikan segala idealisme, prinsip edukasi dan kasih sayang berlimpah dengan wajah datar menyimpan kegelisahan, ataukah perjuangan yang tidak pernah ku ketahui. Namun tetap dengan penuh kesabaran dan pengertian yang luar biasa yakni **AYAHANDA TERCINTA (AMRIZAL)** yang telah memberikan segalanya untukku.....

MY BROTHER

Untuk abang Iftitah Rahmat Gusri, dan uda Fauzan Gusri yang selalu dengan kasihnya membimbing, membantu dan tak henti- hentinya selalu memberikan petuah-petuah ajaibnya untuk kesuksesanku.

DOSEN PEMBIMBING

Kepada Ibunda Dra. Hj Eliwatis, M.Ag. selaku dosen pembimbing yang telah rela meluangkan waktu untuk membimbingku. Walaupun dalam keadaan sibuk Ibunda tidak pernah sedikitpun menolak, mengeluh dan selalu tulus membimbingku dan juga teman-

teman yang lain. Terima kasih atas masukan dan bimbingan yang telah Ibunda berikan, semoga semua ilmu- ilmu yang ibunda berikan dapat bermanfaat bagi Ziah dan dapat menambah pahala nantinya. Serta terima Kasih Ibunda telah menjadi orang tua kedua penulis di Kampus.

PAI B 2017

Terimakasih untuk teman-teman PAI B 2017 yang telah berjuang bersama, dan menjadi teman terbaik selama masa perkuliahan ,dan juga memberikan pengaruh positif, serta memberikan pengaruh nyata terhadap keberhasilan dalam menuju tujuanku.

ORANG - ORANG TERDEKAT PENULIS

Terima kasih juga kepada: Dodi Ahmat Maulana, Egi Kurniawan, Fitri Diana, Harianti Fajar, Jasnimar, Mardhiyatul Husni, serta teristimewa kepada someone yang jauh disana Fikri Hafiz Syailendra yang selalu memberikan support, dukungan dan memberikan spirit hidup serta berbagi keluh kesahnya.

ABSTRAK

Fauziah Gusri. NIM: 1730101040. Judul Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Book Creator* Dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan Qasar Kelas VII. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Batusangkar, 2022.

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terbilang kurang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena faktor media pembelajaran yang kurang bervariasi digunakan oleh pendidik dalam mengajar, sedangkan jika dilihat dari penggunaan media pembelajaran, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran lain, yang digunakan oleh pendidik didalam kelas yaitu buku cetak dan papan tulis, sehingga peserta didik kurang fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, bahkan dapat menyebabkan kejenuhan dalam proses tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya media yang mendukung seperti: adanya tampilan gambar, video, serta games edukasi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi-materi yang ada dalam buku cetak dan peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar. Hal ini berdampak terhadap motivasi peserta didik dalam belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi juga masih rendah.

Penelitian dilakukan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar kelas VII. Media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar mengajar dan terkhususnya dalam penelitian ini dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam materi shalat jamak dan qasar .

Penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D yang dilakukan dengan beberapa tahap *define, design, develop, disseminate* dalam penelitian ini penuli hanya sampai tahap *develop* karena penulis keterbatasan waktu sehingga tidak bisa sampai tahap *disseminate*. Produk yang sudah dibuat selanjutnya divalidasi dengan 4 orang validator. Praktikalitas di uji coba di kelas VII yaitu VIII..1 di SMP N 1 Sungayang..

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar kelas VII memperoleh nilai 84,35 terkategori “Sangat valid” dan hasil praktikalitas memperoleh nilai 93,05 terkategori ‘Sangat Praktis’ ini menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh nilai dikategorikan terkategori “Sangat Praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Book Creator* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Book Creator Dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan Qasar Kelas VII”. Shalawat beserta salam bagi Rasulullah Saw sebagai suritauladan bagi seluruh umat, rahmat bagi seluruh alam, dan pemberi syafa’at di akhirat kelak. Skripsi ini dibuat untuk syarat penyelesaian studi pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Seluruh kegiatan dalam penulisan skripsi ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa motivasi, bimbingan, moril dan material. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
2. Bapak Dr. Adripen, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
3. Ibunda Susi Herawati, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
4. Dosen Pembimbing dan Sekaligus Pembimbing Akademik Ibunda Dra. Hj. Eliwatis, M.Ag dengan kesabaran dan keikhlasan meluangkan waktu dan pikiran, perhatian serta memberikan arahan untuk membimbing penyusunan skripsi ini
5. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag.,M.Pd dan Ibunda Dr.Gustina, M.Pd dan selaku penguji skripsi
6. Bapak Fitra Kasma Putra, M.Kom, Dr. Abhandamra, M.Ag, dan Dodon Alfiander, M,A yang telah bersedia memvalidasi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* materi shalat jamak dan qasar.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama

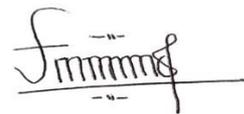
mengikuti proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

8. Staf administrasi Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah membantu kelancaran dari semua keperluan penulis
9. Kepala sekolah SMP N 1 Sungayang dan majelis guru, karyawan sekolah yang telah bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian di SMP N 1 Sungayang.
10. Guru PAI dan Budi Pekerti SMP N 1 Sungayang yaitu Ibuk Mega Putri,S.Pd yang telah bersedia menjadi validator dan sekaligus yang menemani peneli untuk melakukan penelitian di SMP N 1 Sungayang.
11. Terspesial kepada kedua orang tua penulis yang sangat penulis cintai, Ayah Amrizal dan Ibu Alm Gusmiwarti yang selalu berjuang untuk melakukan segala sesuatu yang terbaik, sehingga penulis sampai kepada titik ini. Rela berkorban tanpa henti dan selalu memberikan nasehat, semangat dan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Spesial juga kepada My Brother Iftitah Rahmat Gusri, Fauzan Gusri, Imam Syarief Nur, Aiman Syarief Nur dan semua Keluarga besar penulis yang mana telah mendukung perkuliahan penulis hingga sampai tahap sekarang ini.
13. Sahabat dan teman-teman seperjuangan Angkatan 17 PAI B yang telah memberikan semangat dan dorongan kepada penulis.
14. Rekan kerja DEMA Fakultas Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar periode 2020 yang telah memberikan pengalaman yang sangat berarti bagi penulis dan telah berjuang bersama menerima dan menyelesaikan amanah yang diberikan.
15. Rekan kerja HMJ PAI Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar periode 2018 dan HMJ PAI Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar periode 2019 yang telah memberikan pengalaman yang sangat berarti bagi penulis dan telah berjuang bersama menerima dan menyelesaikan amanah yang diberikan.

16. Lembaga Dakwah Kampus Ar-ruhul Jadid (LDK ARJ) yang telah memberikan pengalaman yang sangat berarti bagi penulis dan telah berjuang bersama menerima dan menyelesaikan amanah yang diberikan.
17. Semua pihak yang telah membantu penelitian penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu-persatu.

Semoga bantuan dan pertolongan yang diberikan dibalas oleh Allah Swt dengan pahala yang berlipat ganda, *aamiin yarabbal 'alamiin*.

Batusangkar, Juli 2022
Penulis



Fauziah Gusri
NIM. 1730101040

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan dan Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan	8
G. Asumsi dan Pentingnya Pengembangan	10
H. Defenisi Operasional	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
3. Peranan Media Pembelajaran.....	20
4. Manfaat Media Pembelajaran	21
5. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	23
6. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran.....	26
7. Klasifikasi Media Pembelajaran	28
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	30
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	30
2. Syarat Model Pembelajaran Interaktif	31
3. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	32
4. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif	33

C. Media Pembelajaran Interaktif menggunakan <i>Book Creator</i>	34
D. Bidang Studi Pendidikan Agama Islam dan BP di SMP.....	34
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan BP.....	35
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan BP	36
3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan BP.....	37
4. Karakteristik Pendidikan Agama Islam dan BP di SMP.....	37
5. Pembelajaran Interaktif	40
6. Shalat Jamak dan Qasar	41
E. Kerangka Teori.....	43
F. Penelitian yang Relevan.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan	48
B. Model Pengembangan.....	49
C. Prosedur Pengembangan	50
D. Subjek Uji Coba	56
E. Jenis Data.....	56
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	56
G. Teknis Analisis Data	63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	66
B. Pembahasan	90
C. Keterbatasan Penelitian.....	97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	98
B. Saran	98

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Uji Validasi Media Pembelajaran Interaktif	54
Tabel 3.2 Aspek Uji Validasi Angket Respon Peserta Didik.....	55
Tabel 3.3 Aspek Uji Praktikalitas	56
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi.....	58
Tabel 3.5 isi-Kisi Instrumen Lembar Praktikalitas	61
Tabel 3.6 Kisi- Kisi Lembar Observasi.....	62
Tabel 3.7 Kisi- Kisi Lembar Wawancara.....	62
Tabel 3.8 Uji Validitas.....	63
Tabel 3.9 Kategori Uji Praktikalitas.....	64
Tabel 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif.....	72
Tabel 4.2 Tampilan Materi Media Pembelajaran Interaktif.....	74
Tabel 4.3 Tampilan Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif.....	79
Tabel 4.4 Tampilan Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif	82
Tabel 4.5 Tampilan Data Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	84
Tabel 4.6 Tampilan Hasil Angket Respon Peserta Didik	84
Tabel 4.7 Tampilan Revisi Media Pembelajaran Interaktif	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Ikon New Book	70
Gambar 4.2 Tampilan Layout	70
Gambar 4.3 Tampilan Tombol +.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Menu Record.....	71
Gambar 4.5 Tampilan Menu Shapes	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Book Creator dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan qasar
- Lampiran 2. Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Book Creator dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan qasar
- Lampiran 3. Surat Mohon Penerbitan Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Penelitian dari KESBANG POL
- Lampiran 5. Surat Keterangan Izin Penelitian SMP N 1 Sungayang
- Lampiran 6 Dokumentasi
- Lampiran 7 Produk
- Lampiran 8 Silabus PAI dan BP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dituntut mampu menciptakan peserta didik yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia. Menurut Haryanto mengatakan dalam konsepsi islam, pendidikan merupakan rangkaian proses pemberdayaan manusia menuju kedewasaan (Haryanto Al-Fandi, 2011:142). Berdasarkan kutipan di atas, pendidikan yaitu usaha yang terencana guna untuk mewujudkan dan mengembangkan potensi diri hingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan merupakan proses pemberdayaan manusia menuju kedewasaan dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan.

Sebagaimana penjelasan diatas perlu adanya produk yang akan dikembangkan yaitu menandai kemungkinan akan terjadinya penyebab dari suatu permasalahan yang akan muncul. Masalah pembelajaran yang terjadi pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu dalam materi sholat jamak dan qasar yang terjadi di SMPN 1 Sungayang. Kebutuhan ini dilakukan dengan cara wawancara serta menyebarkan angket kepada peserta didik. Pelaksanaan dari proses pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi yang saling berkaitan. Adapun komponen- komponen dalam pembelajaran yaitu peserta didik, pendidik, tujuan proses pembelajaran, materi pembelajaran, metode, bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran (Faturrahman, 2007) Dalam mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti perlu pendidik profesional mampu melaksanakan pembelajaran dengan berbagai metode dan model pembelajaran, menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi sehingga proses pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 1 Sungayang pada kenyataannya saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terbilang kurang

menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena faktor media pembelajaran yang kurang bervariasi digunakan oleh pendidik dalam mengajar, sedangkan jika dilihat dari penggunaan media pembelajaran, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran lain, yang digunakan oleh pendidik didalam kelas yaitu buku cetak dan papan tulis, sehingga peserta didik kurang fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, bahkan dapat menyebabkan kejenuhan dalam proses tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya media yang mendukung seperti: adanya tampilan gambar, video, serta games edukasi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi-materi yang ada dalam buku cetak dan peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar. Hal ini berdampak terhadap motivasi peserta didik dalam belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi juga masih rendah. Dari masalah yang ditemukan peneliti di SMPN 1 Sungayang penulis berupaya untuk menyelesaikan masalah tersebut, dengan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mendorong peserta didik lebih aktif, kreatif, inovatif dan komunikatif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus dikemas secara menarik dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk terus belajar sehingga peserta didik menjadi aktif, serta dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Alasan penulis memilih pembelajaran interaktif menggunakan book creator ini karena book creator banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. book creator sangat mudah diaplikasikan baik oleh pendidik maupun peserta didik. book creator ini dilengkapi berbagai fitur yang menarik dan mudah dipelajari seperti adanya templet, gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya. book creator ini sangat cocok dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga didukung dengan penelitian: Isatul Hasanah dan Siti Qadi'ah 2021 yang menyatakan bahwa book creator dapat difungsikan

untuk membuat media pembelajaran interaktif secara online yang memiliki beberapa software sederhana dan ada pula yang rumit. Dari sekian banyak software yang tersedia Hasanah dan Qadi'ah memilih book creator sebagai media pembelajaran yang menggunakan book creator karena perangkat lunak pembuatan aplikasi pintar dan mudah dibuat dan sangat cocok diaplikasikan kepada peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan media pembelajaran interaktif, maka dapat diwujudkan dengan tujuan pendidik bisa memanfaatkan dan menfariasikan pembelajaran semenarik mungkin. Berdasarkan kurikulum 2013 menyatakan bahwa kurikulum ini merupakan kurikulum tetap yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 atau yang sering disebut KTSP berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Tujuan kurikulum 2013 yang diterapkan oleh Kemendikbud tertuang pada Permendikbud No. 69 Tahun 2013 tentang kerangka kasar dan struktur kurikulum sekolah menengah pertama yang berbunyi: "Mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan peradaban dunia". Dalam tujuan kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk berfikir lebih kreatif, inovatif, cepat dan tanggap dalam menumbuhkan keberanian dalam dirinya. Peserta didik akan dilatih dalam kemampuan berlogika dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kurikulum 2013 juga diberikan atau dimasukkan unsur unsur kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta unsur keagamaan untuk membantu peserta didik yang berkarakter. Dalam penelitian Ferdiana Puspita Sari beliau mengatakan bahwa keterkaitan antara kurikulum 2013 dengan media pembelajaran interaktif dengan book creator bahwa: book creator dapat mendukung pembelajaran menggunakan aplikasi sesuai dengan tingkat kemahiran yang menunjukkan pemikiran dan pemahaman mereka tentang dunia sekitar mereka dan menyiapkan konsep apa yang mereka pelajari

disekolah.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan book creator untuk membuat media pembelajaran berupa bacaan yang dapat dibaca, dibuat, dan dipahami secara bersama-sama. Hal ini bertujuan agar dapat memberikan materi dengan tingkat kesulitan bahasa yang sesuai dengan peserta didik. Selain itu, untuk mengakses book creator ini peserta didik dapat memindai QR Code menggunakan iPad pada kartu tugas sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik dapat memilih bacaan yang sesuai dengan kemampuan berbahasa mereka (Puspita Sari, 2020: 314) Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, dan computer. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya bagian yang harus mendapat perhatian pendidik/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik/ fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran interaktif adalah mengajak peserta didik untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan. Dengan proses belajar interaktif, peserta didik dirangsang untuk bertanya, menjawab kemudian mengemukakan pendapatnya dan disaat yang sama tugas yang diberikan oleh Pendidik, baik tugas perseorangan maupun kelompok.

Sistem belajar ini juga tidak menekankan pada hasil melainkan pada proses. Sedangkan media pembelajaran interaktif adalah perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi. Pembelajaran interaktif pada umumnya menggunakan komputer dan seperangkat alat

pendukungnya. Sistem ini biasa disebut elearning. Jika dalam model pembelajaran interaktif di kelas peserta didik menggunakan indera dengar, penglihatan, dan suaranya, dalam e-learning peserta didik menggunakan indera seutuhnya sebagai aksi dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menggunakan book creator salah satu bahan ajar berbasis digital yang sesuai dengan komponen-komponen yang telah diuraikan dan dapat dijadikan sumber belajar peserta didik. book creator adalah sebuah aplikasi terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasi dalam bentuk digital yang dapat dibaca dikomputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti: android, smartpone, atau tablet. book creator dipandang sesuai dengan kemampuan interaktif peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya, baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca. Melalui fitur-fitur yang tersedia pada book creator digital, maka dapat ditambahkan gambar, video, animasi yang dapat memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang beragam. Selain itu, pendidik dapat menambahkan kuis berupa permainan sederhana yang disesuaikan kemampuan Interaktif peserta didik. Sehingga, media pembelajaran berupa book creator dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Karena tabpilannya dan susunan materi dikemas sesuai dengan perkembangan Interaktif dan gaya belajar peserta didik. Salah satu kelebihan dari Book Creator yaitu pembuatannya sangat sederhana. Hal Ini memudahkan pendidik untuk membuatnya sendiri untuk dijadikan media pembelajaran Interaktif oleh peserta didik dimasa pembelajaran daring maupun tatap muka.(Hasanah dan Rodi'ah, 2021) Pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan book creator terkoneksi dari suatu KD (Kompetensi Dasar) atau materi. Kemudian dicari hubungannya dengan kompetensi inti atau yang lainnya. Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan book creator ini dilengkapi dengan teks, gambar, rekaman

suara atau video yang dilinkkan ke chanel youtube orang lain yang diharapkan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan Book Creator. Kemudian akhirnya dapat diterapkan dalam media pembelajaran berdasarkan fenomena yang terjadi. Berdasarkan fenomena yang terjadi untuk itu penulis berminat untuk melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan book creator. deskripsi diatas dapat penulis ambil ketertarikan melakukan penelitian dengan judul: ***“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Book Creator Pada Bidang Studi PAI Dan Budi Pekerti Materi Sholat Jamak dan Qasar SMP Kelas VII”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas identifikasikan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Minimnya guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalambidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Kurangnya motivasi belajar peserta didik terhadap media yang di pakai pendidik.
3. Media pembelajaran selama ini belum bersifat interaktif dan hanya sebagai penyampai iinformasi.
4. Pengembangan media pembelajaran masih sangat minim dan kurang bervariasi.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis menemukan beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti pada materi shalat jamak

dan qasar kelas VII di SMPN 1 Sungayang.

- b. Praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti pada materi shalat jamak dan qasar kelas VII di SMPN 1 Sungayang.

2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti pada materi shalat jamak dan qasar kelas VII di SMPN 1 Sungayang?
- b. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti pada materi shalat jamak dan qasar kelas VII di SMPN 1 Sungayang?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti pada materi shalat jamak dan qasar kelas VII di SMPN 1 Sungayang.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti pada materi shalat Jamak dan qasar kelas VII di SMPN 1 Sungayang.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan bagi penulis untuk menyelesaikan Skripsi.
- b. Untuk tambahan ilmu pengetahuan penulis tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* agar memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan

khususnya untuk pendidik bidang studi PAI dan Budi Pekerti dan peneliti.

- c. Membantu mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah khususnya dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Digunakannya media pembelajaran interaktif yang akan penulis buat sebagai acuan dalam menyediakan sumber belajar khususnya sumber belajar untuk peserta didik dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti.

b. Bagi Pendidik

Sebagai bahan acuan bagi pendidik bidang study dalam menyampaikan materi ajar PAI dan Budi Pekerti khususnya materi sholat jamak dan sholat qasar.

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai bahan tambahan bagi peserta didik agar bisa belajar mandiri untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat dibaca, dipahami dan dikejarkan kapan saja. Sehingga pembelajaran menjadi menarik , tidak monoton dan tidak berpusat dari pendidik saja.

d. Bagi Penulis

- 1) Sebagai pengetahuan dan wawasan bagi penulis sebagai calon pendidik nantinya.
- 2) Sebagai salah satu persyarat penyelesaian studi untuk memperoleh gelar Sarjana.
- 3) Sebagai pembelajaran untuk merancang suatu produk baru dengan mengikuti teknologi zaman.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif PAI dan Budi

Pekerti yang diterapkan di materi shalat jamak dan qasar. Media pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya memahami materi sekedar membaca saja tetapi bisa membuat senang belajar dan tertarik mengulang pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah :

1. Penggunaan

Media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi shalat jamak dan qasar dirancang dalam bentuk penggunaan aplikasi *book creator* sehingga dapat diakses secara online oleh guru dan peserta didik. Kemudian peserta didik berperan aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* ini. Penggunaan tool ini sangat mudah yaitu :

- a. Pastikan komputer atau laptop sudah terinstal google chrome terlebih dahulu.
- b. Selanjutnya arahkan url pada address bar google chrome menuju alamat <https://app.bookcreator.com> ,unduh dan instal aplikasi tersebut

2. Materi

Materi yang dimuat dalam media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini adalah mengenai shalat jamak dan qasar yang pada prakteknya di sekolah diperuntukan bagi peserta didik kelas VII.

3. Tampilan Produk

Pada tampilan produk yang dikembangkan peneliti menyesuaikan produk dengan aplikasi yang digunakan. Selain itu, media yang dirancang akan memberikan *Tabulasi Shapes* dimana menu ini digunakan untuk menyisipkan bentuk gambar-gambar yang tersedia didalamnya. S upaya video atau bentuk media yang akan penulis buat tidak membosankan ketika dibaca oleh peserta didik..

4. Karakteristik Produk

Sesuai dengan karakteristik dari sebuah media, karakteristik produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Media yang dikembangkan dapat digunakan peserta didik.

- b. Semua penjelasan materi mengenai bab terkait telah terangkum dalam media pembelajaran interaktif.
- c. Kebahasaan, menu, tampilan, dan semacamnya, diharapkan mudah dipahami dan digunakan oleh peserta didik.
- d. Mampu memberikan kesan unik dalam kegiatan belajar peserta didik.

Dalam tahap pengembangan, media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi *book creator* yang merupakan tool sederhana untuk membuat sebuah bahan ajar menarik dan praktis sehingga menambah kualitas dalam proses pembelajaran.

G. Asumsi dan Pentingnya Pengembangan

1) Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi lebih baik dan menarik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*, jika media pembelajaran dipelajari dengan baik oleh siswa, maka akan mempermudah dalam proses pembelajaran.
- b. Aktifitas siswa akan lebih terarah dalam belajar dan siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran.
- c. Siswa lebih antusias untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *book creator*.

2) Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti ini berupaya untuk media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* pada materi shalat jamak dan qasar. Selain itu, produk ini diharapkan memberi kemudahan kepada pengguna sehingga pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak diperlukan sumber ajar yang

terlalu banyak, dengan demikian peserta didik dapat lebih efisien dalam memahami penjelasan materi.

H. Defenisi Operasional

Defenisi operasional digunakan untuk menghindari ketidakjelasan kata yang tercantum dalam judul penulis untuk itu penulis perlu memberikan penegasan istilah atau objek penelitian sebagai berikut ini :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran dalam bentuk rancangan fisik yang digunakan didalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan yang dimaksud peneliti adalah kegiatan memvaliditasi dan mempraktikalisasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *book creator*.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak, atau animasi, video audio maupun video game yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran.

3. *Book Creator*

Book creator adalah sebuah aplikasi yang mendukung media pembelajaran mampu membantu dalam proses pembelajaran, karena aplikasi ini tidak fokus pada komposisi, namun dapat menggabungkan video, suara yang dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik, agar pembelajaran tidak membosankan.

4. SMPN 1 Sungayang bidang studi PAI dan Budi Pekerti

SMPN 1 Sungayang bidang studi PAI dan Budi Pekerti merupakan sekolah tempat dilaksanakannya penelitian pengembangan media pembelajaran PAI menggunakan *book creator* yang disesuaikan dengan kurikulum nasional yaitu kurikulum 2013.

5. Sholat Jamak dan Qasar

Sholat bagi seorang muslim adalah hal terpenting melebihi apa pun. Sampai-sampai Rasulullah SAW ketika menjelang wafatnya berpesan agar umatnya tidak meninggalkan Shalat dalam keadaan apapun. Shalat adalah tiang agama, artinya siapa yang mendirikan sholat berarti dia mendirikan agama, sebaliknya siapa yang meninggalkan Sholat dia telah merobohkan agama. Jika kita sedang dalam kondisi repot dan sempit karena dalam perjalanan atau musafir, maka Sholat dapat dilakukan dengan cara yang lebih mudah yaitu: digabungkan dari dua waktu, atau diringkas dari empat menjadi dua rakaat.

Sholat Jamak artinya Sholat fardhu yang dikumpulkan atau digabungkan. Maksudnya Sholat Jamak menggabungkan dua Sholat fardhu dan mengerjakannya dalam satu waktu saja. Sholat Jamak boleh dilaksanakan secara taqdim dan takhir.

Sholat Qashar artinya sholat fardhu yang diringkas dari 4 rakaat menjadi 2 rakaat. Cara melaksanakan shalat qasar yaitu melaksanakan shalat yang semula empat rakaat menjadi dua rakaat. Pelaksanaannya seperti melaksanakan shalat dua rakaat pada umumnya.

6. Validitas

Validitas merupakan sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melaksanakan fungsi dan ukurannya. Validasi suatu kualitas yang dapat menunjukkan bahwa suatu produk yang dikembangkan harus berdasarkan indikator-indikator kevalidan dan semua komponen produk memiliki hubungan secara konsisten.

7. Praktikalitas

Praktikalitas yaitu membuat sesuatu menjadi lebih mudah, tidak menjadi penghalang dalam melakukan sesuatu dan memberikan kemudahan saat digunakan. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran ini dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu diantaranya harus relevan dengan tujuan, sesuai dengan

perkembangan peserta didik , bahasa yang digunakan mudah dipahami, membantu memahami materi yang dipelajari, dan meningkatkan motivasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakekatnya aktivitas pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi atau proses penyampaian pesan harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap pendidik dan peserta didik, yang dimaksud pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, pengalaman, dan sebagainya. Melalui proses komunikasi pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media. Dalam pembelajaran media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Abhandamra, 2010: 1)

Selanjutnya, dikemukakan beberapa pengertian tentang media pembelajaran, yang dikemukakan oleh para ahli antara lain: menurut Santoso S. Hamijaya adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Media adalah channel (saluran) karena pada hakekatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (McLuhan) Media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikasi. AECT menyatakan, media adalah segala bentuk yang diperlukan untuk proses penyaluran informasi. NEA (National Education Association) berpendapat media adalah segala usaha yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang sesuai untuk belajar, misalnya: media cetak, media elektronik (film, video). Menurut Johar, dkk, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Johar, 2014). Menurut (Yusuf Hadi Miarso, 2011: 457), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan menurut(Azhar Arsyad, 2010: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu: memperjelas media agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses

pembelajaran dapat ditingkatkan (Azhar, 2003)

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut.

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk meningkatkan motivasi belajar mengajar, memberikan variasi belajar pembelajaran, memberikan struktur materi pelajaran dan mempermudah peserta didik untuk belajar, memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar, merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis, menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan. Pembelajaran dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran (Rosnita, 2013)

Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
 - b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
 - c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
 - d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain
- (Abhanda Amra, 2010: 3)

Menurut Wina Sanjaya, 2014:73-75 ada beberapa fungsi dari

penggunaan media pembelajaran yaitu:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

e. Fungsi Individualitas

Pada hakikatnya perbedaan latar belakang siswa yang berbeda, baik pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khusus media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan

mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

c. Fungsi Kognitif

Media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali

Menurut Kustandi & Bambang (2011:23) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

- a. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio
- b. Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu. Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa: fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pesan atau informasi pelajaran kepada siswa yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap serta dapat menciptakan hubungan yang efektif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan mudah.

3. Peranan Media Pembelajaran

Adapun peranan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.

- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya, setidaknya guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi siswa.
- c. Sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok. (Nana Sudjana, 2002: 8).

Berdasarkan peranan diatas dapat disimpulkan bahwa: Media berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada proses pembelajaran. Selain itu mempengaruhi semangat belajar serta untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut Pendidik harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh pendidik. Menurut (Nasution 2013: 2) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga

aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Sedangkan menurut Arsyad (dalam Sumanto, 2012) memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Dari pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa: ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu: manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

5. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat digunakan yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Tiga ciri tersebut yaitu :

- a. Media sebagai sumber belajar, karena dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi (materi ajar) kepada peserta didik.
- b. Media pembelajaran sebagai perantara dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik) dalam menyampaikan informasi (materi ajar) secara visual maupun verbal sehingga peserta didik dapat termotivasi minat belajarnya.
- c. Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik, memperbesar perhatian peserta didik terhadap materi ajar, membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan. Selain ketiga ciri di atas terdapat ciri media lainnya yaitu: Ciri *fiksatif* (*fixative property*), ciri *manipulatif* dan ciri *distributif*.

Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2015:15-17) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran yang digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian

atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kalipun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (Manipulatif Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video motion film) kejadian dapat diputar mundur.

Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting atau utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tertentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan. Proses kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan serta kebersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, akan dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat. Konsisten informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Sedangkan Rudi Bretz mendefenisikan ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak (Sadiman,2012). Didalam Al-Quran secara tersirat berupa media suara yang ditangkap oleh indera pendengar, media visual yang ditangkap oleh media penglihatan, seperti yang tercantum dalam QS. An-Nahl ayat 78, yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Dari ayat An- Nahl ayat 78 ini dapat penulis simpulkan

bahwa: Allah memberikan manusia kemampuan untuk mendengar, melihat dan merasakan dengan hati nurani bukan tanpa alasan. Ketika baru dilahirkan dari perut ibu, seorang manusia tidak mengetahui apa apa tentang dunia ini. Oleh karena itu, Allah memberikan manusia tiga kemampuan tersebut supaya kita mendapatkan ilmu yang banyak. Kemampuan untuk melihat, mendengar, merasa memberikan manusia kesempatan untuk mencapai potensi tertingginya. Manusia tidak akan bisa mendapatkan ilmu jika tidak memiliki tiga anggota hal itu. Maka dari itu setiap muslim harus bersyukur kepada Allah Swt karena telah memberikan kemampuan yang sangat bermanfaat begi kehidupan. Manusia memiliki mata, telinga, serta hati nurani yang menunjukkan betapa besarnya keagungan Allah. Segala hal di dunia ini dalam rencana Allah. Jadi sudah seharusnya umat islam beriman kepada-Nya dan jangan menyiakan apa yang telah diberikan Allah Swt.

6. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran

Dahulu ketika teknologi belum berkembang seperti sekarang ini, proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu. Proses pembelajaran adalah komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada pendidik sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada pendidik , tanpa ada kehadiran pendidikdi dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran. Kehadiran pendidik didalam kelas betul-betul menentukan adanya proses pembelajaran. Menurut Jovanovic, Chiong, & Weise 2012 (Nkatha, Kimwele, Okeyo 2015: 51) mengemukakan

bahwa pendekatan pembelajaran tradisional mendukung konsumsi konten pasif, oleh karena itu tidak lagi berlaku maka harus diganti dengan proses pembelajaran interaktif. Sekarang ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, siswa bisa belajar dimana pun, kapan pun, apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Dalam kondisi semacam ini, guru tidak lagi berperan sebagai satu satunya sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai desainer pembelajaran. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Sebagai desainer guru berperan merancang agar siswanya memperoleh pengalaman belajar, sebab belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan perilaku berkat adanya pengalaman. Dengan demikian ketika akan mengajar, guru tidak lagi bertanya, materi apa yang harus disampaikan pada siswa, akan tetapi pengalaman belajar apa yang harus dimiliki oleh siswa.

Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman tidak langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya agar siswa belajar bagaimana cara mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer untuk digunakan oleh siswa. Pengalaman langsung seperti ini tentu saja merupakan proses yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Namun pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup didasar laut, tidak mungkin guru membimbing siswa langsung menyelam ke dasar lautan, atau membelah tubuh manusia untuk mempelajari cara kerja organ tubuh manusia. Untuk mempelajari maka pendidik memerlukan alat seperti film atau foto dan lain sebagainya. Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang disebut

dengan media atau alat peraga pembelajaran.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik, Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

7. Klasifikasi Media Pembelajaran.

Berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Menurut (Nana Sudana dan Ahmad Rivai. 2011: 2) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media auditif yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - 2) Media visual yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - 3) Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip,transparansi.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.
 - 3) Pengalaman melalui lambang kata

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam 4 kelompok yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis.

b. Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi yang berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Arsyad,2015: 29-31)

Sedangkan menurut Yusuf Hadi Miarso, pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

a. Media penyaji, yang terdiri dari:

- 1) Kelompok satu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- 2) Kelompok dua: media proyeksi diam
- 3) Kelompok tiga: media audio
- 4) Kelompok empat: audio ditambah media visual diam
- 5) Kelompok lima: gambar hidup (film)
- 6) Kelompok enam: televisi
- 7) Kelompok tujuh: multimedia

b. Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya

seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

c. Media Interaktif

Media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

d. Media Grafis

Media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.

e. Media Tiga Dimensi

Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.

3) Media Proyeksi seperti slide, film strips, film Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dari pendapat para ahli di atas maka, secara umum dapat mengelompokkan media menjadi : media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder, media audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya. Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti, foto, lukisan dan sebagainya sedangkan media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

B. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Ibrahim, dkk. (2000: 3) ditinjau dari arti kata media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Sedangkan menurut AECT dalam Ibrahim, dkk. (2015:4) media adalah semua bentuk dan saluran yang

digunakan dalam proses penyampaian informasi. Jika diartikan secara luas, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi (Sadiman, 2012: 7).

Media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan juga berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 9).

Menurut Haney dan Ulmer (1981) dalam Kustiono (2010: 7-8) interaktif dapat diartikan bahwa (1) dalam proses pembelajaran dengan multimedia tersebut artinya pengkondisian agar siswa (sebagai user) berinteraksi secara aktif dan mandiri; misalnya siswa berinteraksi dengan sebuah program, contohnya: mengisi blanko pada teks yang terprogram, (2) peserta didik berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal computer, (3) bentuk nteraksi yang mengatur nteraksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik hardware maupun software yang mampu mengkondisikan siswa berinterkasi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik teks maupun hypertext, terpadu dengan gambar-gambar, suara, video/film, dan aAnimasi untuk kepentingan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran tertentu.

2. Syarat Model Pembelajaran Interaktif

Syarat model pembelajaran interaktif dikemukakan oleh Ahmad

Sabri dalam Endang Komara (2014) adalah sebagai berikut: membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar peserta didik. Merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan. Menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa. Mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi. Menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan.

Balen (1993) seperti yang dikutip oleh Komara (2014), bahwa pengembangan keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang Interaktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

3. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Degeng (1989: 320) dalam Kustiono (2010: 4) media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dari strategi penyampaian pengajaran untuk pencapaian hasil belajar tertentu. Media bukan sekadar alat bantu mengajar bagi guru, melainkan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pengajaran karena media dapat membantu siswa dalam memahami sajian. Secara umum, media pembelajaran Interaktif memiliki fungsi edukatif, antara lain: (1) menyimpan bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapan saja diperlukan, (2) memberi informasi tentang berbagai referensi dan sumber-sumber serta alat-alat audio-visual yang tersedia, (3) memberi informasi tentang ruangan belajar, murid-murid dan tenaga pengajar, (4) memberi informasi tentang hasil belajar siswa, (5) menyarankan kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan oleh seorang siswa serta

menilai kembali pekerjaan siswa pada waktunya serta memberi tugas-tugas baru untuk dikerjakan selanjutnya (Kustiono, 2010:8).

Media pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai medium yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena: memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dengan materi pembelajaran, proses belajar dapat berlangsung secara Individu sesuai dengan kemampuan siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dapat memberikan umpan balik terhadap respon siswa, dapat menciptakan proses belajar yang berkesinambunga(Ariesto, Hadi Sutopo, 2003: 8).

4. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Yudhi Munadi (2013: 152-153) menyebutkan bahwa kelebihan media pembelajaran Interaktif adalah:

- a. Media pembelajaran dibuat dengan tujuan agar siswa lebih interaktif baik ketika pembelajaran didalam kelas maupun ketika siswa belajar secara mandiri. Saat menjalankan media pembelajaran ini, siswa diajak untuk berperan serta dan terlibat secara auditif, visual, dan kinetic, sehingga dengan adanya peran siswa dimungkinkan pesan dari materi mudah dimengerti.
- b. Memberikan klim afeksi secara iindividual. Karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran. Karena multimedia interaktif dapat memberi klim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan nstruksi, seperti yang diinginkan. klim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa.
- c. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan siswa melakukan respon atau umpan balik terhadapmateri yang disampaikan.

- d. Media pembelajaran interaktif didesain untuk program pembelajaran mandiri, artinya kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada ditangan pengguna.

C. Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Book Creator*

Media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* adalah suatu distribusi yang terdiri dari teks, gambar, video, dan suara dan didistribusikan dalam struktur yang canggih yang dapat dibaca dengan teliti PC atau gadget elektronik lainnya. *Book Creator* merupakan buku tingkat lanjut pada umumnya diadaptasikan kepada elektronik dari buku cetak, namun bukan hal luar biasa jika buku didistribusikan dengan jelas dalam komputer tanpa varian cetak. Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *book creator* ini memberikan motivasi dibalik pembuatan *book creator* kepada peneliti untuk berbagi data dengan lebih efektif dan dengan cara yang lebih menarik dan cerdas.

Sedangkan *book creator* ini adalah sebuah aplikasi yang mendukung media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terfokus pada komposisi, namun dapat mengabungkan keaktifan gerakan, video dan suara yang dapat membuat suatu intuitif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan (Wibowo dan Pratiwi, 2018)

Menurut Rohmah dan Rudi (2016) salah satu kelebihan dari Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *book creator* adalah lebih bermanfaat karena dipandang sebagai buku digital, dan produk ini dapat langsung digunakan di PC. Untuk membuat produk lebih menarik, *book creator* juga dapat ditambahkan, misalnya dengan menambahkan rekaman keajaiban biasa yang diidentifikasi dengan materi yang akan diinstruksikan, ini menjadi daya tarik yang luar biasa bagi pendidik dan peserta didik (Nur Safitri, 2020:18-19)

D. Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP

Menurut Peraturan Pemerintah No 55 Tahun 2007 Bab I Pasal 2

menyebutkan Pendidikan Agama yaitu pendidikan yang memberikan pengetahuan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran /kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin. Dalam Kurikulum 2013 PAI mendapatkan tambahan kelimat “dan Budi Pekerti” sehingga menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan (Ahmad Tafsir .2010 :32).

Menurut Muhaimim PAI adalah pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam Al-Quran dan Sunnah. Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pengembangan potensi manusia menuju terbentuknya manusia sejati yang berkepribadian Islam (kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai islam)

Sedangkan (Ramayulis. 2010 :23) mengatakan bahwa PAI adalah proses mempersiapkan manusia supaya hidup dengan sempurna dan bahagia ,mencintai Tanah Air, tegap jasmaninya, sempurna Budi Pekertinya (akhlak), teratur fikirannya, halus perasaannya, mahir dalam pekerjaannya, manis tutur katanya baik dengan lisan maupun tulisan.

Sedangkan (Dzakiah Drajat. 2018: 25) berpendapat bahwa

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh (kaffah), lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa: Pendidikan Agama Islam yaitu usaha sadar, menyakini dan menghayati dalam mengamalkan Agama Islam melalui bimbingan atau pengajaran, dimana semua itu diperlukan upaya yang sadar dan benar-benar dalam pengamalannya yang memperhatikan tuntunan yang ada didalam Agama Islam yang berlandaskan kepada Al-Quran dan As-Sunnah. Karena Pendidikan Agama Islam harus mempunyai tujuan yang bagus dan baik, diharapkan mampu menjalin *Ukhuwah Islamiah* seperti yang diharapkan, dan menghargai satu sama lain atau dengan agama lain, suku, ras dan tradisi yang berbeda-beda agar saling mengenal sehingga terciptanya kerukunan, kebersamaan dan hidup bermasyarakat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan merupakan standar usaha yang dapat ditentukan, serta mengarahkan usaha yang akan dilalui dan merupakan titik pangkal untuk mencapai tujuan-tujuan lain. Tujuan Pendidikan harus berorientasi pada hakikat pendidikan yang meliputi beberapa aspek misalnya: Pertama, tujuan dan tugas hidup manusia. Diciptakan dengan membawa tujuan dan tugas hidup tertentu. Tujuan diciptakan manusia hanya untuk mengabdikan kepada Allah Swt, indikator tugasnya berupa ibadah dan tugas sebagai wakil-Nya di muka bumi. Kedua, memerhatikan sifat-sifat dasar manusia, yaitu konsep tentang manusia sebagai makhluk unik yang mempunyai beberapa potensi bawaan, seperti fitrah, bakat, minat, sifat dan karakter, yang berkecenderungan al-hanief (rindu akan kebenaran dari Tuhan) berupa Agama Islam sebatas kemampuan kapasitas, dan ukuran yang ada. Ketiga, tuntunan masyarakat. Tuntunan ini baik berupa pelestarian nilai-nilai budaya

yang telah melembaga dalam kehidupan suatu masyarakat, maupun pemenuhan terhadap tuntutan kebutuhan hidupnya dalam mengantisipasi perkembangan dunia modern. Keempat, dimensi-dimensi kehidupan ideal Islam, dimensi kehidupan ideal islam mengandung nilai yang dapat meningkatkan kesejahteraan hidup manusia didunia untuk mengelola dan memanfaatkan dunia sebagai bekal kehidupan di akhirat, serta mengandung nilai yang mendorong manusia berusaha keras untuk meraih kehidupan diakhirat yang lebih membahagiakan, sehingga manusia dituntut agar tidak terbelenggu oleh rantai kekayaan duniawi atau materi yang dimiliki. (Mujid .2006:71-72).

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam merupakan suatu Pendidikan yang ditujukan agar dapat menserasikan, menselaraskan dan menyeimbangkan antara lain Iman, Islam dan Ihsan yang diwujudkan dalam hubungan manusia dengan pencipta, manusia dengan diri Soliter, manusia dengan sesame, dan manusia dengan lingkungannya.

Sebagaimana dalam Kurikulum 2013 pada Bidang studi Pendidikan Agama Islam, dirubah menjadi pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, merupakan pendidikan yang dapat memberikan pengetahuan dan membentuk sikap kepribadian dan kapasitas peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui bidang studi semua jenjang pendidikan.

4. Karakteristik Pendidikan Agama Islam dan BP di SMP

Karakter pengetahuan atas ajaran Agama Islam ini terdapat pula pada pemiliki nilai-nilai karakter yang tertera dalam Bidang Studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang ada di sekolah menengah pertama (SMP), selanjutnya diungkap secara singkat dari karakteristik umum bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti seperti lukisan sejauh mana nilai-nilai fundamental (karakter)

yang tertera dalam bidang studi ini. Adapun karakteristik bidang studi PAI dan Budi Pekerti di SMP adalah seperti berikut:

- a. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan bidang studi yang dikembangkan dari ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam, sehingga PAI dan Budi Pekerti elemen yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam sesuai arahnya.
- b. Penulis meninjau dari segi muatan pendidikannya, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan bidang studi pokok yang menjadi salah satu elemen yang tidak dapat dipisahkan dengan bidang studi lainnya yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan budi pekerti peserta didik. Oleh karena itu, semua bidang studi yang memiliki tujuan tersebut harus seiring juga sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini.
- c. Pembelajaran bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, eksklusifnya di SMP, bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt., berbudi pekerti yang luhur (berkarakter/berakhlak mulia), dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam, terutama sumber ajaran yang bisa melekat pada etika, moral yang akan diterapkan oleh peserta didik pada saat bersamaan, bidang studi pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti dapat dijadikan bekal untuk mempelajari berbagai bidang ilmu atau mata pelajaran lain, sehingga akan semakin memperkuat pembentukan karakter dan keilmuannya.
- d. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu dari banyaknya bidang studi yang tidak hanya mengantarkan peserta didik dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi pengetahuan akan ajaran Agama Islam lebih mengutamakan bagaimana peserta didik mampu menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam aktivitas sehari-

hari di tengah-tengah masyarakat. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya mengutamakan pada aspek kognitif saja, tetapi yang lebih penting adalah pada aspek afektif perubahan sikap dan psikomotornya (perilaku). Results yang ingin diperoleh dari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yakni, sikap perilaku peserta didik sehari-hari yang sejalan sesuai dengan ajaran islam.

- e. Dalam prinsip-prinsip dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ada yang tertuang dalam tiga bentuk kerangka yang mendasar dari ajaran Islam, yaitu berupa : aqidah, syari'ah, dan akhlak. Dari ketiga prinsip dasar ini berkembanglah berbagai kajian ke Islaman ilmu-ilmu agama contohnya saja, teologi islam, ushuluddin, ilmu tauhid yang merupakan pengembangan dari aqidah, ilmu fiqih yang merupakan pengembangan dari syari'ah dan ilmu akhlak etika islam atau moralitas islam yang merupakan pengembangan dari akhlak, termasuk tinjauan yang terkait dengan ilmu dan teknologi serta seni dan budaya yang dapat dituangkan dalam berbagai bidang studi di SMP. Jika hal ini diimplementasikan di sekolah (SMP), yakni dengan mendasari peserta didik aqidah (fondasi) yang kokoh lalu mendorong untuk melaksanakan semua ketentuan Allah dan Rasul-Nya (syariah) secara utuh, maka akan terbentuk peserta didik yang memiliki akhlak (karakter) mulia yang utuh baik dalam hubungan vertikal (Hablun Minallah) maupun horisontal (Hablun Minannas), serta memiliki ilmu pengetahuan dan kreativitas yang memadai.

Dari paparan prinsip diatas dapat penulis simpulkan bahwa akhir dari bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP yakni terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak yang mulia atau disebut dengan manusia berkarakter. Tujuan ini yang sebenarnya merupakan misi Fundamental diutusny nabi Muhammad Saw di dunia. Dengan demikian,

pendidikan adalah jiwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik membutuhkan kekuatan dalam hal jasad, upaya, dan juga ilmu, tetapi ia juga membutuhkan pendidikan budi pekerti, sentimen, kemauan, cita rasa, dan kepribadian. Sejalan dengan konsep ini maka semua bidang studi yang diajarkan kepada peserta didik haruslah memuat muatan pendidikan karakter dan setiap pendidik haruslah mengamati akhlak atau karakter peserta didiknya.

5. Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Menurut Rohmalina Wahab pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat menyajikan bahan pelajaran, pendidik sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga merupakan proses pembelajaran interaksi baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektual. (Rohmalina Wahab.2016:179)

Menurut Muhammad Ali pembelajaran interaktif menekankan pada proses diskusi sehingga hasil belajar dapat diperoleh dari proses diskusi, sehingga hasil belajar diperoleh melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik, juga termasuk interaksi antara peserta didik dengan bahan yang dipelajari, serta antara pikiran peserta didik dengan lingkungan.(Ali Muhammad. 2004: 65)

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa: pembelajaran interaktif dirancang untuk

menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada peserta didik agar aktif dan membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajukan sendiri.

b. Keunggulan Penggunaan Pembelajaran Interaktif

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Arsyad dalam bukunya yang berjudul 'Media Pembelajaran:' keunggulan pembelajaran interaktif antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Bahan pembelajaran akan jelas, sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Keunggulan pembelajaran interaktif menurut Asep Saripudin sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan proses belajar dan dapat meningkatkan pemahaman.
- 2) Materi yang disampaikan lebih jelas, tidak bersifat verbalistik.
- 3) Membantu menjelaskan materi.
- 4) Memberikan motivasi belajar peserta didik.
- 5) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik atau bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa: peristiwa belajar mengajar pada hakikatnya adalah: suatu proses komunikasi. Sebagai suatu proses komunikasi, alat perantara (alat bantu) merupakan salah satu unsur pendukung yang hampir tidak akan mungkin ditinggalkan dalam suatu proses pembelajaran.

6. Shalat Jamak dan Qasar

a. Shalat Jamak

Shalat jamak artinya shalat fardhu yang dikumpulkan atau

(perjalanan sehari semalam)

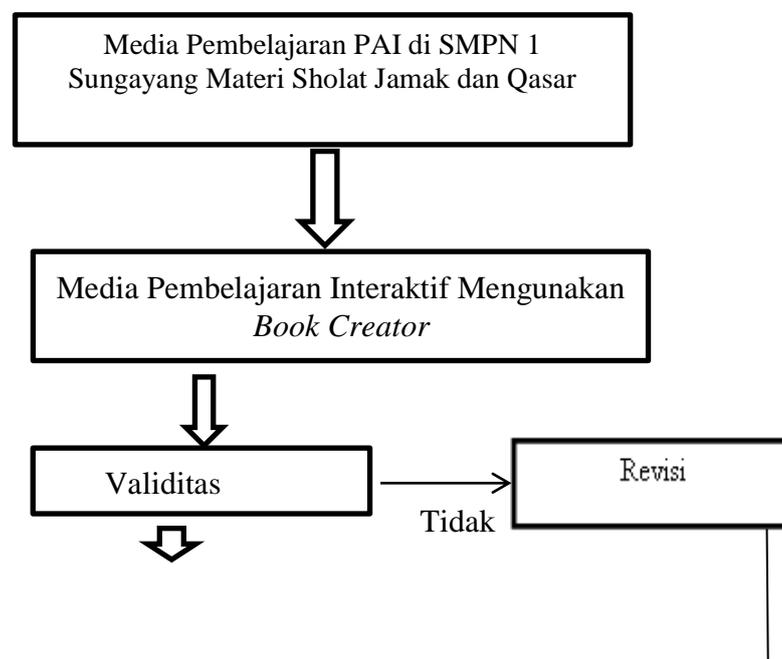
- 3.) Shalat yang diqasar adalah shalat adnaan (tunai), bukan salat qada
- 4.) Berniat Shalat qasar ketika takbiratul Ihram.

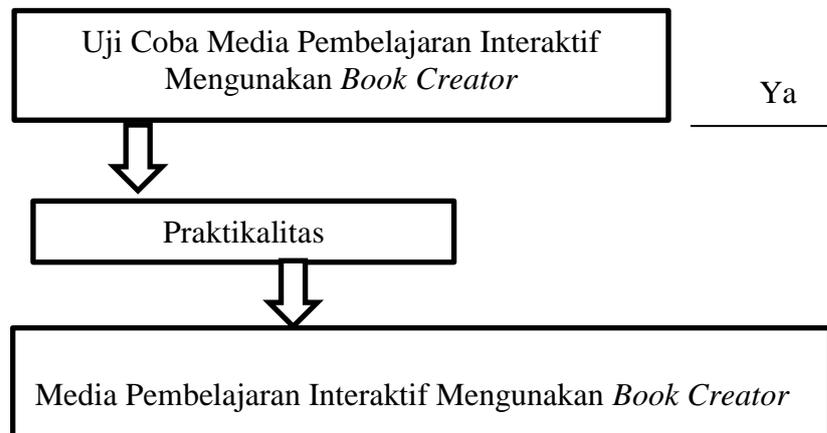
Cara melaksanakan shalat qasar adalah shalat dikerjakan yang semula empat rakaat menjadi dua rakaat. Pelaksananya seperti melaksanakan salat dua rakaat pada umumnya.

Setelah memahami ketentuan shalat jamak dan qasar, sebaiknya kita bisa mempraktekkannya pada saat kalian bepergian jauh. Jangan sampai kerana bepergian jauh lalu meIninggalkan shalat. Padahal sholat tidak boleh ditinggalkan, tidak seperti puasa yang boleh diqada atau diganti pada hari lain. Shalat tidak bisa diganti kehari lain. Oleh karena itu Allah memberikan berbagai kemudahan untuk shalat ketika dalam situasi sulit. Contohnya: ketika tidak bisa berdiri boleh shalat dengan duduk, kalau tidak bisa duduk boleh dengan berbaring. Kalau waktu sempit shalat bisa digabung dan diringkas. Semua kemudahan ini diberikan Allah agar umat Islam tidak meninggalkan shalat.

E. Kerangka Teori

Secara singkat kerangka teori dalam penelitian ini sebagaimana berikut ini





F. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis sebagaimana berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Verdiana Puspitasari,dkk (2020) dengan judul, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi menggunakan *Book Creator* untuk Pembelajaran Bipa di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari model ADDIE yang dikembangkan oleh Hocket (2018) Berdasarkan pengembangan model literasi diperoleh hasil validasi model pencapaian nilai rata-rata peserta didik pada post test adalah lebih besar jika dibandingkan dengan nilai prestasi pada pretest 92,22% hasil tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar pendukung, maupun bahan ajar pokok pada materi rasional eletromagnetik untuk peserta didik SPK (Satuan Pendidikan Kerjasama) sangat valid (Puspitasari,dkk. 2020).

Dari penelitian ini terdapat aspek yang dapat penulis jadikan relevansi dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada model dan basisnya. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, perbedaannya pada penelitian iIni adalah pada materi dan bahasan materi yang disajikan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Isatul Hasanah, dkk (2017) dengan judul “Pengembangan Estategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini adalah penelitian menggunakan literature review menggunakan analisis deskriptif yaitu dimulai dari pengumpulan data, menganalisis kebutuhan, merumuskan pokok-pokok bahasaan yang akan dikaji dan diambil kesimpulan. Berdasarkan pengembangan media pembelajaran diperoleh hasil validasi bahan ajar dari ketiga valid, sehingga dapat simpulkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif (Hasanah, 2021)
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Asyrofi dkk (2019) dengan judul “ Pengembangan Media E-Book dengan Aplikasi Flip Creator Berbasis Pendidikan Konservasi pada Pembelajaran Biologi”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) yang merujuk pada penelitian dan pengembangan Model Lee & Owen. (Asyrofi,2018).Perbedaan penelitian Asyrofi dengan penulis terletak pada materi dan dan fokus pengembangannya. penelitian yang dilakukan Asyrofi pengembangan dengan Model Lee dan Owen sedangkan Penulis memakai model 4-D. Pada materi PAI sedangkan Asyrofia dalam Bidang studi Biologi.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rikma Fitrialeni, dkk (2015). dengan judul, “Pengembangan E-Book Interaktif untuk Pembelajaran Fisika SMP”. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Reasearch and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran konvensional penggunaan bahan ajar kurang memadai serta penerapan penilaian autentik yang masih terbatas ddalam prosedur dan alat penilainnya. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE dengan kriteria masing-masing sangat baik pada tahap uji efektivitas,

(Darlen,2015)

Dari penelitian ini terdapat aspek yang dapat penulis jadikan relevansi dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada model dan basisnya. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan model 4-D perbedaannya pada penelitian ini, penelitian ini hanya membahas membaca pada tingkat sekolah menengah pertama mata pelajaran fisika tingkat SMP sama dengan penulis di SMP dan memiliki materi yang berbeda peneliti membahas satu materi fisika sedangkan penulis membahas materi pada bidang studi PAI.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Febdia Pradani Yayi,dkk (2019) dengan Judul, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam bentuk buku digital Interaktif Berbasis Flipbook bagi Mahasiswa Teknik Mesin”. Pada penelitian ini menggunakajenis penelitian dan pengembangan atau *Reasearch and Development (R&D)*. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba maka diperoleh kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran dalam bentuk bukku digital mengunakan *book creator/Flip book* yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa teknik mesin (Pradani,2019).sedangkan penelitian yang penulis lakukan media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator*. Perbedaanya pada penelitian ini, penelitian ini hanya membahas satu materi dengan model yang berbeda dan bidang studi yang berbeda.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Fariz Krisna Saputra dan I Gusti lanang Putra Eka Prisman (2021), dengan judul” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Appa Creator (SAC) Untuk mata pelajaran Animasi Kelas XI di SMKN 1 Driyorejo Gresik”. Pada jurnal it. Edu volume 05 no 01. Pengembangan media ini dilaksanakan dengan riset tipe pengembangan memperoleh data kueseiner agar pembelajaran lebih

baik, dari proses yang dilaksanakan, uji coba membuktikan, bahwa media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan mendasar dari penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti kembangkan yaitu dari interaktif dan dalam bidang studi Pai dan Budi pekerti. (Fariz Krisna Saputra dan I Gusti lanang Putra Eka Prisma, 2021).

7. Penelitian yang dilakukan oleh Anugrah Risky Widyasmi, dkk, (2021) Dengan judul “Media Pembelajaran Daring Book Creator dan Evaluasi Educandy Pada Materi Suhu Kalor IPA SMP/ MTS Pada jurnal education volume 1 no 1. Media daring *book creator* ini dilaksanakan dengan Model ADDIE, hasil uji coba membuktikan respon siswa dengan pembelajaran media daring book creator dapat dikategorikan ideal. Perbedaan mendasar dari segi bidang keilmuan dan materi yang disusun pada penelitian Anugrah Risky Widyasmi dikembangkan media daring sedangkan penulis pembelajaran interaktif yang menggunakan *book creator*.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Aditia Putra Fiski (2021), dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis articulate story line yang dikutip dari jurnal Raden Intan. Aceh. Ide, dengan menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4 D. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis articule story line telah layak digunakan dalam pembelajaran. Ciri khas yang sedikit berbeda pada penelitian ini yaitu media yang dikembangkan di tekankan pada aspek aplikasi articulate story line , sedangkan produk yang dikembangkan penulis difokuskan pada media pembelajaran interaktif pada pembelajran Pai dan Budi Pekerti menggunakan *book creator*.
9. Penelitian yang dilakukan Prima Aprianti, Wendri Wiratsiwi (2021) dengan Judul “ Pengembangan E book dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar” yang dikutip dari jurnal p. uniro. Ac.id volume 6 no 1 dengan metode

pengembangan dengan model ADDIE . Perbedaan antara penelitian ini dengan produk yang akan peneliti kembangkan ialah pada penelitian yang akan dilaksanakan, tidak hanya pembelajaran Pai saja melainkan yang menjadi sumber utama dari produk ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti.

10. Penelitian yang dilakukan Ulfa Nursafitri, (2020) dengan judul” Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book dengan Menggunakan Aplikasi Vlip Book Creator Pada Materi Pembelajaran Sel di Kelas XI MIA A” yang dikutip dari jurnal unismuh, ac. Id volume 8 no 4 dengan metode reseach and development. Hasil penelitian menunjukkan nilai dari media digital book yang dikembangkan pada kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan hasil riset ini valid dan praktis. Pernedaannya terdspar pada aplikasi yang digunakan dan pada materi yang digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yakni *Research and Development* (penelitian pengembangan) atau R&D. Menurut sumber dari setyosari, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah secara bersiklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian yang akan digunakan, dan melakukan revisi terhadap hasil uji produk (Setyosari, 2010:194).

Secara sederhana *Research and Development* atau R&D dapat di definisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/ cara , jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, produktif dan bermakna (Putra,2015:67)

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2018:297). Sukmadinata (2009:164) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat diper dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat diketahui bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses menciptakan atau mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang ada sebelumnya, dan produk tersebut harus valid (telah divalidasikan) dan dapat dipertanggung jawabkan. Suatu proses yang dimaksud yakni dengan beberapa langkah, dimana langkah-langkah kegiatannya yaitu dari mengkaji temuan penelitian produk yang akan dikembangkan sampai kepada melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Dalam hal ini yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* dengan produk yang akan di hasilkan berupa media pembelajaran interaktif.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang penulis gunakan dalam penelitian ini yakni model pengembangan 4-D dari S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, yaitu terdiri dari tahap defenisi (*define*), rancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (Sugiyono, 2016 :37). Pada penelitian iIni, tahap *disseminate* tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu penelitian.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D. Thiagarajan mengemukakan (Sugiyono, 2017:37) bahwa model 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *dessiminate*. Adapun penjelasan dari prosedur tersebut sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Tujuan tahap ini untuk mengetahui kondisi yang ada atau terjadi di lapangan. Tahap ini sering dikenal dengan tahap analisis kebutuhan (*need assessment*), untuk mengidentifikasi masalah-masalah atau fenomena yang terjadi dilapangan dan unuk mencari solusi dari yang diperlukan di lapangan.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merancang produk, dalam hal ini perlu merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* terlebih dahulu. Langkah sebelumnya menentukan konsep utama yang akan dikembangkan di dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator*.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini melakukan kegiatan yakni membuat rancangan untuk menciptakan produk dan menguji validitas dari produk tersebut secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Dimana lembar validasi tersebut direvisi oleh pakarnya, hingga pakar berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang dikembangkan sudah valid. Pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SMPN 1 Sungayang, yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator*.

4. Tahap Dessiminate (Penyebaran)

Tahap ini yakni tahap penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan pada skala luas. Penelitian ini hanya sampai ke tahap pengembangan (tahap *develop*). Sedangkan tahap penyebaran (tahap *desseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan biaya dan waktu penelitian.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan 4-D, maka prosedur penelitian ini hanya dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap *define* terdapat tahap analisis muka belakang, pada tahap ini digunakan untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Melakukan Observasi di SMP N 1 Sungayang.

Observasi bertujuan untuk melihat bagaimana keadaan di sekolah tersebut terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, serta fasilitator yang mendukung pembelajaran yaitu: ketersediaan infokus.

b. Wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti.

Wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti bertujuan untuk mengetahui masalah atau hambatan serta fenomena apa saja yang dihadapi di sekolah. Masalah atau hambatan maupun fenomena dapat berasal dari pendidik maupun dari peserta didik.

c. Wawancara dengan peserta didik.

Wawancara dengan peserta didik bertujuan untuk mengetahui sebatas mana efektifitas media pembelajaran interaktif yang telah digunakannya di kelas atau di ruang komputer tempat untuk belajar. Wawancara dengan peserta didik juga bertujuan untuk mengetahui masalah atau hambatan serta fenomena apa saja yang dihadapi di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diperoleh informasi bahwasanya media pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton. Hal ini membuat siswa kurang menarik untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Masih ada diantara beberapa peserta didik yang masih sibuk dengan aktivitas masing-masing, sehingga tidak mendengarkan dengan baik apa yang dijelaskan oleh pendidik.

d. Analisis Kompetensi Inti (KI), kompetensi Dasar (KD)

Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dibidang kognitif, mengasah bakat, minat dan kemampuan, mengajarkan norma-norma untuk mempraktekkan segala tugas yang menjadi tanggung jawabnya, memperbaiki sikap peserta didik, dan bagaimana peserta didik bisa mengimplementasikan itu dalam kehidupan sehari-hari secara mahir dan tanggung jawab.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* bertujuan untuk menyiapkan dan merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang sesuai tujuan pendidikan dan harapan sekolah. Langkah-langkah yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator*. Hal ini akan disesuaikan dengan spesifikasi produk yang telah disebutkan pada bab sebelumnya.
- b. Merancang instrumen penelitian yang terdiri atas:
 - 1) Lembar validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator*.
 - 2) Lembar praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator*.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk memodifikasi bahan ajar yaitu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *book creator*. Setelah media pembelajaran interaktif selesai dibuat, maka akan dilakukan pengujian untuk memastikan apakah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *book creator*, sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan ataukah sebaliknya. Dalam tahap ini terdiri dari tahap validasi dan tahap praktikalitas.

Pada tahap ini terdiri dari tahap validasi dan tahap praktikalitas. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Tahap Validasi

Tahap ini merupakan tahapan yang melakukan penilaian terhadap produk yang dibuat. Selama pemeriksaan tersebut diberikan instrumen yang digunakan sebagai kisi-kisi apakah media pembelajaran interaktif tersebut layak ataupun tidak untuk digunakan. Hasil validasi nantinya akan berupa saran yang berguna untuk menyempurnakan dari media pembelajaran interaktif tersebut.

1) Validasi Media Pembelajaran

Data yang diperoleh dari hasil validasi bahan ajar berupa data kuantitatif dan data deksriptif. Data dekriptif berupa tanggapan meliputi saran kritik dari validator. Data yang diperoleh menggunakan instrument pengumpulan data kemudian di analisis dengan menggunakan teknis analisis data pesentase.

2) Validasi Instrumen Media Pembelajaran

Menggambarkan sejauh mana instrumen itu mampu mengujur apa yang seharusnya diukur. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa sebuah instrumen yang valid akan

mengukur apa yang memang seharusnya diukur.

Aspek-aspek yang akan divalidasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Aspek Uji Validasi Media Pembelajaran Interaktif

No	Aspek yang divalidasi	Validator				Jumlah	Skor Maks	Persentase (%)	Ket
		1	2	3	4				
1	Format angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.								
2	Kebenaran tata bahasa dan keserhanaan struktur kalimat.								
3	Pernyataan angket mudah dipahami, dan kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai.								
Jumlah									

3) Validasi Angket Respon.

Aspek-aspek yang dirumuskan pada lembar validasi angket respon berisikan sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Aspek Uji Validasi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang divalidasi	Validator				Jumlah	Skor Maks	Persentase (%)	Ket
		1	2	3	4				
1	Format angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.								
2	Kebenaran tata bahasa dan keserhanaan struktur kalimat.								
3	Pernyataan angket mudah dipahami, dan kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai.								
Jumlah									

b. Tahap Pratikalitas

Tahapan ini merupakan dilakukan dengan cara menguji media pembelajaran interaktif tersebut kepada para peserta didik. Tahapan ini dilakukan bertujuan agar mengetahui kepraktisan tersebut. Setelah dilakukanya proses uji coba kepada peserta didik, langkah berikutnya yang akan dilakukan adalah pemberian angket kepada peserta didik. Angket respon peserta didik ini nantinya tersusun atas lembar penilaian terhadap produk tersebut. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas di SMPN 1 Sungayang kelas

VII. Uji coba ini dilakukan untuk melihat praktikalitas dari produk yang di kembangkan.

Tabel 3. 3
Aspek Uji Praktikalitas

Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
Kepraktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Book Creator</i>	Pengisian angket respon oleh pendidik dan peserta didik	Lembar praktikalitas

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Subjek uji coba dengan melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas VII SMPN 1 Sungayang.
2. Subjek evaluasi yang dilakukan peneliti terhadap produk yang dibuat.

E. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi serta wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti dan wawancara dengan peserta didik, termasuk saran dan masukan dari hasil validasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *book creator* materi shalat jamak dan qasar .
2. Data kuantitatif yaitu data yang didapatkan dari hasil validasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *book creator* materi shalat jamak dan qasar, yakni dilakukan oleh 4 validator, yakni ahli media, ahli IT, ahli Fiqh dan guru PAI dan Budi Pekerti

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Lembar Validasi

a. Validasi Media Pembelajaran Interaktif

Menurut (Nurjannati dkk., 2020) dalam bukunya menyatakan, validasi sebagai suatu ukuran yang berfungsi untuk menunjukkan tingkat valid atau kesahihan. Dalam penelitian ini validitas digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dari media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Jika tingkatan dari validitas media pembelajaran interaktif semakin makin tinggi maka media pembelajaran interaktif semakin valid.

Lembar validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu lembar validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar. Lembar validasi ini memiliki kisi-kisi instrumen lembar validasi :

Tabel 3.4 . Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Kriteria Umum	Kesesuaian media dengan Kurikulum 2013.	1
		Kesesuaian materi dengan kompetensi yang ingin dicapai.	2
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3
		Kesesuaian kalimat dengan kemampuan intelektual peserta didik.	4
		Media pembelajaran interaktif dapat memotivasi peserta didik secara belajar mandiri	5
		Media pembelajaran interaktif dikembangkan sesuai teori	6
		Media pembelajaran interaktif sesuai dengan lingkungan peserta didik	7
		Ketersediaan fasilitas untuk menunjang dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	8
2.		Media pembelajaran interaktif mudah digunakan peserta	9

		didik.	
	Kriteria Khusus	Keterkaitan media pembelajaran interaktif dengan kehidupan nyata dan teknologi.	10
		Media pembelajaran interaktif menciptakan interaksi peserta didik dan media.	11
		Media pembelajaran interaktif menggunakan kalimat sederhana.	12
		Media pembelajaran interaktif memberikan respon stimulus oleh peserta didik	13
		Media pembelajaran interaktif memiliki petunjuk penggunaan.	14
		Media pembelajaran interaktif memiliki tata urutan yang sistematis.	15
		Media pembelajaran interaktif memiliki daya saing dengan media lainnya.	16
3.	Aspek Praktis	Media pembelajaran interaktif mampu memperagakan sesuai dengan materi pembelajaran.	17
		Media pembelajaran interaktif mudah dikenal oleh peserta didik.	18
		Media pembelajaran	19

		interaktif mampu menjelaskan pesan pembelajaran.	
		Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.	20
		Media pembelajaran interaktif terdapat soal latihan.	21
		Media pembelajaran interaktif terdapat video dan karta mutiara.	22
		Media pembelajaran interaktif membuat peserta didik aktif mengikuti pembelajaran.	23
		Media pembelajaran interaktif dapat mengevaluasi secara mandiri.	24
4.	Aspek Teknis	Kesesuain materi dengan soal latihan.	25
		Kalimat sesuai dengan kaitan Bahasa Indonesia	26
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	27
		Media pembelajaran interaktif memiliki gambar menarik.	28
		Media pembelajaran interaktif memiliki warna latar (background) yang menarik.	29

		Media pembelajaran interaktif terdapat suara yang jelas.	30
		Media pembelajaran interaktif memiliki tulisan yang jelas.	31

b. Validasi Angket Respon

Angket respon merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab lembar angket respon peserta didik ini digunakan untuk melihat praktikalitas media pembelajaran interaktif. Validasi angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui apakah angket yang telah dirancang valid atau tidak. Dalam aspek ini meliputi format angket, bahasa yang di gunakan dan butir pernyataan angket.

2. Lembar Praktikalitas

Lembar praktikalitas yang akan digunakan berupa angket respon pesera didik. Angket respon peserta didik berisi pernyataan yang di susun untuk meminta tanggapan peserta didik tentang media pembelajaran interaktif menggunakan Book Creator pada materi shalat jamak dan qasar. Dimana penggunaan angket dengan dari 1 sampai 5. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Jika peserta didik memiliki jawaban SS maka kriteria nilainya 5, S bernilai 4, KS bernilai 3, TS bernilai 2, STS bernilai 1.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Lembar Praktikalitas

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Tampilan	Tampilan Produk	1,2,3
		Ilustrasi isi media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Book Creator</i>	4,5
2	Penyajian Materi	Ketermudahan dalam memahami materi yang disajikan	6,7,8,9

		Kesesuaian isi dengan kompetensi	10,11,
3	Kemanfaatan	Kegunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Book Creator</i>	12,13,14,15,16,17

3. Kisi-kisi lembar observasi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*.

Tabel 3.6 kisi-kisi lembar observasi

No	Aspek yang diamati
1.	Mengamati pelaksanaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan Qasar Kelas VII
2.	Pendidik mudah dalam menyampaikan materi
3.	Peserta didik fokus dan antusias dalam menerima materi dari pendidik
4.	Media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> ini menjadikan pembelajaran menarik
5.	Peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan pendidik
6.	Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan materi shalat jamak dan qasar

4. Kisi-kisi lembar wawancara media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*.

Tabel 3.7. Kisi-kisi lembar wawancara

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana menurut Ibu tentang kesesuaian materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar dengan indikator pembelajaran?
2.	Bagaimana menurut Ibu tentang kesesuaian ilustrasi dan gambar pendukung dengan materi pembelajaran?
3.	Apakah menurut Ibu media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran?
4.	Apakah menurut Ibu media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar ini dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri?
5.	Apakah menurut Ibu materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> cukup mudah dipahami?

G. Teknik Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, data tersebut kemudian dianalisis, dengan tujuan untuk menguji suatu produk yang dihasilkan.

1. Analisis Validasi

Setelah data hasil validasi dari validator didapatkan, data tersebut kemudian disajikan pada tabel. Kemudian masing-masing dari lembar validasi dicari persentasenya menggunakan rumus setelah itu dilakuakn proses tabulasi data. Hasil tabulasi tiap tagihan dicari persentasenya dengan rumus:

$$p = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100$$

Berdasarkan hasil persentase, setiap tagihan dikategorikan berdasarkan tabel: **Tabel 3.8 Kategori Uji Validasi**

(%) validasi	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

(Riduwan, 2005).

2. Lembar Pratikalitas

Lembar pratikalitas berisikan respon peserta didik tentang produk yang dibuat. Lembar ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada peserta didik agar dapat mengukur media tersebut. Pengisian lembar angket ini menggunakan skala likert dengan rentang skor dari 1 sampai 4. Lembar angket diisi dengan pilihan jawaban Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), Sangat Kurang (SK). Jika Peserta Didik memilih jawaban Sangat Baik maka peserta didik tersebut akan mendapatkan skor 4, jika B skornya 3, K skornya 2, dan jika peserta didik memberikan nilai SK maka nilainya 1.

(Sugiyono, 2018).

3 Angket

Kemudian setelah didapatkan hasil data dari para peserta didik melalui angket yang diberikan kepada peserta didik, kita dapat mengetahui apakah media pembelajaran interaktif menggunakan Book Creator tersebut praktis atau tidak untuk digunakan. Untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran yang diinginkan dan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik akan bahan ajar dalam pembelajaran, terutama media pembelajaran interaktif maka digunakan angket analisis kebutuhan peserta didik. Angket respon peserta didik diberikan pada akhir penelitian pengembangan. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data seberapa menarik, kemudahan, dan kemanfaatan produk yang nantinya dikembangkan. Angket respons peserta didik. pada uji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan disusun dengan lima alternatif jawaban, misalnya pada uji kemenarikan. Data yang didapatkan tersebut s dimasukkan kedalam rumus. Setelah didapatkan maka harus dicari persentasinya dengan cara:

$$p = \frac{\text{jumlah iskor iper iitem}}{\text{jumlah iskor imaks}} \times 100$$

Berdasarkan hasil persentase, setiap tagihan dikategorikan berdasarkan tabel:

Tabel 3. 9 Kategori Uji Praktikalitas

(%) validasi	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

(Riduwan, 2005)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Book Creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar kelas VII dirancang hasil dari tahap pendefinisian(*Define*). Tahap pendefinisian(*Define*) dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum di sekolah seperti bagaimana proses pembelajaran didalam kelas dan apa saja kendala dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti kelas VII. Kegiatan ini di mulai dengan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti dan wawancara dengan peserta didik SMP N 1 Sungayang, dan menganalisis media pembelajaran interaktif disekolah.

a. Hasil observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Rabu 07 Juli 2022 maka terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Saat dilakukan uji coba peserta didik terlihat fokus dan tidak ada sibuk dengan urusannya masing-masing, peserta didik tertarik dengan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon peserta didik pada poin ketertarikan terhadap produk yang dikembangkan.

b. Hasil wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP N 1 Sungayang.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP N 1 Sungayang pada hari Kamis 08 Juli

2022 di ruang guru. Hasil wawancara diperoleh dari Ibuk Mega Putri, S.Pd selaku guru PAI dan Budi Pekerti bahwa pendidik PAI dan Budi Pekerti menekankan pada media konvensional seperti papan tulis, walaupun pendidik sudah menggunakan IT seperti infokus. Namun dalam penggunaannya pendidik hanya menampilkan slide slide materi pembelajaran, sehingga kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana disekolah sudah memadai, tetapi tidak semua guru mahir dalam memakai media pembelajaran.

c. Hasil wawancara dengan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti hari Senin 11 Juli 2022. Hasil yang didapatkan media pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton. Hal ini membuat peserta didik kurang menarik untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik merasa kesulitan dalam menjelaskan shalat jamak dan qasar serta sebab-sebabnya, dan juga kurangnya kemampuan siswa dalam mempraktekkan shalat jamak takdim dan takhir.

d. Analisis Kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti kelas VII.

1) Kompetensi Inti

Kompetensi inti adalah kemampuan yang harus dimiliki seseorang siswa untuk setiap kelas melalui pembelajaran Kompetensi Dasar. Kompetensi peserta didik kelas VII di SMPN 1 Sungayang dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti.

KI.1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI.2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong),

santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2) Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

KD 3.10 Memahami ketentuan salat jamak qasar

KD 4. 10 Mempraktikkan salat jamak dan qasar

Berdasarkan analisis KI dan KD, materi didalam silabus menuntut kemampuan siswa untuk memahami materi pembelajaran dan mempraktekkan shalat jamak dan qasar sehingga peserta didik memiliki kemampuan Mampu mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari

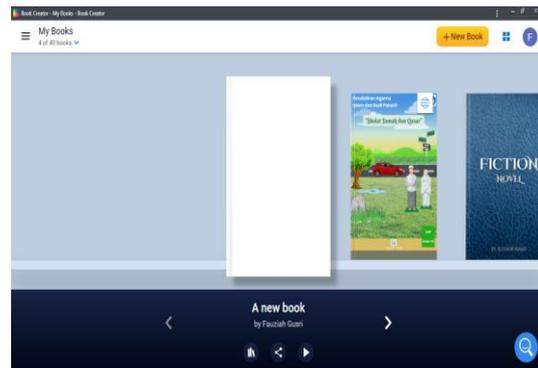
atau di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam materi shalat jamak dan qasar yang dibuat dengan menggunakan *book creator* sesuai dengan silabus yang ada.

2. Hasil tahap perancangan (*Design*)

Media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif dalam materi shalat jamak dan qasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah sesuai dengan KI dan KD. Berikut ini diuraikan karakteristik media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam materi shalat jamak dan qasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dirancang dan dikembangkan.

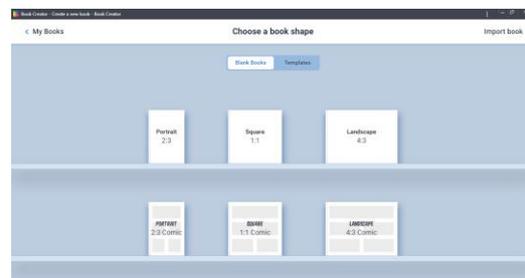
Langkah-langkah menggunakan *book creator*:

1. Pastikan komputer atau laptop kita sudah terinstal Google Chrome terlebih dahulu.
2. Selanjutnya arahkan url pada address bar google chrome kita menuju alamat <https://app.bookcreator.com> unduh dan instal aplikasi tersebut.
3. Untuk memulai membuat sebuah buku baru yaitu dengan cara:
 - a) Jalankan aplikasi *book creator* lalu klik ikon *New Book* yang ada dipojok kanan atas.



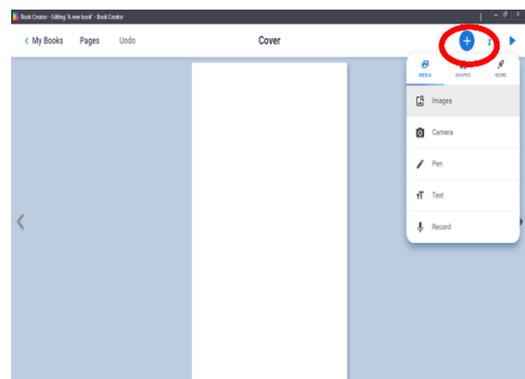
Gambar 4.1 Tampilan Ikon New Book

- b) Selanjutnya kita dipersilahkan untuk memilih layout buku kita, apakah Portrait, Square, Landscape atau yang lainnya tinggal memilih sesuai dengan keinginan kita.



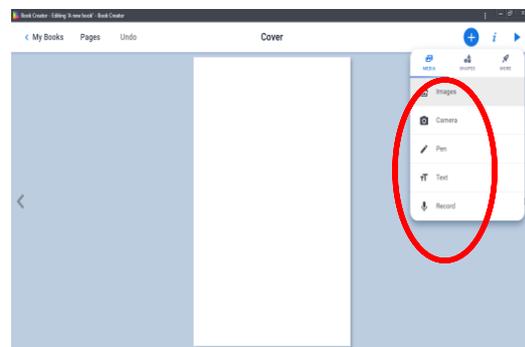
Gambar 4.2 Tampilan Layout

- c). Jika sudah memilih layout silahkan berkreasi untuk mendesain buku pelajaran dengan menekan tombol +.



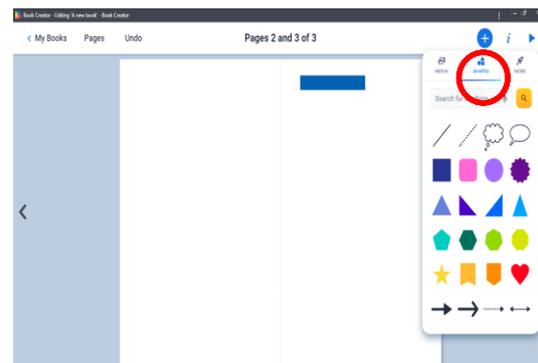
Gambar 4.3 Tampilan Tombol +

- d) Selanjutnya ada dua tabulasi yaitu: dimana tabulasi pertama bisa menyisipkan sebuah file audio, video melalui tombol import. Mengambil gambar dengan menggunakan camera di laptop kita dengan menekan menu *camera*, untuk menggambar dengan menggunakan menu *Pen*, lalu menyalin teks dengan menggunakan menu *Text*, serta merekam suara dengan menggunakan menu *Record*.



Gambar 4.4 Tampilan menu *Record*.

- e) Sedangkan tabulasi kedua yaitu *Shapes* dimana menu ini digunakan untuk menyisipkan bentuk gambar gambar yang tersedia di dalamnya. Agar halaman buku kita tidak membosankan ketika dibaca oleh peserta didik, silahkan tekan icon inspector (i) disamping logo +. Disana akan ada banyak pilihan warna dasar untuk menarik perhatian peserta didik.



Gambar 4.5 Tampilan Menu *Shapes*

Tabel 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Book Creator* dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan Qasar Kelas VII

No	Nama	Gambar	Ket
1	Cover		<p>Tampilan awal media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar memuat judul dari media pembelajaran interaktif yang telah dirancang yaitu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar kelas VII.</p>

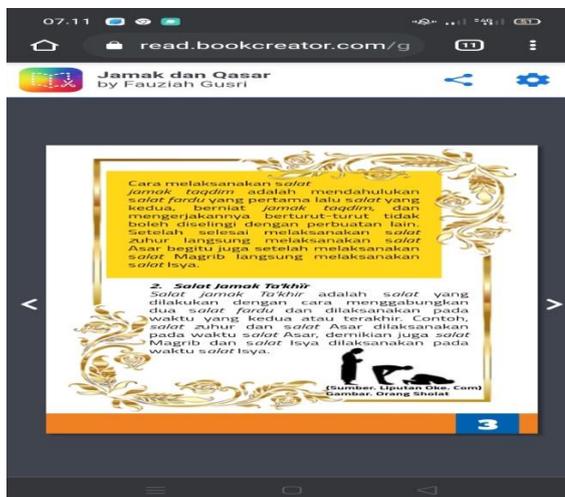
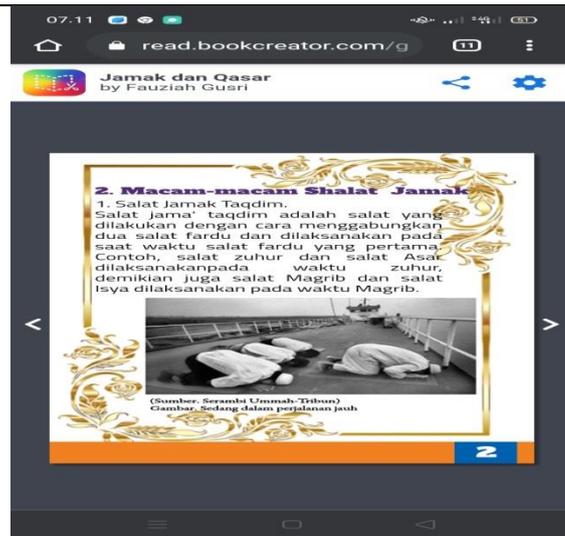
2	Kata Pengantar		<p>Tampilan kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada Tuhan yang telah memberikan rahmat kesehatan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar. Bahkan kata pengantar juga dilengkapi dengan uraian yang mendorong membangkitkan minat peserta didik untuk mempelajari media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar</p>
3.	Daftar Isi		<p>Tampilan daftar isi memberikan panduan bagi peserta didik untuk menemukan halaman-halaman tertentu atau bagian-bagian tertentu pada media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar</p>

4.	Indikator Materi Pembelajaran	<p style="text-align: center;">Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian shalat jamak dan qasar. 2. Menerangkan syarat-syarat shalat jamak dan qasar. 3. Menjelaskan macam-macam shalat yang bisa dijamak dan diqasar. 4. Menunjukkan tata cara shalat jamak dan qasar. 5. Melaksanakan shalat jamak dan qasar sebagai implementasi dari pemahaman ketaatan beribadah. 6. Menunjukkan contoh tata cara shalat jamak dan qasar. 7. Mempraktekkan shalat jamak dan qasar. 	Tampilan indikator dan tujuan materi shalat jamak dan qasar
----	-------------------------------	---	---

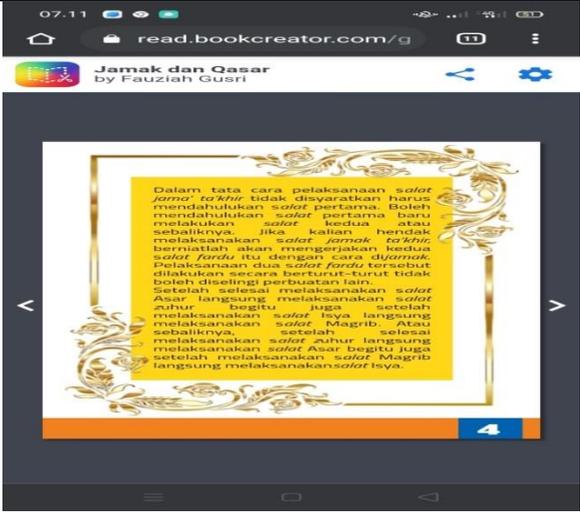
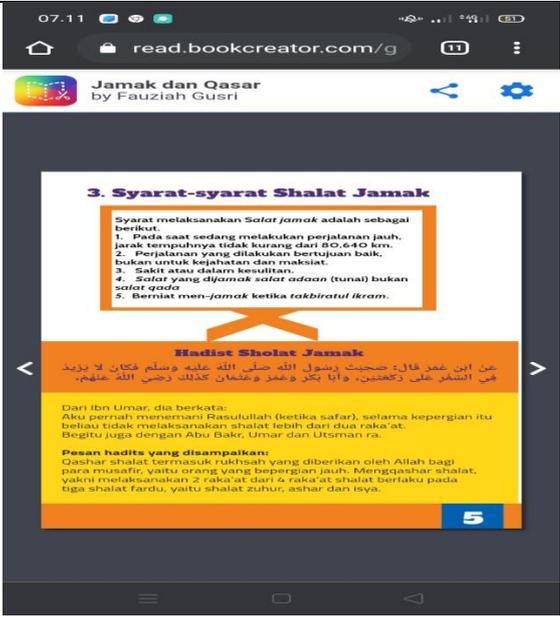
Tabel 4.2 Tampilan Materi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Book Creator* dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan Qasar Kelas VII

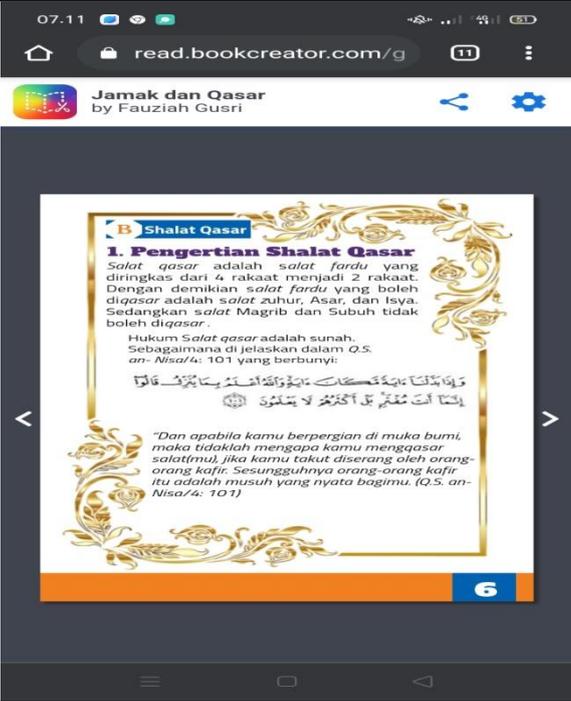
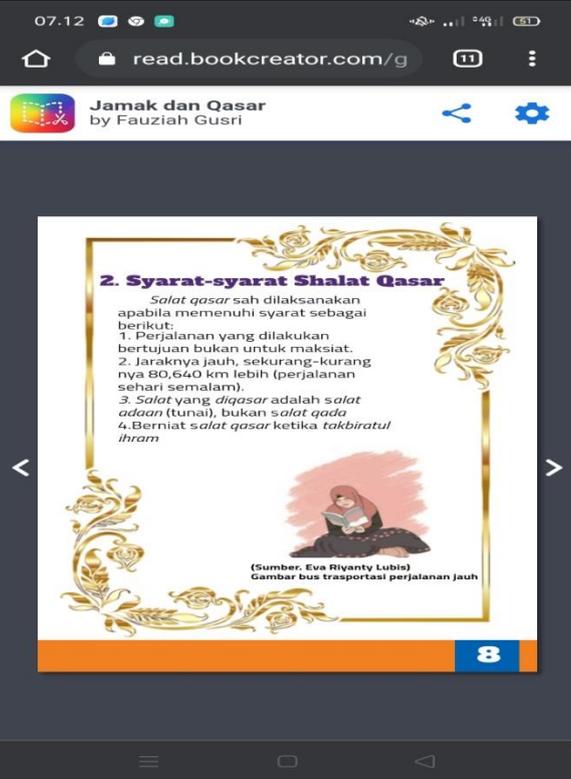
No	Gambar	Keterangan
1.		Penjelasan materi Pengertian shalat jamak

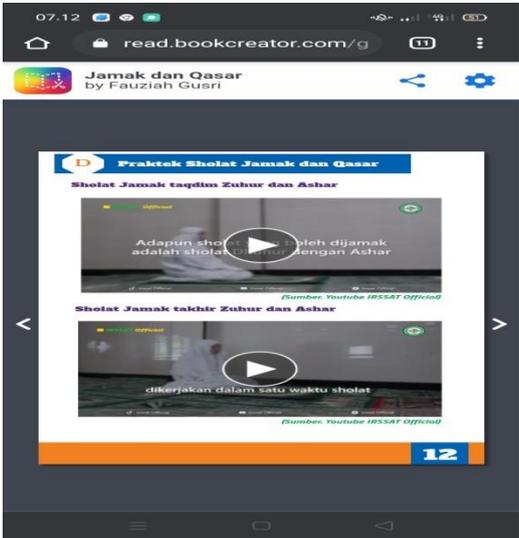
2.



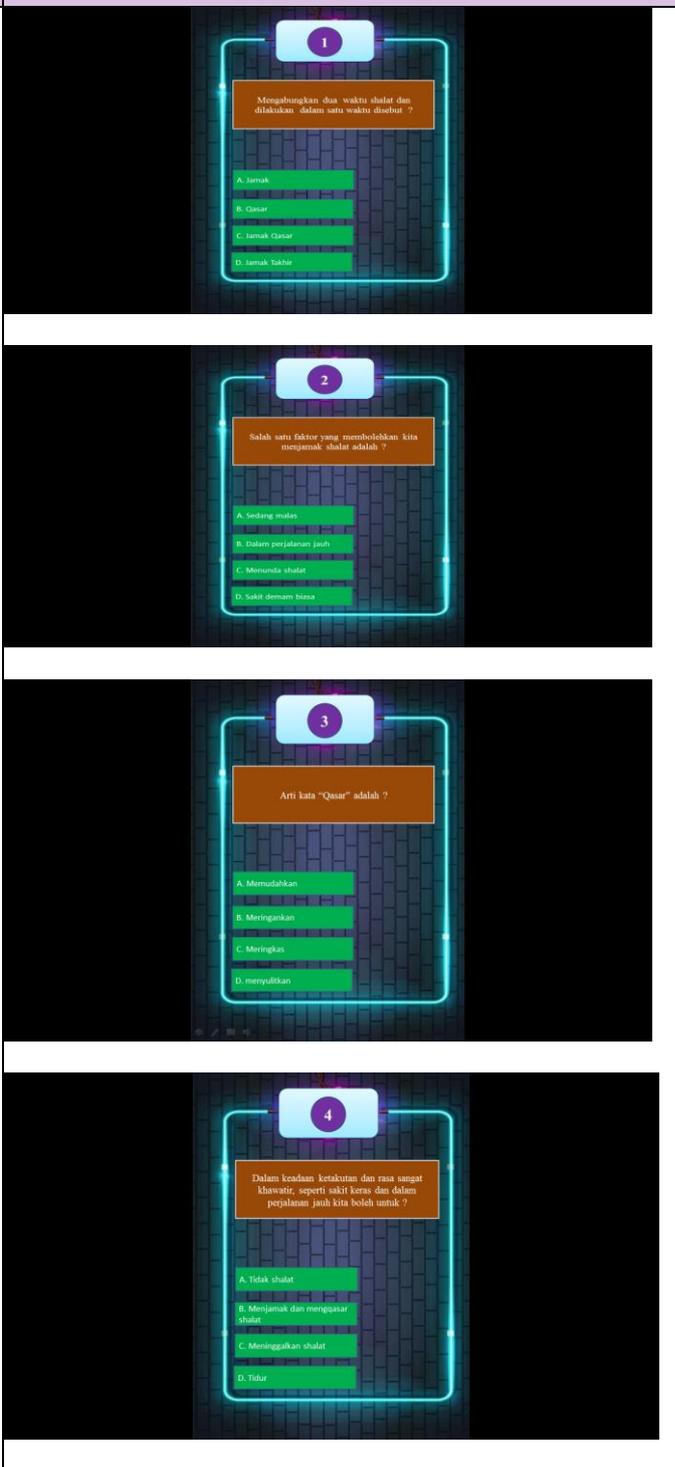
Penjelasan materi macam-macam shalat jamak.

		
3.		Penjelasan syarat-syarat shalat jamak.

4.	 <p>The screenshot shows a mobile application interface with a dark background. At the top, the status bar shows the time 07:11 and various icons. Below the status bar, the URL 'read.bookcreator.com/g' is visible. The app title is 'Jamak dan Qasar by Fauziah Gusri'. The main content is a white card with a gold floral border. The card is titled 'Shalat Qasar' and contains the following text:</p> <p>1. Pengertian Shalat Qasar <i>Shalat qasar</i> adalah <i>shalat fardu</i> yang diringkas dari 4 rakaat menjadi 2 rakaat. Dengan demikian <i>shalat fardu</i> yang boleh diqasar adalah <i>shalat zuhur, Asar, dan Isya</i>. Sedangkan <i>shalat Magrib</i> dan <i>Subuh</i> tidak boleh diqasar. Hukum <i>Shalat qasar</i> adalah sunah. Sebagaimana di jelaskan dalam Q.S. <i>an-Nisa/4: 101</i> yang berbunyi:</p> <p>وَمَا كَانَ لَكُمْ عَلَيْهِمْ سُلْطَانٌ إِذْ أَخَذْتُم مِّنْهُمُ الْمِيثَاقَ إِنَّا نَحْنُ مُشْفِقُونَ</p> <p>"Dan apabila kamu berpergian di muka bumi, maka tidaklah mengapa kamu mengqasar shalat(mu), jika kamu takut diserang oleh orang-orang kafir. Sesungguhnya orang-orang kafir itu adalah musuh yang nyata bagimu. (Q.S. <i>an-Nisa/4: 101</i>)"</p> <p>At the bottom right of the card, the number '6' is displayed in a blue box.</p>	Penjelasan materi Pengertian shalat qasar
5.	 <p>The screenshot shows a mobile application interface similar to the previous one. The status bar shows the time 07:12. The URL 'read.bookcreator.com/g' is visible. The app title is 'Jamak dan Qasar by Fauziah Gusri'. The main content is a white card with a gold floral border. The card is titled 'Syarat-syarat Shalat Qasar' and contains the following text:</p> <p>2. Syarat-syarat Shalat Qasar <i>Shalat qasar</i> sah dilaksanakan apabila memenuhi syarat sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perjalanan yang dilakukan bertujuan bukan untuk maksiat. 2. Jaraknya jauh, sekurang-kurangnya 80,640 km lebih (perjalanan sehari semalam). 3. <i>Shalat</i> yang diqasar adalah <i>shalat adaan</i> (tunai), bukan <i>shalat qada</i> 4. Berniat <i>shalat qasar</i> ketika <i>takbiratul ihram</i> <p>Below the text is an illustration of a woman in a hijab reading a book. At the bottom right of the card, the number '8' is displayed in a blue box.</p> <p>(Sumber: Eva Riyanty Lubis) Gambar bus transportasi perjalanan jauh</p>	Penjelasan syarat-syarat shalat qasar.

6.		Penjelasan Niat shalat jamak dan qasar.
7.		Penjelasan tata cara shalat jamak dan qasar.

Tabel 4.3 Tampilan Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Book Creator* dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan Qasar Kelas VII

No	Gambar	Keterangan
1.		<p>Penjelasan tentang latihan soal untuk peserta didik mampu memahami materi dan pendidik bisa mengevaluasi peserta didik terhadap pembelajaran materi shalat jamak dan qasar.</p>

5

Shalat jamak apabila dikerjakan pada waktu kedua disebut jamak ?

- A. takhir
- B. ta'dim
- C. Qasar
- D. Qadim

6

Pernyataan dibawah ini adalah contoh shalat jamak takhir adalah ?

- A. Shalat zuhur dan ashar dikerjakan pada waktu Zuhur
- B. Shalat Magrib dan Isya dikerjakan pada waktu Magrib
- C. Shalat Ashar dan Magrib dikerjakan pada waktu Ashar
- D. Shalat Magrib dan Isya dikerjakan pada waktu Isya

7

Agar proses belajar disekolah tidak terganggu, budi mengqasar shalat zuhur dan qasar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan budi ini menurut hukum agama adalah ?

- A. Dibenarkan
- B. Tidak dibenarkan
- C. Boleh-boleh saja
- D. Sangat boleh sekali

8

Shalat yang tidak dapat dijamak dan tidak dapat diqasar adalah ?

- A. Ashar
- B. Isya
- C. Magrib
- D. Subuh



3. Hasil tahap pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan (*Develop*) dilakukan prosedur dalam tahap penilaian. Tahap penilaian dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap validasi dan praktikalitas.

a. Tahap Validasi

Berikut ini adalah hasil validasi yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan:

1. Validasi Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *book creator*

Hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar, Validasi ahli media, ahli IT, materi dan guru Pendidikan Agama Islam. Hasil validasi ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran

interaktif menggunakan *book creator* yang dibuat valid atau bisa di lakukan uji coba ke peserta didik, oleh karena itu validator memberikan penilaian dan saran terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang peneliti buat, kemudian peneliti revisi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar berdasarkan saran- saran dari validator. Setelah di revisi, validator menyetujui bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar bisa untuk diuji cobakan kepada siswa.

Adapun hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dapat dilihat pada tabel berikut ini. Dimana data hasil validasi diuraikan berdasarkan aspek instrumen validitas. Berikut ini data hasil validasi pada masing-masing aspek:

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Menggunakan *Book Creator*

No	Aspek yang divalidasi	Penilaian				S	N	%	Ket
		V1	V2	V3	V4				
1	Kriteria Umum	38	36	29	36	139	160	86,87	SV
2	Kriteria Khusus	38	32	27	37	138	160	86,25	SV
3	Aspek Praktis	34	34	30	38	136	160	85,00	SV

4	Aspek Teknis	30	29	25	31	115	160	82,14	SV
---	-----------------	----	----	----	----	-----	-----	-------	----

Sumber : Data peneliti

Ket:

S = Jumlah

N = Skor Maksimal

SV = Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas maka hasil validasi dari media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam Bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar kelas VII memiliki 4 aspek yang menghasilkan kategori “**Sangat Valid**” yaitu Kriteria Umum memiliki nilai 86,87 dikategorikan “Sangat Valid” ,Kriteria Khusus memiliki nilai 86,25 dikategorikan “Sangat Valid”, Aspek Praktis memiliki nilai memiliki nilai 85,00 dikategorikan “Sangat Valid”, dan Aspek Teknis memiliki nilai 82,14 dikategorikan “Sangat Valid”. Hasil perhitungan validasi media pembelajaran interaktif secara keseluruhan memiliki nilai 84,35 diketegorikan “ Sangat Valid” terdapat pada **lampiran 1**

2. Validasi Angket Respon Siswa

Adapun hasil validasi angket respon siswa pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dapat dilihat pada tabel berikut ini. Dimana data hasil validasi diuraikan berdasarkan aspek instrumen validitas. Berikut ini data hasil validasi pada masing-masing aspek:

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik.

No	Aspek yang divalidasi	Penilaian				S	N	%	Ket
		V1	V2	V3	V4				
1	Format Angket.	5	4	4	5	18	20	90	SV
2	Tata Bahasa.	5	5	4	4	18	20	90	SV
3	Pernyataan Angket.	5	4	5	5	19	20	95	SV
	Jumlah	15	13	13	14	55	60	275	SV

b. Tahap Praktikalitas

Supaya dapat mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* ini maka diuji cobakan kepada peserta didik kelas VII di SMP N 1 Sungayang. Berikut ini hasil respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang dikembangkan pada tabel berikut ini

Tabel 4.6 Hasil angket respon peserta didik terhadap praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*.

No	Pernyataan	Skor Peserta didik	Skor Maksimal	%	Ket.
1.	Media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> ini memiliki tampilan menarik, sehingga menimbulkan motivasi saya untuk belajar.	136	150	90,66	Sangat Praktis

2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan book creator mudah dipahami	138	150	92,00	Sangat Praktis
3.	Penggunaan huruf dan tulisan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan book creator sudah jelas	133	150	88,66	Sangat Praktis
4.	Media pembelajaran interaktif menggunakan book creator dapat menimbulkan motivasi saya untuk belajar	143	150	95,33	Sangat Praktis
5.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan book creator sesuai dengan materi pembelajaran	142	150	94,66	Sangat Praktis
6.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif menggunakan book creator dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti.	143	150	95,33	Sangat Praktis
7.	Materi yang disajikan dengan animasi yang menarik sehingga tidak bosan untuk membacanya.	143	150	95,33	Sangat Praktis
8.	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>book creator</i> ini mendorong saya untuk belajar mandiri.	137	150	91,33	Sangat Praktis
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	138	150	92,00	Sangat Praktis

	menggunakan book creator ini sudah berurutan.				
10.	Dengan media pembelajaran interaktif menggunakan book creator dalam materi shalat jamak dan qasar, saya bisa mengimplementasikan ilmu yang disajikan dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya shalat jamak dan qasar.	140	150	93,33	Sangat Praktis
11.	Saya dapat mengukur tingkat pemahaman melalui soal-soal latihan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif menggunakan book creator.	136	150	90,66	Sangat Praktis
12.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan book creator ini kegiatan belajar men jadi aktif dan mandiri.	140	150	93,33	Sangat Praktis
13.	Dengan media pembelajaran interaktif menggunakan book creator ini, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.	139	150	92,66	Sangat Praktis
14.	Media pembelajaran interaktif menggunakan book creator ini mampu meningkatkan antusias saya untuk belajar	138	150	92,00	Sangat Praktis
15.	Belajar dengan media pembelajaran interaktif	143	150	95,33	Sangat Praktis

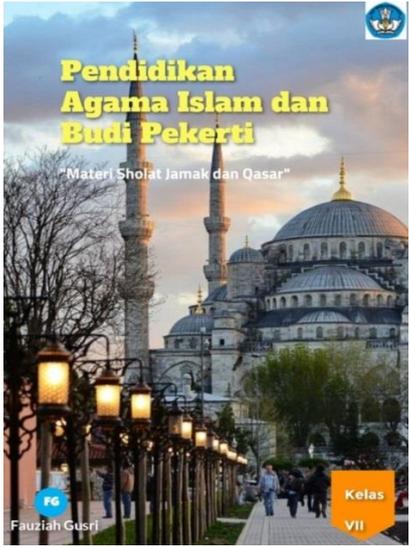
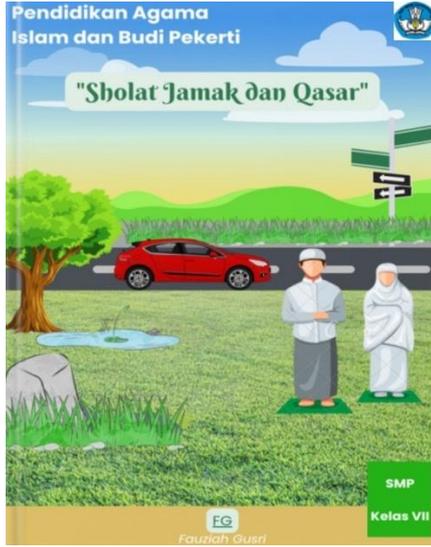
	menggunakan book creator ini mendorong saya untuk mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sesuai syarat –syarat yang telah ditentukan dalam materi shalat jamak dan qasar.				
16.	Media pembelajaran interaktif menggunakan book creator dapat saya pelajari secara mandiri maupun kelompok.	141	150	94,00	Sangat Praktis
17.	Media pembelajaran interaktif menggunakan book creator dapat dijadikan sumber belajar.	143	150	95,33	Sangat Praktis
Jumlah		2.258	2,550	93,05	Sangat Praktis

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil nilai praktikalitas terhadap media interaktif menggunakan *book creator* dalam Bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar kelas VII dengan jumlah 30 responden didapatkan hasil 93,05 % dengan kategori “Sangat Praktis” terdapat pada **lampiran 2**. Maka dengan demikian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam Bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar kelas VII yang dikembangkan tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran baik jam pelajaran di sekolah maupun di luar jam pelajaran sekolah.

Komentar atau saran dari validator telah dibuat di lembar penilaian. Berdasarkan saran tersebut, peneliti merevisi produk sesuai saran dari validator. Berikut perbandingan beberapa

halaman media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* sebelum dan sesudah direvisi:

Tabel.4.7 Uraian revisi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Book Creator* dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Shalat Jamak dan Qasar Kelas VII

Bagian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Cover		
Penulisan ayat		

<p>Tambahkan hadits</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <h3 style="text-align: center;">3. Syarat-syarat Shalat Jamak</h3> <p>Syarat melaksanakan Salat <i>jamak</i> adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada saat sedang melakukan perjalanan jauh, jarak tempuhnya tidak kurang dari 80,640 km. 2. Perjalanan yang dilakukan bertujuan baik, bukan untuk kejahatan dan maksiat. 3. Sakit atau dalam kesulitan. 4. Salat yang dijamak <i>salat adaan</i> (tunai) bukan <i>salat qada</i> 5. Berniat men-<i>jamak</i> ketika <i>takbiratul ikram</i>. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar. Sakit parah</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar. Perjalanan Jauh</p> </div> </div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <h3 style="text-align: center;">3. Syarat-syarat Shalat Jamak</h3> <p>Syarat melaksanakan Salat <i>jamak</i> adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada saat sedang melakukan perjalanan jauh, jarak tempuhnya tidak kurang dari 80,640 km. 2. Perjalanan yang dilakukan bertujuan baik, bukan untuk kejahatan dan maksiat. 3. Sakit atau dalam kesulitan. 4. Salat yang dijamak <i>salat adaan</i> (tunai) bukan <i>salat qada</i> 5. Berniat men-<i>jamak</i> ketika <i>takbiratul ikram</i>. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; background-color: #f96;"> <h4 style="text-align: center;">Hadist Sholat Jamak</h4> <p style="text-align: center;">عن ابن عمر قال: صحبت رسول الله صلى الله عليه وسلم فكان لا يزيد في السفر على ركعتين، وأنا بكر وعمر وعثمان كذلك رضي الله عنهم.</p> <p>Dari Ibn Umar, dia berkata: Aku pernah menemani Rasulullah (ketika safari), selama kepergian itu beliau tidak melaksanakan shalat lebih dari dua raka'at. Begitu juga dengan Abu Bakr, Umar dan Utsman ra.</p> <p>Pesan hadits yang disampaikan: Qashar shalat termasuk rukhsah yang diberikan oleh Allah bagi para musafir, yaitu orang yang bepergian jauh. Mengqashar shalat, yakni melaksanakan 2 raka'at dari 4 raka'at shalat berlaku pada tiga shalat fardu, yaitu shalat zuhur, ashar dan isya.</p> </div> </div>
<p>Evaluasi</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #fff9c4;"> <h4 style="text-align: center;">Latihan soal</h4> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan dua waktu shalat dan dilakukan dalam satu waktu disebut..... <ol style="list-style-type: none"> a. Jamak b. Qasar c. Jamak qasar d. Jamak takhir 2. Salah satu faktor yang membolehkan kita menjamak shalat adalah..... <ol style="list-style-type: none"> a. Sedang malas b. Dalam perjalanan jauh c. Menunda shalat d. Sakit demam biasa 3. Arti kata "Qasar" adalah..... <ol style="list-style-type: none"> a. Memudahkan b. Meringankan c. Meringkas d. Menyulitkan 4. Dalam keadaan ketakutan dan rasa sangat khawatir, seperti sakit keras dan dalam perjalanan jauh kita boleh untuk..... <ol style="list-style-type: none"> a. Tidak shalat b. Menjamak dan mengqasar shalat c. Meninggalkan shalat d. Tidur </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e1eef6;"> <p style="text-align: center; color: #0070c0;">BUKA INI !!! untuk Latihan soal</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <p style="text-align: center; font-size: small;">latihan.pptx</p> <p>Kerjakan Latihan ini dengan Teliti dan Jujur. Jawablah pertanyaan langsung di soal dan jawaban benar dan salah akan langsung muncul dijawab.</p> </div>

B. Pembahasan

Beralih dari proses dan kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar SMP Kelas VII maka perlu dilakukan pembahasan yang berkaitan dengan:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Berdasarkan tahap pendefinisian yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa: Belum ada media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Sehingga dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang sudah sangat valid, dapat menjadi acuan dan panduan yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, dan menjadi pegangan pendidik. Penggunaan media pembelajaran yang belum bersifat interaktif masih bersifat monoton tanpa adanya variasi memilih media pembelajaran. Sehingga dampak pada peserta didik adalah kurang bersemangat, bosan, bahkan jenuh. Sehingga dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang sudah divalidasi dengan metode-metode pelaksanaan serta adanya evaluasi agar lebih efektif dalam pelaksanaan kegiatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis silabus, materi didalam silabus menuntut kemampuan siswa untuk memahami materi pembelajaran mampu mempraktekkan shalat jamak dan qasar sehingga peserta didik mampu mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari atau di lingkungan masyarakat. Olehkarena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam materi shalat jamak dan qasar yang dibuat dengan menggunakan *book creator* sesuai dengan silabus yang ada.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* dilaksanakan setelah tahap *define* selesai

dilakukan. Pada tahap ini perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan book creator, dirancang dan dilakukan berdasarkan spesifikasi produk, serta media pembelajaran interaktif yang dianalisis.

Penulis merancang lembar validasi dengan beberapa aspek yang telah disampaikan pada bab sebelumnya. Rancangan lembar validasi dikonsultasikan dengan pembimbing hingga selesai dan dilanjutkan dengan merancang produk yakni media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* materi Shalat jamak dan qasar. Dalam merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* ini, penulis terlebih dahulu berkonsultasi dengan pembimbing. Penulis mendeskripsikan dan menjelaskan tentang media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang akan dirancang sesuai dengan spesifikasi produk, serta media pembelajaran interaktif yang dianalisis, kemudian pembimbing memberikan masukan, saran, mengarahkan dalam perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*. Setelah itu penulis melanjutkan dengan merancang media pembelajaran interaktif secara keseluruhan sesuai dengan masukan, saran, dan arahan yang diberikan oleh pembimbing.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dirancang dengan beberapa aspek sebagai berikut:

a. Kriteria Umum

- 1) Mengacu pada Kurikulum 2013.
- 2) Materi sesuai dengan KI dan KD.
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.
- 4) Kesesuaian dengan kemampuan intelektual peserta didik yang heterogen
- 5) Memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
- 6) Kesesuaian dengan teori yang ada, bukan imajinasi

7) Kesesuaian dengan lingkungan peserta didik.

8) Ketersediaan fasilitas.

b. Kriteria Khusus.

1) Kemudahan peserta didik dalam menggunakan.

2) Kesesuaian dengan kehidupan nyata dan teknologi.

3) Menciptakan interaksi dua arah.

4) Menggunakan kalimat sederhana, jelas dan mudah dimengerti.

5) Memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan peserta didik.

6) Memiliki petunjuk untuk peserta didik dalam penggunaannya.

7) Memiliki tata urutan pembelajaran yang sistematis.

8) Memiliki daya saing terhadap media lainnya.

c. Aspek Praktis

1) Mendemonstrasikan konsep yang ada pada mata pelajaran.

2) Mampu dikenal penggunaannya oleh peserta didik.

3) Menjelaskan pesan pembelajaran yang lebih konkrit.

4) Ketersesuaian dengan tujuan yang dirumuskan.

5) Memuat materi beserta soal-soal latihan.

6) Adanya video memperjelas materi.

7) Menciptakan keaktifan peserta didik.

8) Melakukan evaluasi secara mandiri.

d. Aspek Teknis

1) Kesesuaian materi dengan soal latihan.

2) Kalimat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

3) Bahasa mudah digunakan.

4) Memiliki gambar yang jelas dan menarik.

5) Warna gambar sesuai dengan background.

6) Memiliki suara yang jelas.

7) Memiliki tulisan yang jelas.

Setelah media pembelajaran interaktif menggunakan *book*

creator selesai dibuat , selanjutnya penulis menyerahkan kepada validator untuk divalidasi dan disertai dengan lembar validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*. Jumlah validator yang penulis tentukan untuk memvalidasi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yakni berjumlah 4 orang. Validator mengevaluasi menggunakan lembar validasi yang dinilai adalah dari aspek format, bahasa, dan kesesuaian dengan butir pertanyaan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*. Lembar validasi berguna untuk memberikan penilaian, saran, masukan, dan arahan demi kebenaran, keberhasilan dan validnya media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*. Dari lembar validasi yang telah diisi oleh 4 orang validator, akan ditentukan bagian apa yang kurang dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator*. Setelah divalidasi maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan, saran, arahan, yang diberikan oleh para validator.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Hasil Validasi

Berdasarkan hasil validasi dari 4 orang validator, adapun rumusan masalah penelitian yaitu: “Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar SMP kelas VII?” telah terjawab. Deskripsi hasil validasi diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang peneliti rancang secara keseluruhan dinyatakan “Sangat Valid” keluruhan memiliki nilai 84,35 dikategorikan “ Sangat Valid”.Hasil validasi ini diberi nilai oleh validator terdapat dari 4 orang dosen yaitu dosen ahli media, dosen ahli IT, dosen fiqh dan 1 orang guru PAI SMP N

1 Sungayang.

Sedangkan Berdasarkan penelitian relevan yang penulis ambil, hasil validasi penelitian relevan dibandingkan dengan hasil validasi penelitian yang penulis lakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Verdiana Puspitasari,dkk. dengan judul, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi menggunakan *Book Creator* untuk Pembelajaran Bipa di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari model ADDIE yang dikembangkan oleh Hocket (2018) Berdasarkan pengembangan model literasi diperoleh hasil validasi model pencapaian nilai rata-rata peserta didik pada post test adalah lebih besar jika dibandingkan dengan nilai prestasi pada pretest 92,22% hasil tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar pendukung, maupun bahan ajar pokok pada materi rasional eletromagnetik untuk peserta didik SPK (Satuan Pendidikan Kerjasama) sangat valid (Puspitasari,dkk. 2020).

Media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* ini mencapai kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Berdasarkan penilaian dari validator sebagai berikut:

- a. Segi aplikasi, *book creator* ini sangat menarik sekali, sudah terintegrasi kedalam bentuk aplikasi android dengan ekstensi APK sehingga mudah untuk digunakan.
- b. Menambahkan hadits- hadits yang mendukung.
- c. Hadits yang dicantumkan pada halaman 5 sebaiknya dijadikan dalil untuk shalat qasar
- d. Menambahkan dalil shalat jamak.
- e. Desain atau warna dari media pembelajaran interaktif

menggunakan *book creator* lebih disesuaikan dengan warna yang terang, supaya peserta didik senang membacanya.

f. Tulisan arab yang ada pada materi dipilih tulisan yang lebih jelas.

b. Hasil Praktikalitas

Berdasarkan Praktikalitas atau uji coba media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar kelas VII secara keseluruhan dinyatakan “Sangat Valid” memperoleh nilai 93,05.

Sedangkan penelitian relevan yang penulis ambil, hasil Praktikalitas penelitian relevan dibandingkan dengan hasil validasi penelitian yang penulis lakukan. Penelitian yang dilakukan Ulfa Nursafitri, (2020) dengan judul” Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book dengan Menggunakan Aplikasi Vlip Book Creator Pada Materi Pembelajaran Sel di Kelas XI MIA A” yang dikutip dari jurnal unismuh, ac. Id volume 8 no 4 dengan metode reseach and development. Hasil penelitian menunjukkan nilai dari media digital book yang dikembangkan pada kategori sangat praktis. Penelitian yang dilakukan oleh Anugrah Risky Widyasmi, dkk,(2021) Dengan judul “Media Pembelajaran Daring Book Creator dan Evaluasi Educandy Pada Materi Suhu Kalor IPA SMP/ MTS Pada juenal education volume1 no 1. Media daring *book creator* ini dilaksanakan dengan Model ADDIE, hasil uji coba membuktikan respon siswa dengan pembelajaran media daring book creator dapat dikategorikan ideal. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Fariz Krisna Saputra dan I Gusti lanang Putra Eka Prisma, dengan judul” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart

Appa Creator (SAC) Untuk mata pelajaran Animasi Kelas XI di SMKN 1 Driyorejo Gresik”. Pada jurnal it. Edu Volume 05 No 01. Pengembangan media ini dilaksanakan dengan riset tipe pengembangan memperoleh data kueseiner agar pembelajaran lebih baik,dari proses yang dilaksanakan, uji coba membuktikan,bahwa media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan tahap defenisi (*define*), rancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*), maka hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* adalah sanga valid. Kesimpulan ini diperoleh melalui hasil uji validasi menggunakan lembar validasi. Uji validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* untuk mengetahui validnya suatu produkyang telah dikembangkan. Uji validitas yang dikembangkan dilakukan oleh 4 orang validator. Masing-masing validator mengisi lembar validasi yang telah disediakan.

Kategori skor yang harus dicapai adalah minimal 61% dan maxsimal 100%. Media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* yang dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat pengembangan. Berdasarkan hasil penilaian dari hasi validasi media media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* “Sangat Valid” keluruhan memiliki nilai 84,35 dikategorikan “ Sangat Valid”. Sedangkan hasil praktikalitas yaitu “Sangat Valid”memperoleh nilai 93,05. Dari hasil tersebut, terlihat jelas bahwa persentase produk yang dirancang melebihi batas skor minimal yang telah ditargetkan berdasarkan teori riduwan (2005). Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk yang dirancang bisa dilihat

dan dikategorikan sangat valid yang sesuai dengan aspek dan teori pengembangan.

C. Keterbatasan Penelitian .

1. Hasil penelitian ini hanya sampai tahap praktikalitas, sehingga dampak dari penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* ini tidak diketahui.
2. Media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* belum dikembangkan disekolah tersebut, sehingga masih terdapat kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran dikarenakan peneliti bukan seorang ahli media pembelajaran dan editor profesional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar merupakan media pembelajaran interaktif yang telah dinyatakan “sangat valid” dan telah melakukan revisi berdasarkan uji validitas sesuai kriteria kelayakan media.
2. Praktikalitas produk media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar ini termasuk ke dalam kategori “sangat valid” yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba kepada siswa kelas VII SMP N 1 Sungayang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dianjurkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar akan lebih maksimal jika dilakukan oleh tim pengembang yang terdiri dari orang yang ahli sehingga akan tercipta media pembelajaran interaktif menggunakan *book creator* dalam bidang studi PAI dan Budi Pekerti materi shalat jamak dan qasar yang lebih berkualitas.
2. Pada penelitian ini terdapat satu materi yaitu shalat jamak dan qasar,

pada penelitian pengembangan berikutnya akan sangat bagus jika dilanjutkan dengan materi yang variatif dan lebih banyak lagi.

3. Bagi pihak sekolah terkhususnya pendidik bidang studi untuk menggunakan media pendukung lainnya dalam proses pembelajaran disamping hanya menggunakan papan tulis, dan buku LKS.
4. Disarankan pada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abhanda Amra . 2010. *Media Pembelajaran Untuk Sekolah dan Madrasah*,
Ahmad Tafsir. 2010. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Al-Fandi, Haryanto. 2011. *Desain Pembelajaran yang Demokratis & Humanis*.
Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Anugrah Risky Widyasmi. 2021 *Media Pembelajaran Daring BOOK Creator
Dan Evaluasi Educandy Pada Materi Suhu dan Kalor IPA SMP/MTs.
PISCESS: Prosiding Seminar Pendidikan Sains Integratif Vol 1 No 1
Hal 192-198*
- Asyrofi M. 2019. *Pengembangan Media E-Book Dengan Aplikasi Flip Creator
Berbasis Pendidikan Konservasi Pada Pembelajaran Biologi*.Jurnal
Bioshell. Vol 7 No 1
- Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
Batusangkar : STAIN Batusangkar Press
- Dzakiah Drajat. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fariz Krisnaa Syaputra.2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Android Menggunakan Smart APPS Creator (SAC) Untuk Mata
Pelajaran Animasi 2 D & 3D Kelas XI di SMKN 1 Driorejo Gresik.
Jurnal Teknologi Informadi dan Pendidikan .Vol 6 NO 1 Hal 763-768.*
- Fathurahman. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Febdia Pradani Yayi. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dalam
Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa
Teknik Mesin. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 4 No 2.
- Hadi Sutopo, Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta :
Graha Ilmu.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran: Bahan Sajian Program Akta
Mengajar*.FIP Universitas Negeri Malang.
- Johar. 2014. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi :
Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta : Rajawali Press.
- Komara E. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, Bandung: PT Refika

Aditama.

Kustandi, dkk, 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*.Bogor: Ghalia Indonesia.

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: Unnes Press.

Miarso Yusuf hadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Psendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Muhammad Ali. 2004.*Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Nana Sudjana , Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nasution, S. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.

Nur Safitri. 2020. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Bandung: PT Tarsito.

Nurjannati, N., M.Rahmad, & Mitri Irianti. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Literasi Sains Pada Materi Radiasi Elektromagnetik* (Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Riau).

Nurseto. 2011. *Fungsi Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Peraturan Pemerintah No 55 tahun 2007 Bab 1 Pasal 2 tentang *Pendidikan Agama*.

Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama.

Prima Aprianti. 2021 *Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Vol 6 No 1 Hal 80-88.

Puspita, R and D.Walujo. 2020 . *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Deferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran BIPA Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam*. Jurnal Education And Development, Vol 8, No 4, P 310.

- Putra, Nusa. 2015 *Research and Development Penelitian dan pengembangan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Ramayulis. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula (Pertama)*. Alfabeta.
- Rikma Fitrialeni. 2015. *Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Pembelajaran Fisika SMP*. Jurnal Tekno-Pedagogi. Vol 5 No 1.
- Rohmah, N.A & Rudy, K . 2016 . *Pengembangan E- book dalam Pembelajaran Berbasis Multimedia Kvisoft Flipbook Pada Materi Elastisitas*. 05(03, 32-34.
- Rosnita. 2013. *Fungsi Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sadiman .2012. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2014. *Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana
- Setyosari.2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Siti Rodi'ah ,I.H.2021. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bermutu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar* . Jakarta: Continuous Education . *Jurnal Of Science and Research*, Vol 2, No 2, hal 23-35
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Sumanto. 2012. "*Modul Pengembangan Media Pembelajaran*", Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sumiharsono. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jakarta Timur: CV Pustaka Abadi
- Wahab Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Wibowo, E, Pratiwi, D. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*.1(2), 147-156.

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.

Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Rajawali Press.