

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
PREZI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS X SMKN 2 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Dalam Bidang Pendidikan (S.Pd)**



OLEH:

JEFVI JULI YARSIH

NIM: 1611210083

**PROGRAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN AKADEMIK
2021**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu. Telp (0736) 51276-5117-51172-538789

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Jefvi Juli Yarsih

NIM : 1611210083

Kepada,

Yth. Dekan Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamualaikum Wr. Wb. Setelah Membaca dan Memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi ini:

Nama : Jefvi Juli Yarsih

NIM : 1611210083

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Agama Islam
Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Februari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag

NIP. 196405311991031001

Masrifa Hidayani, M.Pd

NIP. 197506302009012004



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah PagarDewaTelp. (0736) 51276, Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Apikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu**, yang disusun oleh **Jefvi Juli Yarsih**, NIM. 1611210083 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, tanggal 27 Januari 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Tarbiyah Pendidikan Agama Islam.

Ketua
(Dr. Zubaedi, M. Ag., M.Pd)
NIP.196903081996031005

Sekretaris
(Adam Nasution, M.Pd)
NIDN. 2010088202

Penguji I
(Dr. Mindani, M.Ag)
NIP. 196908062007101002

Penguji II
(Hengki Satrisno, M.Pd.I)
NIP.199001242015031005

Bengkulu, Februari 2021

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberikan penulis kekuatan, kesabaran, dan keikhlasan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya dan para sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Zulfetri Oyon dan Ibu Ambiya yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh keikhlasan dan kasih sayang, tak pernah lelah mendukung, memberi pengertian, menyemangati, mendoakan dan selalu menjadi inspirator terbaik atas segala perjalanan panjang ini.*
- 2. Keluarga besarku di Padang, Riau, dan Bengkulu khususnya Nanda Fitriah Ilahi, Gita Novita Sari, Zaky Al Fandi, Mutiara Juliana, terima kasih untuk selalu memberi dukungan moril.*
- 3. Sahabat Jelendy, Levina Fathimah dan Randy Aditya Putra yang selalu menyemangati selama 10 tahun perjalanan pendidikanku.*
- 4. Sahabat Keluarga Tutin, Ita Purnama Sari, Yasinta Aprilia S, Nurhaiyah Sormin, Winda Ariska dan Widya Purnama.*
- 5. Sahabat Luv, Cindy Tri Dioba dan Reza Dwi Putri yang tiada henti menemani setiap langkahku untuk meraih pencapaian ini.*
- 6. Sahabatku, Febbi Febriani, Elfi Ni'matul Fajriyyah, Oetari Ayu Rizky, Ica Laras Safitri, Ilda Syafitri, Tiyas, Putri Adjie Pertiwi, Elviana, Jannah terima kasih untuk dukungannya.*
- 7. Sahabat pejuang Toga Reza Oktri S, Feby Wahyuni, Wilda Tri Kartika, Nanang Eka Saputra, Vera Maryanti, Sesi Laurenia, Fersah, Beri dan Yoven.*
- 8. Teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2016. Mohon maaf tidak bisa disebutkan satu persatu.*
- 9. Seluruh Dosen dan Civitas akademi IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.*
- 10. Almamater yang saya banggakan.*

MOTTO

Q.S Surah Ar-Rahman Ayat 33

لَا فَانْفُذُوا وَلَا أَرْضُ السَّمَاءِ أَقْطَارٍ مِّنْ تَنْفُذٍ وَأَن أَسْتَطَعْتُمْ إِنِّ وَالْإِنْسِ الْجِنِّ يَمْعَشَرُ

بِسُلْطَنِ إِلَّا تَنْفُذُونَ

Artinya: "Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, Maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan."

(Q.S Surah Ar-Rahman: 33)

Do what i love and love what i do

(Jefvi Juli Yarsih)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jefvi Juli Yarsih
NIM : 1611210083
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu” adalah asli karya atau penelitian saya sendiri dan bukan karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Februari 2021

Yang menyatakan



Jefvi Juli yarsih

NIM. 1611210083

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabararakatuh

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu”. Shalawat beserta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad Saw. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin. M, M.Ag,MH. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
3. Nurlaili, M.Pd.I, selaku ketua jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
4. Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag, selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan memberikan petunjuk serta bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Masrifa Hidayani, M.Pd selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu dosen IAIN Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.
7. Kepala perpustakaan yang telah memberi fasilitas buku-buku sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah berperan serta memberikan bantuan moral maupun material dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Februari 2021
Penulis

Jefvi Juli Yarsih
NIM. 1611210083

ABSTRAK

Jefvi Juli Yarsih.*Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu 2020. Pembimbing: 1. Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag, 2. Masrifa Hidayani, M. Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran aplikasi Prezi, Pendidikan Agama Islam

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas X Sekolah Menengah Kejuruan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

Jenis penelitian ini adalah penelitian campuran yang terdiri dari R&D (*Research and Development*), lalu dilanjutkan pada tahap uji coba produk yang telah dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian *experimental design*. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 4,45 dengan kategori sangat baik, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,39 dengan kategori sangat baik, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* dengan hasil rata-rata masuk pada kategori sangat baik sehingga layak untuk dijadikan sebagai desain media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Sistematika Penulisan	9
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran	13
4. Manfaat Media Pembelajaran	14
5. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	17
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
B. Aplikasi <i>Prezi</i>	20

1. Pengertian Aplikasi <i>Prezi</i>	20
2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Prezi</i>	24
3. Manfaat Aplikasi <i>Prezi</i>	25
C. Kajian tentang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	27
1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	27
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam	29
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam	30
4. Pentingnya Pendidikan Agama Islam bagi Siswa	31
D. Kajian Materi tentang	33
1. Memahami Makna Busana Muslim/Muslimah dan Menutup Aurat	33
2. Ayat Al-Qur'an tentang Perintah Berbusana Muslim/Muslimah	34
3. Menerapkan Perilaku Mulia.....	35
E. Penelitian Relevan	37
F. Kerangka Berpikir	40

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Model Penelitian dan Pengembangan	43
C. Uji Coba Produk	49
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Teknik Analisis Data	55

BAB IV: HASIL PENELITIAN

A. Hasil Studi Penelitian	58
B. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan	59
C. Data Hasil Validasi Ahli.....	64
D. Pembahasan	80

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Kisi-kisi kuesioner untuk ahli materi	53
2. Tabel 3.2 Kisi-kisi kuesioner untuk ahli media	54
3. Tabel 3.3 Interval Skor.....	55
4. Tabel 3.4 PedomanSkalaLikert	57
5. Tabel 4.1 Hasil Validasi Tahap I Aspek Isi dari Ahli Materi	65
6. Tabel 4.2 KomponenAspek Isi dariAhliMateri.....	67
7. Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap I Aspek Isi dari Ahli Media.....	69
8. Tabel 4.4 KomponenAspek Isi dariAhliMateri.....	71
9. Tabel 4.5 Hasil Validasi Tahap II Aspek Isi dari Ahli Materi	73
10. Tabel 4.6KomponenAspek Isi dariAhliMateri.....	75
11. Tabel 4.7 Hasil Validasi Tahap II Aspek Isi dari Ahli Media	76
12. Tabel 4.8 KomponenAspek Isi dariAhli Media	79

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	40
2. Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Prezi</i>	42
3. Gambar 4.1 Petunjuk Penggunaan	59
4. Gambar 4.2 Halaman Depan	60
5. Gambar 4.3 Rincin KI, KD, dan Indikator.....	60
6. Gambar 4.4 Peta Konsep.....	61
7. Gambar 4.5 Materi	61
8. Gambar 4.6 Berbagi Cerita	62
9. Gambar 4.7 Rangkuman.....	62
10. Gambar 4.8 Evaluasi	63
11. Gambar 4.9 Mutiara Hikmah	63
12. Gambar 4.10 Penutup.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kuesioner ahli materi
2. Kuesioner ahli media
3. Hasil validasi tahap I aspek isi dari ahli materi
4. Hasil validasi tahap I aspek isi dari ahli media
5. Hasil validasi tahap II aspek isi dari ahli materi
6. Hasil validasi tahap II aspek isi dari ahli media
7. Surat keterangan pembimbing skripsi
8. Kartu bimbingan
9. Surat penunjukan penguji ujian komprehensif
10. Daftar nilai ujian komprehensif
11. Surat pernyataan pergantian judul
12. Pengesahan Seminar Proposal
13. Berita acara seminar proposal
14. Dokumentasi Media Pembelajaran Aplikasi *Prezi*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan pengetahuan. Pada era yang semakin modern dengan berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pengetahuan, maka pendidikan perlu diformulasi untuk menyesuaikan tuntutan perkembangan zaman, sehingga sesuai dengan kebutuhannya. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk membina kepribadiannya dan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri.¹

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan yang sesuai dengan tujuan nasional tersebut dituangkan dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam

¹Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h. 27

²Undang-Undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 3.

adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap dan keterampilan dalam mengamalkan ajaran agama Islam pada semua jenjang pendidikan. Di sekolah umum dan sekolah kejuruan, pelajaran pendidikan agama Islam tidak dibagi seperti yang ada di madrasah atau sekolah Islam terpadu.³

Mata pelajaran pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.⁴

Siswa cenderung menganggap pelajaran pendidikan agama Islam merupakan pelajaran yang membosankan, khususnya bagi siswa di sekolah menengah kejuruan. Siswa cenderung lebih fokus ke pelajaran jurusan yang diambilnya dan menganggap pelajaran pendidikan agama Islam sebagai pelengkap. Siswa merasa bosan karena kebanyakan dalam materi membahas tentang surah dan penerjemahannya, menghafal beberapa ayat-ayat terpilih serta memahami hadits-hadits pilihan, penanaman nilai pendidikan Islam sebagai pendalaman dan perluasan dari pelajaran pendidikan Agama Islam sebagai bekal mengikuti jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, dalam mata pelajaran agama Islam seorang guru sebagian besar hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional saja seperti ceramah.

³Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h. 28

⁴Abd Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004) h. 132

Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah guru. Guru merupakan komponen dalam pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Faktor yang mempengaruhi lainnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran, media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat memotivasi belajar dalam diri siswa. Menurut Jerom Bruner dalam kajian Psikologinya mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film (*iconic representation of experiment*).⁵ Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya:“(mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”⁶ (QS. An-Nahl ayat 44)

Kemampuan daya serap manusia menurut Edgar Dale adalah kemampuan pengecapan 2,5 %, perabaan 3.5%, penciuman 1%, pendengaran

⁵Sanjaya, WIna. Media Komunikasi Pembelajaran, (Bandung: Prenada Media Jakarta, 2012) h. 57

⁶Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim 2013) h. 272

11% dan penglihatan 82%. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan guru di rancang semenarik mungkin bekreasi dan berinovasi dalam mengemas materi. Misalnya dengan cara mengembangkan media pembelajaran masa kini melalui media interaktif. Media interaktif merupakan program pembelajaran yang berbasis teknologi untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran berupa audio visual sehingga terjadi interaksi aktif siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lainnya.⁷

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang peneliti lakukan di SMKN 2 Kota Bengkulu pada tanggal 16 September 2019, media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa SMKN 2 Kota Bengkulu adalah berupa buku ajar yang diterbitkan dari kementerian agama dan buku ajar lainnya. Peneliti menemukan beberapa masalah yang berkenaan dengan media pembelajaran yaitu, materi dalam buku pelajaran kurang variatif, sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk membaca materi yang ada di dalamnya, buku pelajaran belum dilengkapi dengan multimedia interaktif, sehingga buku pelajaran pendidikan agama Islam kurang menarik minat siswa, kurangnya minat siswa dalam penggunaan metode yang digunakan guru, guru biasanya lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung kurang tertarik untuk memperhatikan materi yang dijelaskan, dan belum banyak guru menguasai aplikasi *Prezi*, karena sebagian guru banyak yang belum mengetahui aplikasi *Prezi*, serta cara pembuatannya.

⁷Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010) h. 13

Mengingat kondisi pandemi pada saat ini, Covid (*Corona Virus Disease*) 19 yang sudah memasuki hampir seluruh negara di dunia, termasuk Indonesia. Pemerintah mengambil langkah, kegiatan belajar mengajar tatap muka di sekolah formal ditiadakan selama pandemi Corona, proses kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring (dalam jaringan). Guru dan peserta didik harus mulai beradaptasi dengan pembelajaran menggunakan sistem daring.

Sistem daring ini membuat guru yang gagap teknologi harus mencobanya dan keluar dari zona nyaman, serta guru harus memiliki kreatifitas dan kemampuan untuk mendesain bahan ajar yang terbaru dan menarik, salah satunya menggunakan media pembelajaran aplikasi *Prezi*, dimana materi pelajaran dikemas dalam bentuk media presentasi yang bisa dipahami peserta didik dengan lebih mudah, ringan dan berbentuk virtual yang didalamnya terdapat gambar dan video mengenai contoh materi yang digambarkan didalam buku paket di sekolah. Peserta didik dapat belajar dari rumah dengan mudah media presentasi *Prezi* yang dibuat guru sebagai pengganti pelajaran tatap muka di sekolah.

Merujuk pada permasalahan di atas, diperlukan media pembelajaran masa kini berbasis teknologi sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran, jika kita melihat fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mengembangkan daya pikir siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi "*Prezi*", yang dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, rangsangan kegiatan belajar

yag menyenangkan dan tidak monoton. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi *Prezi*.

Prezi merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi virtual berbasis internet. *Prezi* juga merupakan alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *Prezi* memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi mereka.⁸ *Prezi* merupakan suatu trobosan baru dari pengembangan media interaktif audio-visual yang akan dirancang sesuai materi ajar dalam pelajaran pendidikan agama Islam, yaitu berbusana muslim dan muslimah merupakan cermin kepribadian dan keindahan diri. Hal ini dikembangkan oleh pengembang untuk meningkatkan kemauan dan menarik perhatian minat belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, dengan menggunakan media presentasi *Prezi* diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi-materi pelajaran yang disampaikan melalui media, pembelajarannya tidak hanya fokus pada satu sumber buku saja tetapi menggunakan media presentasi *Prezi* yang akan membuat materi terasa menyenangkan dan ringan serta pembelajaran masa kini berbasis teknologi diterapkan sesuai dengan zamannya milenial sekarang. Selain itu, media presentasi *Prezi* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi mata

⁸Wikipedia, *Prezi* diakses <http://id. Wikipedia.org/wiki/Prezi>, pada tanggal 18 Oktober 2019 jam 12.11

pelajaran pendidikan agama Islam sehingga materinya terasa lebih ringan, efektif dan menyenangkan serta dapat merubah pemikiran anak mengenai mata pelajaran pendidikan agama Islam yang lumayan agak membosankan. Dengan demikian penulis telah mengambil judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. kurangnya minat siswa dalam penggunaan metode ceramah yang digunakan guru.
2. kurangnya penggunaan media pembelajaran, karena sebagian besar guru belum semuanya menguasai aplikasi *Prezi*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membatasi permasalahan, pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada materi berbusana muslim dan muslimah merupakan cermin kepribadian dan keindahan diri, penelitian dilakukan di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan produk media pembelajaran melalui aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas X Sekolah Menengah Kejuruan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas X Sekolah Menengah Kejuruan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan produk media pembelajaran melalui aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas X Sekolah Menengah Kejuruan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah, maka didapatkan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoritis, pengembangan ini berguna untuk mengembangkan pengetahuan guru khususnya di bidang teknologi, guru harus mampu

menggunakan dan mengembangkan media yang berbasis multimedia yang digunakan untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Secara praktis, pengembangan berguna untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia. *Prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet dikhususkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
3. Bagi lembaga, pengembangan ini berguna sebagai penunjang proses pembelajaran dan sebagai alat untuk memotivasi siswa untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan multimedia *Prezi* dapat bermanfaat dan menjadi pijakan lembaga atau sekolah dalam kaitannya terhadap pemanfaat dan penggunaan media sehingga membentuk karakter siswa yang cerdas masa kini dengan kecanggihan teknologi yang digunakan.
4. Bagi peneliti, Memperoleh pengetahuan baru mengenai pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan dapat langsung mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis akan membahas masalah-masalah berdasarkan tujuan yang akan dicapai. Adapun sistematika penulisan skripsi meliputi 5 (lima) bab, yaitu :

Bab I pendahuluan berisi tentang judul, latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori berisi tentang sejumlah landasan teori yang relevan. Dalam bab ini akan membahas tentang media pembelajaran, aplikasi

Prezi, dan mata pelajaran pendidikan agama Islam, materi pelajaran pendidikan agama Islam, penelitian relevan, kerangka berpikir.

Bab III metode penelitian ini berisi mengenai rencana dan prosedur penelitian yang didalamnya membahas mengenai jenis penelitian, proses pengembangan, uji coba produk, teknik dan instrumen pengumpulan data teknikanalisis data.

Bab IV Hasil Penelitian berisi hasil studi pendahuluan, deskripsi media pembelajaran hasil pengembangan dan paparan data hasil uji ahli dan pembahasan.

Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media bentuk jamak dari perantara (*medium*) merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* “antara”, istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.⁹ Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) dan orang-orang.¹⁰

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur pesan. Tujuan media yaitu untuk memudahkan komunikasi dalam menyampaikan pesanyang ingin disampaikan. Media salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.¹¹

⁹Dyah Listiani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Dekstop Prezi untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI*,” (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Malang, 2015) h. 19

¹⁰Sharon E Smaldino dkk, *Instructional Technology dan Media For Learning*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 7.

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002), h. 41

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.¹²

Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Gagne dan Briggs secara *implisit* mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.¹³

Dari penjabaran di atas, menurut peneliti media merupakan alat yang dapat merangsang dan mendorong siswa dalam berjalannya proses pembelajaran. Media teknologi saat ini khususnya, sangat berperan penting seperti aplikasi *prezi* menjadi salah satu media presentasi masa kini, dimana melalui media ini siswa dapat lebih termotivasi belajar dengan menggunakan teknologi sesuai dengan zaman milenial saat sekarang dan memahami materi yang akan disampaikan guru dapat meningkatkan kualitas pengajarannya dalam dunia pendidikan modern.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana atau media konvensional hingga

¹²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran....*, h. 43

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran....*, h. 44

media yang rumit atau media yang berbasis teknologi. Berikut beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengungkapkan beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti *slide*, film *strips*, film, penggunaan *LCD OHP*, dan penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.¹⁴

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar menyebutkan beberapa ciri-ciri umum media pembelajaran, antara lain:

- b. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- c. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam

¹⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 45

perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- d. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- e. Media pendidikan memiliki pangertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- f. Media pendidikan digunakan untuk komunikasi, interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- g. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- h. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.¹⁵

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa menurut Hujair sebagai berikut:

- a. Manfaat media pengajaran bagi guru, yaitu:
 - 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
 - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.

¹⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2005) h. 6

- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
 - 4) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - 5) Membangkitkan rasa percaya dari seseorang pengajar.
 - 6) Meningkatkan kualitas pengajar.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu:
- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa.
 - 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar.
 - 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar.
 - 5) Merangsang siswa untuk berpikir dan menganalisis.
 - 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
 - 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran.¹⁶

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Seperti *E-mail*, *Blog* dan *Prezi* merupakan media informasi masa kini, dimana melalui media ini guru dapat meningkatkan kualitas mengajarnya dalam dunia pendidikan modern. Berikut ini adalah media informasi dalam bentuk elektronik:

¹⁶Hujair AH. Sanaky. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Pers, 2009) h. 3

a. *Electronic-mail (e-mail)* atau surat elektronik

Email dapat dimanfaatkan untuk berkorespondensi antara pengajar dengan peserta didik, pengajar dengan pengajar lainnya, atau peserta didik dengan peserta didik. Pengajar bisa memberikan informasi, menerima tugas/pekerjaan atau mengoreksi hasil pekerjaan peserta didik.

b. *Blog*

Blog sebagai representatif perkembangan terkini dunia internet dan sifatnya yang gratis serta mudah untuk dibuat memberikan sebuah peluang agar kegiatan belajar bisa jadi lebih menarik dan interaktif. Melalui blog sumber-sumber materi yang relevan dapat dipublikasikan ke seluruh penjuru sehingga boleh di akses oleh siapapun.¹⁷

Jadi, manfaat media bagi guru dan siswa adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas, baik guru yang menyampaikan materi maupun siswa yang menerima pelajaran. Media sangat membantu dan memberikan suatu pencerahan bagi problematika yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung.

Manfaat teknologi dalam menggunakan pengolah kata menjadikan guru mampu menyediakan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selama proses pembelajaran keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi harus terlatih. Guru juga dapat menyajikan presentasinya secara profesional melalui slide. Presentasi dapat menggunakan aplikasi prezi,

¹⁷Sartono, *Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Sekolah* (Transformatika, volume 12 nomor 1, 2016)

yang menjadikan presentasi semakin memikat. Adapun manfaat lainnya yaitu:

- a. Cepat, komputer bisa melakukan dalam sekejap mata dan lebih cepat dari pada manusia.
- b. Konsisten, komputer cekap melakukan pekerjaan yang berulang secara konsisten.
- c. Jitu, komputer berupaya mengesan perbedaan yang sangat kecil.
- d. Kepercayaan, dengan kecepatan, kekonsistenan dan kejituan dapat memperkirakan bahwa keputusan yang dihasilkan dapat dipercaya dan hasil yang sama bisa diperoleh berulang kali.
- e. Meningkatkan produktivitas.
- f. Mencetuskan kreativitas.¹⁸

5. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran pada proses pembelajaran adalah:

- a. Untuk membantu proses pembelajaran bagi siswa
- b. memudahkan pengajaran bagi guru
- c. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret).
- d. Menarik perhatian dan minat siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan).
- e. Semua indera murid dapat diaktifkan.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

¹⁸Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 176.

- g. Mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru.
- h. Mempercepat penerimaan pesan.
- i. Memperlama kesan tertanam pada diri siswa (*long memory*).¹⁹

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Perencanaan yang baik tersebut meliputi metode dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Azhar arsyad mengungkapkan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang ditetapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Media pembelajaran yang dipilih sebaiknya tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Media pembelajaran yang dipilih bersifat praktis, luwes, dan bertahan.
- d. Guru terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang dipilih.
- e. Pemilihan media pembelajaran sesuai dengan pengelompokkan sasaran, apakah media pembelajaran yang dipilih digunakan untuk kelompok massa atau perorangan.
- f. Memperhatikan mutu teknis.²⁰

¹⁹Umar, Media Pendidikan, Jurnal Tarbawiyah Volume 11 Nomor 1 Edisi Januari-Juli 2014, h. 137

²⁰Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011) h. 74

Kriteria utama pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai. Apabila tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Jika tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplemen), seperti: biaya, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, dan mutu teknis. Menurut Etin Solihatini dan Raharjo kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut:

- a. Tujuan
- b. Sasaran didik
- c. Praktis, luwes, dan bertahan
- d. Guru tampil menggunakannya
- e. Ketersediaan
- f. Konteks penggunaan
- g. Mutu teknis
- h. Prinsip pemanfaatan media.²¹

Berdasarkan beberapa kriteria pemilihan media yang telah dikemukakan, dapat diambil kesimpulan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan adalah:

²¹Umar, Media Pendidikan, Jurnal Tarbawiyah Volume 11 Nomor 1 Edisi Januari-Juli 2014, h. 134

- a. Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, yang mengacu kepada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memiliki nilai ilmiah, praktis, luwes, dan bertahan.
- c. Media pembelajaran yang digunakan mudah untuk digunakan di dalam proses kegiatan pembelajaran.
- d. Media yang digunakan untuk proses pembelajaran harus tepat sasaran.
- e. Mutu teknis pada media pembelajaran memiliki kejelasan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

B. Aplikasi *Prezi*

1. Pengertian Aplikasi *Prezi*

Prezi adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi virtual berbasis internet. Sejauh ini tidak dibahas dalam literatur dan tersedia untuk digunakan secara gratis. Selain untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide di atas kanvas virtual. *Prezi* unggul karena aplikasi ini menggunakan: *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi²²

Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide presentasi*, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta pemikiran (*mindmap*) sebagai contoh dari presentasi *non linier*. Pada *Prezi*, teks, gambar, video,

²²Zurrahma Rusyfan. *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini*, (Bandung: Informatika Bandung, 2016) h. 2

dan *background* ditempatkan di atas kanvas virtual presentasi dan dikelompokkan dalam bingkai *slide* yang telah disediakan. *Prezi* awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi yang disampaikan oleh *Prezi* adalah untuk membuat berbagai ide menjadi lebih menarik, dan *Prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagai ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.²³

Prezi adalah sebuah perangkat lunak pembuatan *slide* presentasi secara *online*. Berbeda dengan *power point*, *Prezi* memberikan kita ruang yang lebih bebas menuangkan kreasi dalam pembuatan slide presentasi. Salah satu keunggulan *Prezi* adalah *zoomablecanvas* yang cukup dinamis dan variatif. Hal ini akan sangat memudahkan *audiance* untuk memahami informasi yang akan disampaikan. Kemudahannya dalam menyisipkan gambar ataupun video ke dalam *slide* yang dapat membantu dalam menyusun *slide* presentasi.²⁴

Peter Halascy seorang profesor dari Universitas Teknologi Budapest pada tahun 2007 berhasil meyakinkan Adam untuk mengembangkan editor ZUI agar dapat digunakan oleh semua orang. Setelah *prototipe* dari ZUI editor berhasil dibuat, setelah itu merekrut wirausahawan ketiga, yaitu Peter Arvai, untuk bergabung sebagai CEO untuk membantu dalam meluncurkan produk dan perusahaan mereka. *Prezi* kemudian diresmikan pada bulan April tahun 2009 di Budapest. Pada menu utama *Prezi* disebut Menu

²³Zurrahma Rusyfan. *Prezi: Solusi Presentasi*, h. 2

²⁴Zurrahma Rusyfan. *Prezi: Solusi Presentasi*, h. 3

Gelembung (*Bubble Menu*) yang tersusun dari lima konten utama. Berikut ini adalah konten utama Menu Gelembung:

- a. *Write*, berfungsi untuk mengetik teks, menyisipkan pranala web, dan mengakses *Transformation Zebra*.
- b. *Transformation Zebra*, berfungsi untuk ikon untuk memanipulasi obyek, yang memungkinkan pengguna untuk mengatur ukuran merotasi atau mengedit obyek presentasi *Prezi*.
- c. *Insert*, berfungsi untuk mengunggah berkas media dan memasukkan bentuk-bentuk seperti panah, garis bebas, gambar, video yang ingin dijadikan sebagai isi dari *slide* presentasi.
- d. *Frame*, berfungsi untuk memberikan “*container*” di sekeliling konten presentasi untuk mengelompokkan konten. Kontainer yang disediakan berupa kurung kurawal, lingkaran, segi empat dan tersembunyi.
- e. *Path*, berfungsi untuk mengatur tampilan navigasi satu per satu, menangkap tampilan yang spesifik di dalam sebuah *frame*, atau menghapus seluruh alur presentasi dan memulai ulang.
- f. *Colors dan Fonts*, berfungsi untuk mengaplikasikan gaya-gaya presentasi tertentu, masing-masing gaya memiliki pilihan huruf dan warna yang berbeda.²⁵

Prezi menyediakan lisensi khusus untuk pelajar dan pengajar khusus edukasi dengan spesifikasi sebagai berikut:

²⁵Zurrahma Rusyfan. *Prezi: Solusi Presentasi*, h. 18

a. *Edu enjoy*

Lisensi edu enjoy memungkinkan para pengajar dan pelajar yang memiliki surel khusus edukasi untuk menikmati lisensi *enjoy* tanpa harus membayar per tahunnya.

b. *Edu pro*

Siswa dan pendidik apabila menggunakan lisensi tipe ini hanya perlu membayar \$59 per tahun dan dapat menikmati kegunaan lisensi ini secara gratis pada 30 hari pertama. Pembuatan *Prezi* atau presentasi *online* harus ada jaringan internet. Sebelumnya pelajar atau pengajar harus mendaftar ke aplikasi *Prezi*, login dengan menggunakan email yang ada.

Jika sudah terdaftar baru pendaftar dapat menggunakan *Prezi* atau presentasi *online*. *Prezi* dapat berbentuk *offline*, apabila pelajar atau pengajar sudah membuat presentasi di aplikasi *Prezi* hasilnya dapat di *download* dan ditampilkan secara *offline*. Presentasi *Prezi* lebih menarik jika ditampilkan lewat aplikasi *desktop prezi*.²⁶

Dari penjabaran di atas peneliti ingin mengembangkan dari media visual ke bentuk audio visual, yang memadukan visual yaitu gambar-gambar, bagan, grafik dan lain sebagainya serta audio berupa musik, suara yang nantinya bisa dilihat dan di dengar. Media ini membantu guru memperlancar dan memvariasikan proses pembelajaran dalam bentuk virtual sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif. Mempermudah

²⁶Sharon E Smaldino dkk *Instructional Technology*, h. 324

Siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga tercapai tujuan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar di kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Prezi*

Aplikasi *Prezi* digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran. Selain itu aplikasi *Prezi* pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai sebuah aplikasi yang dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki aplikasi *Prezi* yaitu:

a. Kelebihan *Prezi*

- 1) tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *Power Point* dan tampilan dari *template*.
- 2) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara *online*.
- 3) Menggunakan metode *ZUI (Zooming User Interface)*, metode ini membuat presentasi semakin menarik.
- 4) Penggunaannya juga sangat mudah, karena *toolbar* yang tidak banyak.
- 5) Di akun *Prezi* kamu bisa berbagi hasil presentasi yang telah kamu buat.
- 6) Lebih *simple* dalam hal pembuatan animasi.

7) Memberikan fasilitas untuk memasukkan gambar, video, beberapa *shapes* dan ilustrasi seperti diagram.

b. Kekurangan *Prezi*

- 1) *Prezi* sulit memasukkan *symbol* Matematika.
- 2) Proses instalasi *Prezi* membutuhkan koneksi internet (secara *online*).
- 3) Untuk menggunakan *Prezi*, *User* harus memiliki akun sendiri.
- 4) *Prezi* jika ingin digunakan dalam jangka waktu yang lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.²⁷

Keunggulan *Prezi* dengan aplikasi lain yaitu, bisa memperbesar dan memperkecil *slide* presentasi dan ada tema yang sudah disediakan dari aplikasi *Prezi*.

3. Manfaat Aplikasi *Prezi*

Aplikasi *Prezi* digunakan untuk peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sangat perlu diperhatikan khususnya media pembelajaran yang digunakan, sesuai dengan masa sekarang yang menggunakan berbagai kemajuan teknologi sebagai penarik minat peserta didik memahami pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran. Adapun manfaat yang dimiliki aplikasi *Prezi* yaitu:

a. Pendidikan

- 1) Membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan informatif.

²⁷Zurrahma Rusyfan. *Prezi: Solusi Presentasi*, h. 10

- 2) Meningkatkan kualitas belajar.
- 3) Pembelajaran menggunakan *Prezi* lebih baik daripada hanya menerangkan tanpa menggunakan media apapun
- 4) Dengan pembelajaran menggunakan *Prezi* siswa akan lebih tertarik terhadap pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih berkualitas.
- 5) Materi juga akan lebih tersusun secara sistematis, sehingga mempermudah guru pada saat menjelaskan materi.

b. Visualisasi Informasi

Arsitek dan ahli desain visual menggunakan *Prezi* untuk mempertunjukkan hasil karya mereka, dan sebagai alat yang berguna dalam memvisualisasikan ide desain mereka. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* untuk membantu pembaca menjelajah informasi yang bersifat audio visual.

c. Bisnis dan Konferensi

Prezi sering digunakan sebagai alternatif terhadap penggunaan *Slide Shows*. *Prezi* telah digunakan oleh sejumlah pemimpin bisnis dan politik untuk berbagi dan mengeksplorasi ide-ide mereka. Saat ini Forum Ekonomi Dunia (*The World Economic Forum*) menggunakan *Prezi* sebagai bagian dari strategi presentasi virtual dan strategi media mereka.²⁸

²⁸Putri Permana, *Pemanfaatan Aplikasi Prezi sebagai Media Pembelajaran Siswa* diakses dari <http://prezi.com/jcqqpiibziaq/pemanfaatan-aplikasi-prezi-sebagai-media-pembelajaran-siswa/> pada tanggal 23 Oktober 2019 jam 14.15

C. Kajian tentang Pembelajaran Agama Islam

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran agama Islam di sekolah adalah upaya sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan dengan memerhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.²⁹

Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pengembangan potensi manusia menuju terbentuknya manusia sejati yang berkepribadian Islam. Dalam arti, kualitas pribadi diharapkan mampu memancar ke luar dalam hubungan keseharian dengan manusia lainnya, yaitu hubungan sesama manusia saling bertoleransi satu sama lain, baik yang seagama, serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga terwujud persatuan dan kesatuan nasional bahkan persatuan dan kesatuan antarsesama manusia.³⁰

Pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam

²⁹Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014) h. 19

³⁰Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004) h.

secara menyeluruh. Menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.³¹

Materi pendidikan agama Islam mencakup bahan-bahan pendidikan agama berupa kegiatan, atau pengetahuan dan pengalaman serta nilai atau norma-norma dan sikap dengan sengaja dan sistematis diberikan kepada anak didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan agama. Materi pembelajaran yang dipilih haruslah yang dapat memberikan kecakapan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah di pelajarnya. Dengan cara tersebut siswa terhindar dari materi-materi yang tidak menunjang pencapaian kompetensi. Dalam hal ini pendidikan agama mengembangkan kemampuan siswa untuk memperteguh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia/berbudi pekerti luhur dan menghormati penganut lainnya.³²

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai program yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional". Negara Kesatuan Republik Indonesia yang mayoritas masyarakat memeluk agama Islam idealnya pendidikan agama Islam mendasari pendidikan-

³¹Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) h. 130

³²Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*,... h. 94

pendidikan lain, serta menjadi suatu hal yang disenangi oleh masyarakat, orangtua, dan peserta didik.³³

Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan al-hadits, keimanan, akhlak, fiqh atau ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya. Jadi, pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik ke peserta didik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan pembelajaran, bimbingan, atau pelatihan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³⁴

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta dapat melanjutkan jenjang yang lebih tinggi.³⁵

Dari tujuan di atas ada beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu:

³³Muhammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016) h. 49

³⁴Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis...*, h. 131

³⁵Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis...*, h. 135

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam.
- b. Dimensi pemahaman atau intelektual serta keilmuan peserta didik.
- c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran agama Islam.
- d. Dimensi pengalaman, dalam arti ajaran yang telah diimani, dipahami dan dihayati oleh peserta didik menumbuhkan motivasi dalam dirinya.³⁶

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Agama merupakan masalah yang abstrak tetapi dampaknya akan tampak dalam kehidupan yang konkret.³⁷ Mengenai pentingnya pendidikan agama maka kurikulum pendidikan agama Islam untuk sekolah atau madrasah berfungsi sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- b. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dalam kehidupan sehari-hari.

³⁶Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2007) h. 16

³⁷Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam...*, h. 21

- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain.
- f. Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam.³⁸

Pendekatan yang digunakan dalam memainkan fungsi agama Islam di sekolah:

- a. Pendekatan nilai universal yaitu suatu program yang dijabarkan dalam kurikulum.
- b. Pendekatan Meso, pendekatan program pendidikan yang memiliki kurikulum, sehingga dapat memberikan kemampuan informasi dan kompetensi anak.
- c. Pendekatan Ekso, pendekatan program pendidikan yang memberikan kemampuan kebijakan pada anak untuk membudidayakan nilai agama Islam.
- d. Pendekatan makro, artinya pendekatan program pendidikan yang memberikan kemampuan kecukupan keterampilan sebagai seorang profesional.³⁹

4. Pentingnya Pendidikan Agama Islam bagi Peserta Didik

Pendidikan agama Islam adalah ikhtiar manusia dengan jalan bimbingan dan pimpinan untuk membantu dan mengarahkan fitrah agama

³⁸Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis...*, h. 134

³⁹Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis...*, h. 135

peserta didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai dengan ajaran agama. Seorang bisa dikatakan memiliki kesempurnaan iman apabila memiliki budi pekerti atau akhlak yang mulia. Oleh karena itu, pendidikan Islam sangat penting sebab pendidikan Islam, orangtua atau guru berusaha secara sadar memimpin dan mendidik anak diarahkan kepada perkembangan jasmani dan rohani sehingga mampu membentuk kepribadian yang utama sesuai dengan ajaran agama Islam.⁴⁰

Perkembangan agama seseorang sangat ditentukan oleh pendidikan dan pengalaman hidup sejak kecil, baik dalam keluarga, sekolah, maupun dalam lingkungan masyarakat terutama pada masa pertumbuhan perkembangannya. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam ditanamkan dalam pribadi anak sejak ia lahir bahkan sejak dalam kandungan. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, pendidikan agama Islam di sekolah memegang peranan yang sangat penting.

Pendidikan agama Islam di Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua anak didik mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Mengingat pentingnya pendidikan agama Islam dalam mewujudkan harapan setiap orangtua, masyarakat, dan membantu terwujudnya tujuan pendidikan nasional, maka pendidikan agama Islam harus diberikan dan dilaksanakan di sekolah dengan sebaik-baiknya.⁴¹

⁴⁰Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis...*, h. 137

⁴¹Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis...*, h. 140

D. Kajian tentang Materi Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan

1. Memahami Makna Busana Muslim/Muslimah dan Menutup Aurat

a. Makna Aurat

Menurut bahasa, *aurat* berarti malu, aib, dan buruk. Kata aurat berasal dari kata *awira* yang artinya hilang perasaan. Jika digunakan untuk mata, berarti hilang cahayanya dan lenyap pandangannya. Pada umumnya, kata ini memberi arti yang tidak baik dipandang, memalukan dan mengecewakan. Menurut istilah dalam hukum Islam, aurat adalah batas minimal dari bagian tubuh yang wajib ditutupi karena perintah Allah Swt.⁴²

b. Makna Jilbab dan Busana Muslimah

Secara etimologi, jilbab adalah sebuah pakaian yang longgar untuk menutup seluruh tubuh perempuan kecuali muka dan kedua telapak tangan. Dalam bahasa Arab, jilbab dikenal dengan istilah *khimar*, dan bahasa Inggris jilbab dikenal dengan istilah *veil*.⁴³ Selain kata jilbab untuk menutup bagian dada hingga kepala wanita untuk menutup aurat perempuan, dikenal pula istilah kerudung, hijab, dan sebagainya. Pakaian adalah barang yang dipakai (baju, celana, dan sebagainya). Dalam bahasa Indonesia, pakaian juga disebut busana. Jadi, busana muslimah artinya pakaian yang dipakai oleh perempuan.⁴⁴

⁴²Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2014) h. 24

⁴³Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan ...*, h. 25

⁴⁴Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan ...*, h. 25

Pakaian perempuan yang beragama Islam disebut busana muslimah. Berdasarkan makna tersebut, busana muslimah dapat diartikan sebagai pakaian wanita Islam yang dapat menutup aurat yang diwajibkan agama untuk menutupinya, guna kemaslahatan dan kebaikan wanita itu sendiri serta masyarakat di mana ia berada. Perintah menutup aurat sesungguhnya adalah perintah Allah Swt. Yang dilakukan secara bertahap. Perintah menutup aurat bagi kaum perempuan pertama kali diperintahkan kepada istri-istri Nabi Muhammad saw. agar tidak berbuat seperti kebanyakan perempuan pada waktu itu.⁴⁵

2. Ayat Al-Qur'an tentang Perintah Berbusana Muslim/Muslimah

Q.S Al-Ahzab ayat 59:

يٰۤاَيُّهَا النَّبِيُّ قُلْ لِّاَزْوَاجِكَ وَبَنَاتِكَ وَنِسَاءِ الْمُؤْمِنِينَ يُدْنِينَ عَلَيْهِنَّ مِنْ جَلْبَابِهِنَّ
ذٰلِكَ اَدْنٰى اَنْ يُعْرَفْنَ فَلَا يُؤْذَيْنَ ۗ وَكَانَ اللّٰهُ غَفُوْرًا رَّحِيْمًا ﴿٥٩﴾

Artinya: “Wahai Nabi, Katakanlah kepada isteri-isterimu, anak-anak perempuanmu dan isteri-isteri orang mukmin: "Hendaklah mereka mengulurkan jilbabnya ke seluruh tubuh mereka". yang demikian itu supaya mereka lebih mudah untuk dikenal, karena itu mereka tidak di ganggu. dan Allah adalah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”(QS. Al-Ahzab 33:59)⁴⁶

Dalam ayat ini, Rasulullah saw. diperintahkan untuk menyampaikan kepada para istrinya dan juga sekalian wanita mukminah

⁴⁵Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan ...*, h. 25

⁴⁶Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim 2013) h. 426

termasuk anak-anak perempuan beliau untuk memanjangkan jilbab mereka dengan maksud agar dikenali dan membedakan dengan perempuan nonmukminah. Hikmah lain adalah agar mereka tidak diganggu. Karena dengan mengenakan jilbab, orang lain mengetahui bahwa dia adalah seorang mukminah yang baik. Islam begitu melindungi kepentingan perempuan dan memperhatikan kenyamanan mereka dalam bersosialisasi. Banyak kasus terjadi karena seorang individu itu sendiri yang tidak menyambut ajakan Al-Qur'an untuk berjilbab. Kita pun masih melihat di sekeliling kita, mereka yang mengaku dirinya muslimah, masih tanpa malu mengumbar auratnya.

3. Menerapkan Perilaku Mulia

Mengenakan busana yang sesuai dengan *syari'at* Islam bertujuan agar manusia terjaga kehormatannya. Ajaran Islam tidak bermaksud untuk membatasi atau mempersulit gerak dan langkah umatnya. Justru dengan aturan dan *syari'at* tersebut, manusia akan terhindar dari berbagai kemungkinan yang akan mendatangkan bencana dan kemudaratan bagi dirinya. Berikut ini beberapa perilaku mulia yang harus dilakukan sebagai pengamalan berbusana sesuai *syari'at* Islam, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

a) Sopan-santun dan ramah-tamah

Sopan-santun dan ramah-tamah merupakan ciri mendasar orang yang beriman. Karena sopan santun merupakan salah satu akhlak yang dicontohkan oleh Rasulullah saw. sebagai teladan dan panutan.

Rasulullah adalah orang yang santun dan lembut perkataannya serta ramah-tamah perilakunya. Hal itu ia tunjukkan bukan saja kepada keluarga dan sahabat-sahabatnya, tetapi kepada orang lain bahkan kepada orang yang memusuhinya sekalipun.

b) Jujur dan amanah

Jujur dan amanah adalah sifat orang-orang beriman dan saleh.

Tidak akan keluar perkataan dusta dan perilaku khianat jika seseorang benar-benar beriman kepada Allah Swt. Orang yang membiasakan diri dengan hidup jujur dan amanah, maka hidupnya akan diliputi dengan kebahagiaan. Betapa tidak, banyak orang yang hidupnya gelisah dan menderita karena hidupnya penuh dengan dusta. Dusta adalah seburuk-buruk perkataan.

c) Gemar beribadah

Beribadah adalah kebutuhan rohani bagi manusia sebagaimana olah raga, makan, minum, dan istirahat sebagai kebutuhan jasmaninya. Karena ibadah adalah kebutuhan, maka tidak ada alasan orang yang beriman untuk melalaikan atau meninggalkannya. Malahan, ia akan dengan senang hati melakukannya tanpa ada rasa keterpaksaan sedikitpun.

d) Gemar menolong sesama

Menolong orang lain pada hakikatnya menolong diri sendiri. Bagi orang yang beriman, menolong dengan niat ikhlas karena Allah Swt. semata akan mendatangkan rahmat dan karunia yang tiada tara.

Berapa banyak orang yang gemar membantu orang lain hidupnya mulia dan terhormat. Namun sebaliknya, bagi orang-orang yang kikir dan enggan membantu orang lain, dapat dipastikan ia akan mengalami kesulitan hidup di dunia ini. Tolonglah orang lain, niscaya pertolongan akan datang kepadamu meskipun bukan berasal dari orang yang kamu tolong.

e) Menjalankan *amar makruf* dan *nahi munkar*

Maksud *amar makruf* dan *nahi munkar* adalah mengajak dan menyeru orang lain untuk berbuat kebaikan dan mencegah orang lain melakukan *kemunkaran/kemaksiatan*. Hal ini dapat dilakukan dengan efektif jika ia telah memberikan contoh yang baik bagi orang lain yang diserunya. Tugas mulia tersebut haruslah dilakukan oleh setiap orang yang beriman. Ajaklah orang lain berbuat kebaikan dan cegahlah ia dari *kemunkaran*, karena dengan itu baik sesama umat muslim maupun dengan umat beragama lain akan terciptanya kehidupan yang damai.⁴⁷

E. Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan:

1. Ahmad Luthfi. 2015, dosen Universitas Bina Darma, Palembang. Beliau meneliti tentang “Pemanfaatan Teknologi Web Sebagai Media Interaktif Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Bagi Mahasiswa”. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Luthfi dapat disimpulkan bahwa adanya media

⁴⁷Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2014) h. 28

e-Book, dan blog telah terbukti menjadi alternatif bagi kalangan pendidikan dalam berinteraksi dalam proses pembelajaran. Media TIK dianggap berhasil dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar bagi para siswa atau mahasiswa.

Perbedaan penelitian Ahmad Luthfi dengan peneliti yaitu, Ahmad Luthfi membahas penggunaan teknologi web sebagai media interaktif dan minat belajar bagi siswa, sedangkan peneliti ini membahas mengenai aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Persamaan penelitian Ahmad Luthfi dan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang pembelajaran berbasis teknologi.

2. Ace Suryadi. 2007, mahasiswa Universitas Krisnadipayana. Dia meneliti tentang “Pemanfaatan Ict Dalam Pembelajaran”. Penelitian yang dilakukan oleh Ace Suryadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan ICT sangat bermanfaat pada era globalisasi ini mengingat kemajuan zaman yang semakin canggih dan penuh dengan pemakaian teknologi. ini termasuk dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran masa kini yang bisa di rancang sesuai dengan kemauan kita, sekaligus mengasa kreativitas dalam belajar.

Perbedaan penelitian Ace Suryadi dengan peneliti yaitu, Ace Suryadi membahas mengenai manfaat *Ict* dalam pembelajaran, sedangkan peneliti ini membahas mengenai aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan

agama Islam. Persamaan penelitian Ace Suryadi dan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang pembelajaran berbasis teknologi.

3. Dyah Listiyani, 2015. Dia membahas tentang “Media Pembelajaran Melalui Multimedia *Prezi Dekstop* Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI” penelitian ini dapat disimpulkan bahwa multimedia *Prezi Dekstop* dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar anak ada mata pelajaran SKI karena digunakannya media berbasis teknologi.

Perbedaan penelitian Dyah Listiyani dengan peneliti yaitu, Dyah Listiyani menerapkan *Prezi* dalam mata pelajaran SKI dan ingin melihat tingkat motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti ini menerapkan *Prezi* dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan tidak melihat tingkat motivasi belajar siswa saat setelah menggunakan aplikasi *Prezi*. Persamaan penelitian Dyah Listiyani dan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang pembelajaran berbasis *Prezi* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

4. Tutik Alfiah, 2017. Dia membahas tentang “Efektivitas Multimedia *Prezi* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang di MAN Salatiga. penelitian ini dapat disimpulkan bahwa multimedia *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang pada anak karena digunakannya media berbasis teknologi.

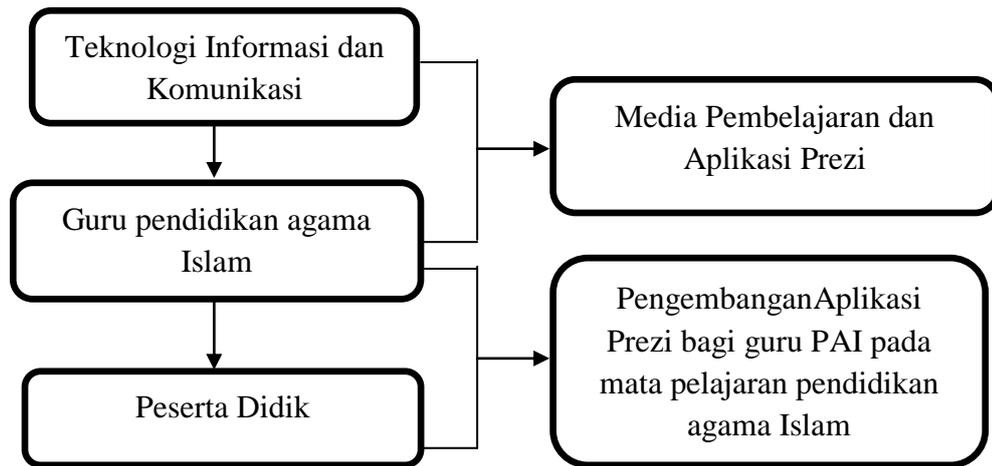
Perbedaan penelitian Tutik Alfiah dengan peneliti yaitu, Tutik Alfiah mengukur ke efektivitas menggunakan multimedia *Prezi* untuk

meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa, sedangkan peneliti ini menerapkan *Prezi* dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan tidak melihat tingkat motivasi belajar siswa saat setelah menggunakan aplikasi *Prezi*. Persamaan penelitian Tutik dan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang pembelajaran berbasis *Prezi* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

F. Kerangka Berpikir

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bagi pendidik, sangat perlu di perhatikan dan diterapkan. Pemanfaatan aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran presentasi masa kini akan megubah pemikiran siswa tentang mata pelajaran pendidikan agama Islam yang membosankan.

Oleh karena itu, perlu adanya perubahan pola pikir bagi siswa agar mereka tertarik belajar melalui penguasaan di bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya aplikasi *Prezi* yaitu presentasi *online* masa kini untuk keberlangsungan dunia pendidikan modern saat ini.



Gambar : 2.1
Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

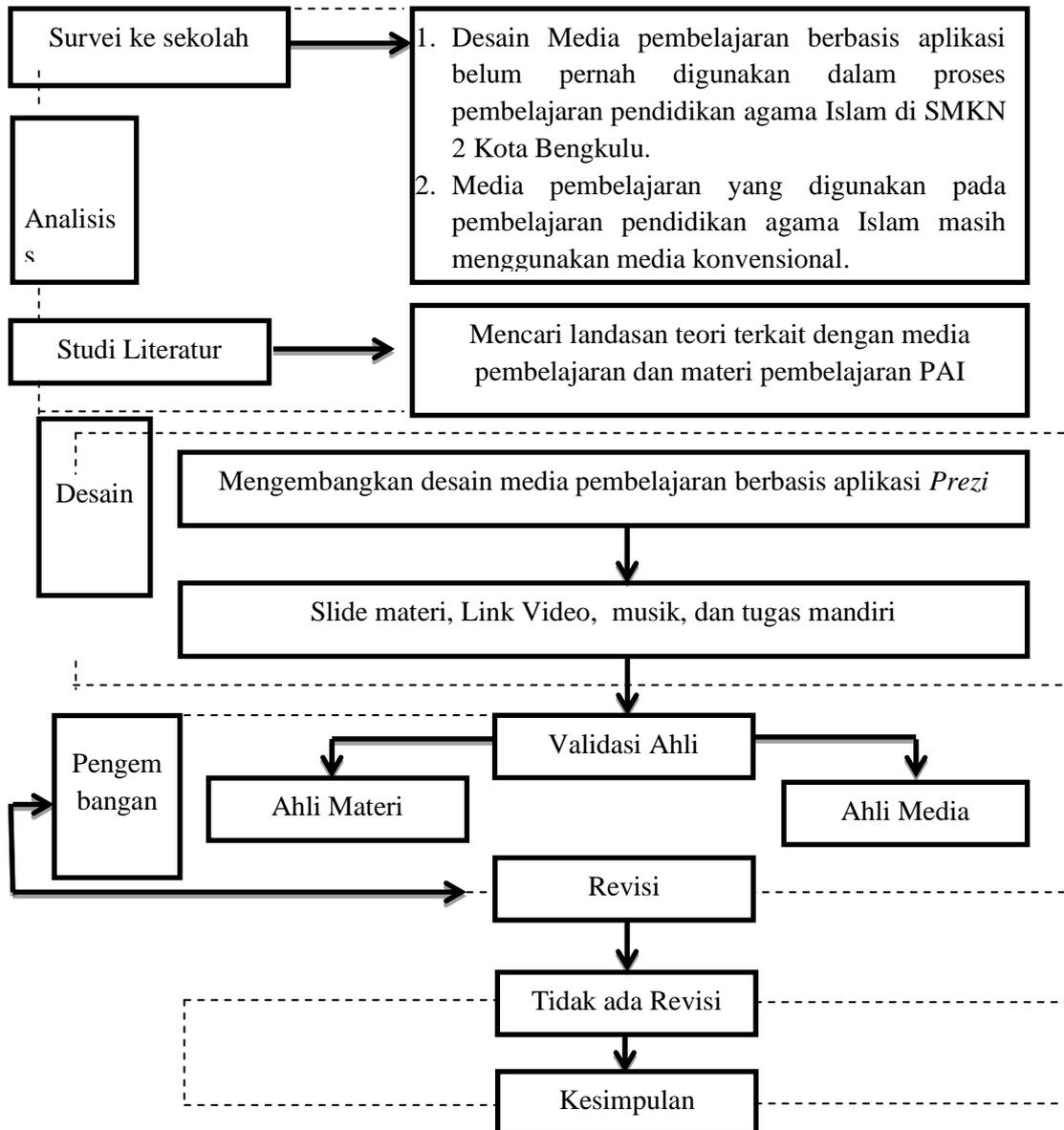
Jenis penelitian ini adalah penelitian campuran yang terdiri dari R&D (*Research and Development*), lalu dilanjutkan pada tahap uji coba produk yang telah dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian *experimental design*. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁸ Menurut Asim, penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁴⁹ Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk itu. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Penelitian ini juga bertujuan mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam agar lebih menarik dan dapat mengubah pola pikir siswa terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam.

Penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat

⁴⁸Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 297.

⁴⁹Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 297.

dipertanggungjawabkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud tersebut ialah pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi *Prezi*.



Gambar : 3.1

Tahap pengembangan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*

Keterangan:

—————→ = urutan setiap tahapan satu ke tahap selanjutnya

----- = pengelompokan setiap tahap pengembangan

B. Model penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan model ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model Analisis, Design, Development, Implementation, dan Analisis (ADDIE) memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

a) Analisis

Analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan. Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

b) Design

Design langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

c) Development

Development (Pengembangan) Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Prezi* adalah:

- 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* Pembuatan media pembelajaran dilihat dari segi desain dan segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
- 2) Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi.
- 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

d) Implementation

Implementation (Implementasi) Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik.

e) Evaluation

Evaluation (Evaluasi) Berdasarkan tahapan implementasi, Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.⁵⁰

Pada pengembangan ini akan dilakukan hanya sebatas tahap development, di penelitian ini penulis mengambil bagian yang paling inti, mengingat keterbatasan kondisi dari segi waktu, tenaga, dan situasi yang menjadi alasan tidak sampai mengukur keefektivitas tetapai hanya sebatas uji validasi ahli materi dan ahli media. Ketiga langkah tersebut adalah: Analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan). Prosedur penelitian dan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis merupakan tahap awal sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, pada tahap ini dilakukan survei ke sekolah yaitu SMK Negeri 2 Kota Bengkulu untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan

⁵⁰Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016) h. 23.

dalam pengembangan media pembelajaran pada materi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi *Prezi* dalam bentuk kanvas virtual.

Adapun kegiatan yang dilakukan ketika survei ialah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah-masalah yang muncul terkait dengan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran pendidikan agama Islam.
- b. Mengumpulkan informasi terkait materi yang digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas X di SMKN 2 Kota Bengkulu. Setelah melakukan survei di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, kemudian dilakukan studi literatur guna mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini, serta untuk memperoleh gambaran yang tepat mengenai sistem yang akan dikembangkan. Studi literatur yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi yang akurat dari beberapa sumber terkait dengan teori media pembelajaran, meliputi buku, jurnal, situs resmi dari *websitePrezi*, dan skripsi dengan judul terkait pengembangan media pembelajaran.
- c. Kajian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi*
 - 1) Pengembangan ini merupakan pengembangan dari media cetak yaitu buku ajar ke dalam media hasil teknologi komputer yang berupa audio-visual yaitu *Prezi*.
 - 2) Kajian dilakukan bertujuan untuk mempermudah pengembangan dalam menentukan isi pembelajaran yang sesuai dengan

kompetensi dasar dan indikator pencapaian oleh peserta didik sehingga pengembangan dapat menyusun tampilan semenarik mungkin dan menyesuaikan materi yang terdapat di sekolah.

- 3) Berdasarkan pemahaman mengenai media *Prezi* adalah salah satu media yang menyenangkan bagi dunia anak dan fiturnya yang menarik sehingga menekankan pembelajaran pada pembelajaran aktif, menarik, dan menyenangkan.
- 4) Pengembang lebih mengedepankan desain yang menarik dengan menampilkan ilustrasi gambar, video yang menunjang pada materi berbusana muslim dan muslimah merupakan cermin kepribadian dan keindahan diri.
- 5) Pengembangan berharap peserta didik lebih merespon materi yang disampaikan guru. Apabila peserta didik telah merespon dan merasa tertarik tentu mereka akan semangat dalam mendengarkan penjelasan guru.

2. Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap dimana data-data dari hasil survei di sekolah terkumpul, kemudian disusun dan dikaitkan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini difokuskan pada beberapa aspek yaitu:

- a. Merumuskan tujuan pembuatan desain media pembelajaran pada materi pendidikan agama Islam berbasis aplikasi *Prezi* agar sesuai dengan kurikulum dan silabus Standar Kompetensi Korespondensi

pendidikan agama Islam yang berlaku pada Kompetensi Sekolah Menengah Kejuruan.

- b. Memilih *slide* yang runtut guna untuk memasukkan data berupa materi pendidikan agama Islam, hal ini bertujuan agar materi dapat disampaikan secara berurutan dan sistematis sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berlaku di SMKN 2 Kota Bengkulu.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini merupakan proses mengembangkan produk media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi *Prezi*. Setelah itu produk awal tersebut memasuki proses penilaian oleh validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam berbasis aplikasi *Prezi*. Setelah dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah proses perbaikan (revisi). Proses perbaikan ini berlangsung hingga peneliti mendapatkan produk yang telah dianggap layak oleh ahli materi dan ahli media.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data mengenaikualitas dan kelayakan program dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Data-data yang

diperoleh digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, dengan uji coba ini kualitas program pembelajaran yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris, tidak hanya sebatas teoritis.

1. Desain Uji Coba

Merupakan bagian yang penting dalam penelitian dan pengembangan. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Desain uji coba pada penelitian dan pengembangan ini yaitu skala *likert*. Skala *likert* untuk pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengeliminasi permasalahan produk, kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi, link video, dan tugas mandiri untuk siswa. Penilaian dan saran atau masukan dari ahli materi dan ahli media akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk awal yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang terlibat dalam pengembangan ini terdiri dari:

- a. Satu orang ahli materi, yaitu dosen yang kompeten dalam bidang materi dari jurusan Tarbiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu Bapak MT.

- b. Satu orang ahli media, yaitu dosen yang kompeten dalam bidang media dari jurusan Tarbiyah, fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu Bapak QR dan MT.

3. Jenis Data

Pada penelitian dan pengembangan ini, jenis data yang akan didapatkan berupa data kuantitatif. Data kuantitatif didapat dari angket subjek uji coba, penelitian kelayakan produk desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan produk. Data kuantitatif didapat dari ahli materi dan ahli media. Data tersebut dibutuhkan agar nantinya dapat memberikan gambaran mengenai kelayakan materi dan kelayakan teknik tampilan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya dalam mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.⁵¹ Ada beberapa instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner

⁵¹Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadia Grup, 2016), h. 76.

merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.⁵²Cara penyampaian angket langsung dibagikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa setelah pengembangan desain media pembelajaran berbasis aplikasi prezi selesai dikembangkan.

2. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berupa angket yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu: angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media. Dalam penelitian ini aspek yang dinilai oleh ahli materi, meliputi: aspek pembelajaran dan aspek isi. Unsur yang dinilai oleh ahli media, meliputi: aspek tampilan dan aspek pemrograman aspek yang dikembangkan untuk siswa adalah aspek penggunaan. Guna mendapatkan kelayakan instrumen yang digunakan, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan analisis dokumen
- b) Menyusun kisi-kisi instrument
- c) Konsultasi kisi-kisi instrumen yang telah dibuat kepada dosen pembimbing.

⁵²Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan...* h. 77.

d) Menyusun butir-butir instrument⁵³

Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa angket (kuesioner), terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen, sebagaimana berikut:

- 1) Instrumen kuesioner ahli materi, digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek kebenaran konsep. Isi dari kuesioner yang diberikan kepada ahli materi memiliki beberapa aspek pokok yang disajikan. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu orang dosen yang mengajar di program studi pendidikan agama Islam, IAIN Bengkulu. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*. Instrumen angket/kuesioner untuk ahli materi yang berisi rincian dari aspek isi dan pembelajaran dapat di baca pada tabel Kisi- kisi kuesioner untuk ahli materi berikut ini:

Tabel: 3.1

Kisi-kisi kuesioner untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Pembelajaran	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. b. Pemberian petunjuk belajar c. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian d. Pemberian latihan evaluasi e. Kejelasan bahasa yang digunakan.

⁵³Elisa Wulandari, Skripsi *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia Smk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran*, (Yogyakarta: UNY, 2014) h. 52

		f. Kesesuaian video untuk memperjelas isi g. Kebebasan memilih menu
2	Aspek isi	a. Penyampaian materi yang menarik b. Kebenaran materi c. Ketepatan cakupan materi d. Penyampaian materi yang urut e. Pemberian contoh-contoh yang tepat dengan materi yang disampaikan f. Adanya soal-soal latihan g. Penggunaan bahasa yang tepat h. Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi i. Kesesuaian video untuk memperjelas materi

a) Instrumen kuesioner ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu dosen pengajar di Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*.

- 2) Instrumen angket/kuesioner untuk ahli media digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek kebenaran konsep. Isi dari kuesioner yang diberikan kepada ahli media memiliki beberapa aspek pokok yang disajikan. Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang dosen yang mengajar di fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Data yang diperoleh

kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*. Instrumen angket/kuesioner untuk ahli media yang berisi rincian aspek tampilan dan isi dapat di baca pada tabel kisi- kisi kuesioner untuk ahli media berikut ini:

Tabel: 3.2

Kisi-kisi kuesioner untuk ahli media

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemilihan ukuran huruf b. Penggunaan jarak baris c. Tampilan gambar d. Penempatan gambar e. Tata letak (<i>lay out</i>) f. Daya dukung musik g. Pemilihan tema h. Keserasian warna <i>background</i> dengan teks i. Konsisten penyajian antar halaman j. Tampilan video
2	Aspek isi	<ul style="list-style-type: none"> a. Tingkat interaktivitas siswa dengan media b. Kemudahan memilih menu sajian c. Kebebasan menu sajian d. Kemudahan dalam penggunaan e. Efisiensi teks f. Efisiensi gambar g. Efisiensi video

E. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan uji coba, data yang diperoleh adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar kuesioner penilaian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif, selanjutnya dikonversikan ke data

kualitatif dengan skala 5 (skala *likert*), untuk mengetahui kelayakan produk maka digunakan pedoman konversi skala lima sebagaimana tertera di dalam tabel berikut:

Table: 3.3
Interval Skor

No	Interval Skor	Kriteria
5	$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Baik
2	$\bar{X}_i - 1,80 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{bi}$	Tidak Baik
1	$X < \bar{X}_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

\bar{X}_i = (Rata-rata = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal))

S_{bi} = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

X = skor empiris/sebenarnya

Berdasarkan pedoman tabel konversi nilai skala lima data tersebut, maka setelah mendapatkan data-data kuantitatif untuk mengubah ke dalam data kualitatif pada pengembangan ini diterapkan rumus konversi sebagai berikut:

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (5+1) = 3$

$sb_i = \frac{1}{6} (5-1) = 0,6$

Skala 5 = $X > 3 + (1,80 \times 0,6)$

= $X > 3 + 1,08$

$$= X > 4,08$$

$$\text{Skala 4} = 3 + (0,6 \times 0,6) < X \leq 4,08$$

$$= 3 + 0,36 < X \leq 4,08$$

$$= 3,36 < X \leq 4,08$$

$$\text{Skala 3} = 3 - 0,36 < X \leq 3,36$$

$$= 2,64 < X \leq 3,36$$

$$\text{Skala 2} = 3 - (1,8 \times 0,6) < X \leq 2,64$$

$$= 3 - 1,08 < X \leq 2,6$$

$$= 3 - 1,08 < X \leq 2,64$$

$$= 1,92 < X \leq 2,64$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 1,92$$

Atas dasar perhitungan rumus konversi tersebut, maka konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif skala lima dapat disederhanakan ke dalam bentuk pedoman skala *likert*,⁵⁴ sebagaimana tertulis pada tabel berikut:

Tabel: 3.4
Pedoman Skala Likert

No	Interval Skor	Nilai	Kriteria
1	$X > 4,08$	5	Sangat Baik
2	$3,36 < x \leq 4,08$	4	Baik
3	$2,64 < x \leq 3,36$	3	Cukup Baik
4	$1,92 < x \leq 2,64$	2	Tidak Baik
5	$X \leq 1,92$	1	Sangat Tidak Baik

Sesuai pedoman pada tabel tersebut, skor dalam penelitian dan pengembangan ini ditetapkan nilai kelayakan produk yang dikembangkan

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017) h. 165

minimal “3” dengan kategori “cukup baik”, dari hasil penilaian kelayakan baik dari ahli materi dan ahli media. Apabila telah didapat hasil akhir (keseluruhan) dengan nilai minimal, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak untuk digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

Latar belakang penelitian berawal dari permasalahan-permasalahan yang mendasar yang merupakan unsur terpenting dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun permasalahan-permasalahan yang timbul antara lain yaitu pertama, terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Kedua, sebagai sumber bacaan siswa guru lebih bergantung pada buku-buku ajar tertentu. Pokok bahasan yang akan disampaikan kepada siswa, misalnya sajian materi dalam buku ajar kurang variatif, buku ajar yang digunakan belum dilengkapi dengan multimedia interaktif, ilustrasi gambar masih terlihat jarang.

Ketiga, dari kedua permasalahan di atas menyebabkan guru terlalu sulit menjelaskan materi kepada siswa dan membutuhkan waktu yang lama sehingga menjadikan motivasi belajar siswa menurun yaitu dengan bermalas-malasan untuk mengikuti pelajaran di kelas dan menyebabkan mereka kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui *Prezi* dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan yang ada dilapangan serta lebih mengembangkan media pembelajaran berbentuk media cetak ke media teknologi dari komputer yang berbentuk virtual.

B. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat terdiri dari *Prezipokok* bahasan Materi Berbusana Muslim Dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian Dan Keindahan Diri mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk siswa kelas X. Media pembelajaran terdiri dari beberapa komponen, yaitu sebagai berikut:

1. Petunjuk penggunaan

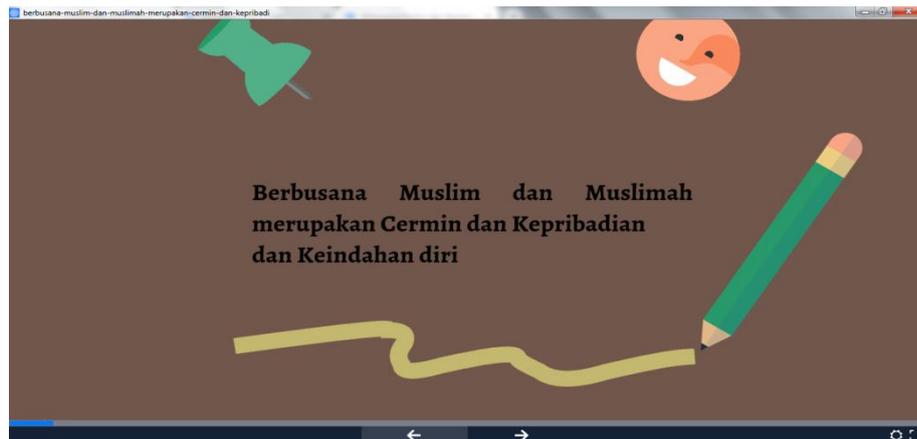
Petunjuk penggunaan media pembelajaran berisi langkah-langkah pengoperasian penggunaan *Prezi*. Petunjuk pengoperasian terdiri dari tombol “*next*” yang artinya ke *slide* berikutnya dan tombol “*preview*” yang artinya ke *slide* sebelumnya.



Gambar 4.1
Petunjuk Penggunaan

2. Halaman Depan

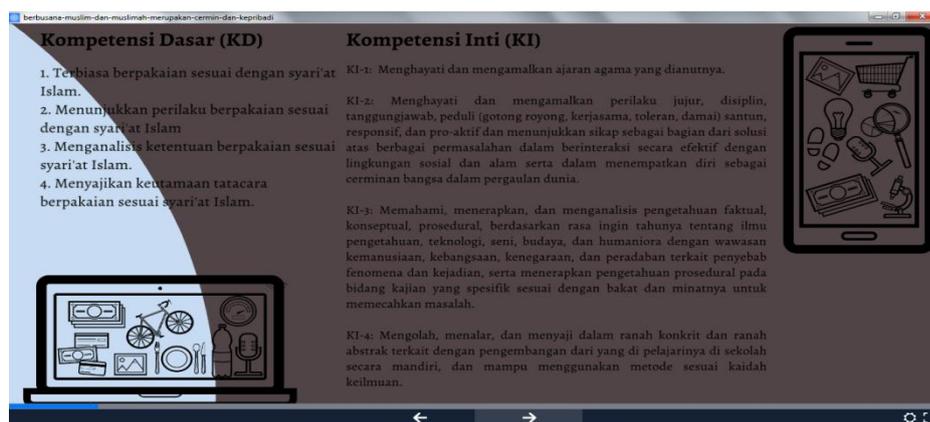
Halaman depan pada media pembelajaran berisi judul materi yaitu “Berbusana Muslim Dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian Dan Keindahan Diri”. Judul materi tersebut ditayangkan melalui *slide* berikut:



Gambar 4.2
Halaman Depan

3. Rincian KI, KD dan Indikator

Pada menu ini berisikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran. Berikut ini sistematika tampilan KI, KD, dan Indikator yang ditampilkan dalam *slide*:



Gambar 4.3
Rincian KI, KD dan Indikator

4. Peta Konsep

Pada menu ini terpaparkan peta konsep yang terdiri dari semua isi materi yang terdapat dalam *Prezi*, diantara meliputi makna busana muslim, muslimah dan menutup aurat, berperilaku mulia, jujur dan amanah gemar

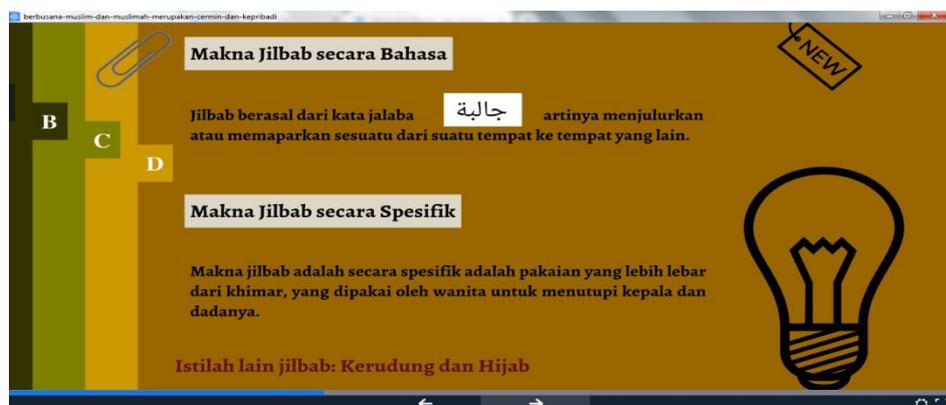
beribadah, gemar menolong sesama dan menjalankan *amar ma'ruf nahi munkar*.



Gambar 4.4
Peta Konsep

5. Materi

Media *Prezi* berisi tentang keseluruhan materi Berbusana Muslim Dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian Dan Keindahan Diri. Menu materi berisikan makna busana muslim, muslimah dan menutup aurat, berperilaku mulia, jujur dan amanah gemar beribadah, gemar menolong sesama dan menjalankan *amar ma'ruf nahi munkar*. Pada materi ini dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai pendukung pada masing-masing bahasan.



Gambar 4.5
Materi

6. Berbagi Cerita

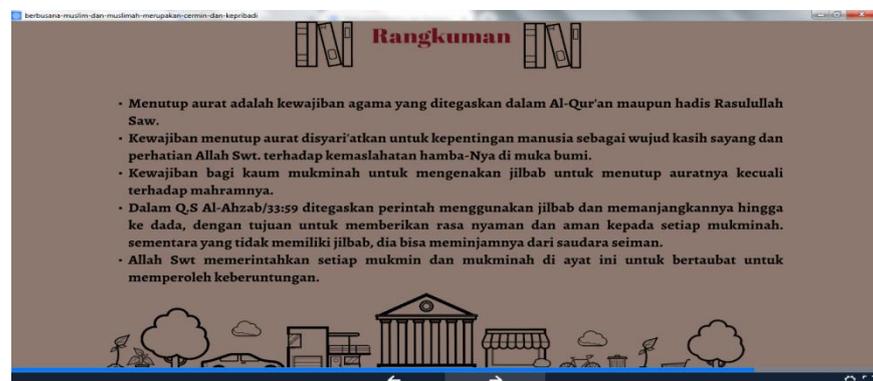
Berbagi cerita merupakan halaman yang berisikan cerita atau kisah sebagai pengetahuan umum terkait materi yang disampaikan.



Gambar 4.6
Berbagi Cerita

7. Rangkuman

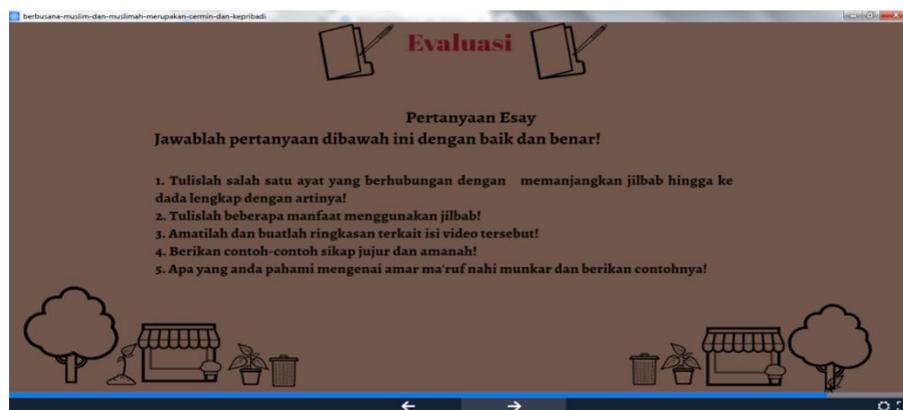
Menu rangkuman ini berisikan intisari dari seluruh materi yang membahas tentang berbusana muslim dan muslimah merupakan cermin kepribadian dan keindahan diri terdapat pada media pembelajaran tersebut.



Gambar 4.7
Rangkuman

8. Evaluasi

Menu evaluasi menyajikan latihan soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Terdapat berbagai variasi menu latihan. Latihan ini disusun untuk memudahkan siswa mengingat materi yang telah disampaikan dan juga untuk mengetahui hasil pembelajaran. Latihan evaluasi tersebut dapat dilihat *slide* sebagai berikut:



Gambar 4.8
Evaluasi

9. Mutiara Hikmah

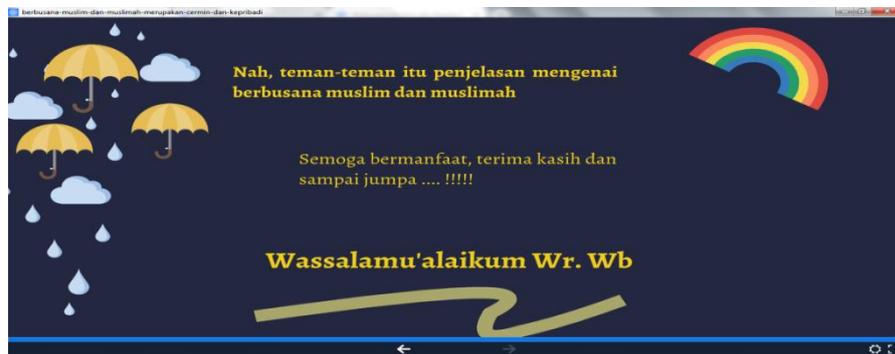
Mutiara hikmah merupakan kata-kata bijak yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca atau peserta didik.



Gambar 4.9
Mutiara Hikmah

10. Penutup

Bagian akhir dalam *Prezi* adalah sebuah penutup. Penulis menulis kata-kata penutup dengan bahasa komunikatif dan ringan sehingga memberikan kesan akhir yang menyenangkan di akhir materi pembelajaran yang telah di sampaikan. Penulis berpesan semoga materi yang ditulisnya bermanfaat bagi semua pihak, baik guru maupun siswa dan terakhir ucapan terimakasih sampai jumpa. Berikut tampilan halaman penutup.



Gambar 4.10
Penutup

C. Data Hasil Validasi Ahli

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket atau kuisisioner penilaian, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Paparan data hasil validasi dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama dan tahap kedua dalam menilai aspek isi dan aspek pembelajaran serta media yang dikembangkan. Tujuan validasi ahli adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan materi dan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. Deskripsi Data Validasi Ahli Tahap I

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi materi. Ahli materi yang memberikan penilaian media dari segi materi adalah Bapak MT.

Validasi ahli materi meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi materi.

Hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil validasi ahli materi pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.1 yang merupakan hasil validasi ahli materi berupa data kuantitatif melalui kuesioner.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Tahap I Aspek Isi dari AhliMateri

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban								
		SB	B	C	TB	STB				
Aspek Pembelajaran										
a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran										
	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	√								
	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan yang ada di <i>slide</i> presentasi		√							
b. Pemberian petunjuk belajar										
	Petunjuk pelaksanaan sudah sangat tepat		√							
	Petunjuk belajar sudah jelas dipahami		√							
c. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian										

	Contoh-contoh penyajian mudah dipahami	√				
d. Pemberian latihan evaluasi						
	Pelaksanaan latihan evaluasi sudah sangat tepat		√			
e. Kejelasan bahasa yang digunakan						
	Penggunaan bahasa yang digunakan sudah tepat dan bisa di mengerti siswa		√			
f. Kesesuaian video untuk memperjelas isi						
1.	Video sudah sesuai dengan isi materi pelajaran		√			
2.	Penyajian video sangat jelas menggambarkan isi materi		√			
g. Kebebasan memilih menu						
	Menu yang dipilih secara bebas sesuai dengan materi yang dibahas		√			
Aspek Isi						
a. Penyampaian materi yang menarik						
1.	Materi yang ditampilkan sangat menarik	√				
2.	Isi materi bisa dimengerti siswa dengan jelas	√				
b. Kebenaran materi						
	Materi yang ditampilkan sesuai dengan buku paket yang digunakan guru		√			
c. Ketepatan cakupan materi						
1.	Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
2.	Cakupan isi materi sudah sangat tepat		√			
d. Penyampaian materi yang urut						
1.	Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan urutan sub-sub materi		√			
2.	Tampilan materi secara urut membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa		√			
e. Pemberian contoh-contoh yang tepat dengan materi yang disampaikan						
	Contoh-contoh materi yang diberikan sudah sangat tepat		√			
f. Adanya soal-soal latihan						
	Soal-soal latihan mudah dipahami maksud dan artinya			√		
g. Penggunaan bahasa yang tepat						
	Bahasa yang digunakan bisa dipahami dengan jelas, sehingga bisa dimengerti maksud dan tujuan dari isi materi		√			
h. Kesesuaian gambar untuk memperjelas						

materi						
1.	Gambar sudah sesuai dengan materi			√		
2.	Gambar yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi		√			
i. Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi						
1.	Video sudah sesuai dengan materi		√			
2.	Video yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi	√				
Jumlah		5	17	2	0	0
Jumlah x Skala		25	68	6	0	0
Total Penelitian		99				
Rata-rata Penilaian		4,12				
Kesimpulan		Sangat Baik				

Sumber: Data dari Ahli Materi

Jumlah skor validasi pada tahap pertama aspek isi oleh ahli materi adalah 99 dengan 24 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,125. Mengacu pada tabel 3.4 Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 3.4. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli materi, hasil penilaian dari ahli materi dalam aspek isi adalah sangat baik.

Selanjutnya, hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil validasi ahli materi pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.2 yang merupakan hasil validasi ahli materi berupa data kualitatif melalui kritik, saran dan komentar dari ahli materi.

Tabel 4.2
Komponen Aspek Isi dari Ahli Materi

Komponen/Posisi	Deskripsi data	Saran/komentar
Keseluruhan		Secara keseluruhan desain media sudah baik.
Evaluasi	Soal-soal latihan	Penjabaran soalnya kurang mendalam

Gambar		Sesuai dengan materi yang dibahas.
--------	--	------------------------------------

Sumber: Data dari Ahli Materi

Hasil kritik, saran, dan komentar ahli bidang materi pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media masih memerlukan revisi kembali mengenai desain dalam evaluasi dan gambar. Hasil dari revisi dalam bidang desain tersebut harus diuji kembali kevalidannya oleh ahli desain media pembelajaran.

b. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi media. Ahli media yang memberikan penilaian media dari segi media adalah Ibu QR.

Validasi ahli media meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi media.

Hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.1 yang merupakan hasil validasi ahli media berupa data kuantitatif melalui kuesioner.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Tahap I Aspek Isi dari Ahli Media

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	TB	STB
Aspek Tampilan						
a. Pemilihan ukuran Huruf						
	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai dengan bentuk <i>slide Prezi</i>			√		
b. Pemilihan jenis huruf						
	Jenis huruf yang digunakan sangat jelas dan mudah dibaca oleh siswa		√			
c. Tampilan gambar						
	Kejelasan tampilan gambar bisa dimengerti maksud dan tujuan sesuai dengan materi		√			
	Ukuran gambar yang dibuat sesuai dengan <i>slide Prezi</i>		√			
d. Penempatan gambar						
	Penempatan tampilan urutan sub-sub materi yang menjadikan gambar sebagai bentuk virtual dari materi yang dijelaskan		√			
	Penempatan gambar sebagai bentuk virtual dari sub-sub materi yang sudah sangat tepat		√			
e. Tata letak (<i>lay out</i>)						
	Letak <i>slide-slide</i> presentasi <i>Prezi</i> disesuaikan dengan urutan sub-sub materi yang terdapat di buku paket			√		
f. Daya dukung musik						
	Instrumen musik disesuaikan agar siswa tetap fokus pada isi materi yang ada di <i>slide Prezi</i>			√		
	Instrumen musik yang digunakan dapat mengurangi kebosanan siswa saat melihat <i>slide-slide Prezi</i> yang berisikan materi pelajaran		√			
g. Pemilihan tema						
	Tema yang dipilih disesuaikan dengan keindahan dan kejelasan warna di tiap <i>slide</i> presentasi <i>Prezi</i>		√			
h. Kesesuaian warna background dengan teks						
	Pemilihan warna <i>background</i> disesuaikan dengan teks sehingga				√	

	jasal ketika dibaca					
i. Tampilan video						
	Video yang ditampilkan sudah sangat jelas dengan kualitas gambar yang baik dan jelas		√			
j. Konsisten penyajian antar halaman						
	Urutan halaman yang disajikan sesuai dengan sub-sub materi			√		
Aspek Isi						
a. Tingkat interaktivitas siswa dengan media						
	Tingkat interaktivitas siswa meningkat dengan digunakannya media sebagai alat menyampaikan materi	√				
b. Kemudahan memilih menu sajian						
	Adanya kemudahan memilih menu sajian dalam presentasi <i>Prezi</i>	√				
c. Kebebasan menu sajian						
	Menu sajian pada <i>slide</i> presentasi <i>Prezi</i> dipilih secara bebas disesuaikan dengan kejelasan warna, bentuk dan tema <i>slide Prezi</i>	√				
d. Kemudahan dalam penggunaan						
	Penggunaan media presentasi <i>Prezi</i> saat pembuatannya membutuhkan koneksi internet yang bagus, jika tidak maka saat proses pembuatannya akan mengalami gangguan pengetikan		√			
	Slide presentasi <i>Prezi</i> yang sudah siap ditampilkan hanya dibutuhkan klik tombol panah ke kanan untuk menggeser slide presentasi		√			
e. Efisiensi teks						
	Teks yang digunakan sesuai dengan background yang digunakan			√		
f. Efisiensi gambar						
	Ketepatan gambar jelas menggambarkan isi materi		√			
	Ukuran gambar sesuai dengan slide presentasi <i>Prezi</i>			√		

g. Efisiensi video						
	Ketepatan maksud dari video jelas menggambarkan isi materi		√			
	Video yang ditampilkan sudah jelas dengan kualitas gambar yang baik		√			
Jumlah		3	13	6	1	0
Jumlah x Skala		15	52	18	2	0
Total Penelitian		87				
Rata-rata Penilaian		3,78				
Kesimpulan		Baik				

Sumber: Data dari Ahli Media

Jumlah skor validasi pada tahap pertama aspek isi oleh ahli media adalah 87 dengan 23 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli media adalah 3,782. Mengacu pada tabel 3.4. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 3.4. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli media, hasil penilaian dari ahli media dalam aspek isi adalah baik.

Selanjutnya, hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.3 yang merupakan hasil validasi ahli media berupa data kualitatif melalui kritik, saran dan komentar dari ahli media.

Tabel 4.4
Komponen Aspek Isi dari Ahli Media

Komponen/Posisi	Deskripsi data	Saran/komentar
Keseluruhan		Secara keseluruhan desain media sudah baik.
Materi	1. Kurang istilah bahasa Arab	1. Akan lebih baik jika dalam menulis istilah bahasa ditambahkan istilah bahasa Arab nya

	2. Tidak adanya instruksi dalam membuat soal	<p>agar lebih jelas dan yang membaca materi lebih paham dan jelas. Contoh pada <i>slide</i> makna istilah <i>Jalaba</i>, <i>Awira</i>, dibuat bahasa Arabnya dan artinya.</p> <p>2. Pada evaluasi akan lebih baik jika diberi tanda misalnya:</p> <p>A. Pertanyaan esay Dan berilah instruksi pertanyaan dengan jelas, misalnya: jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar. Dalam membuat soal buatlah minimal 5 soal.</p>
<i>Slide</i>	Setiap judul <i>slide</i> ukuran huruf bervariasi	Setiap judul slide akan lebih baik dan rapi jika setiap judul materi gunakanlah ukuran huruf standar seperti 14 agar terlihat lebih formal dan tidak bervariasi. <i>Slide 2</i> warna <i>background</i> minimal 2 warna.
Gradasi Warna	Warna <i>background</i> terlalu bervariasi	Warna <i>background slide 2</i> terlalu cerah ganti dengan warna hijau muda lebih baik karena ada kesan islamiah.

Sumber: Data dari Ahli Media

Hasil kritik, saran, dan komentar ahli bidang media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media masih memerlukan revisi kembali mengenai desain dalam evaluasi dan gambar. Hasil dari revisi dalam bidang desain tersebut harus diuji kembali kevalidannya oleh ahli desain media pembelajaran.

2. Deskripsi Data Validasi Ahli Tahap II

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi materi. Ahli materi yang memberikan penilaian media dari segi materi adalah Bapak MT.

Validasi ahli materi meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi materi.

Hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil validasi ahli materi pada tahap II dapat dilihat pada tabel 4.5 yang merupakan hasil validasi ahli materi berupa data kuantitatif melalui kuesioner.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Tahap II Aspek Isi dari AhliMateri

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	TB	STB
Aspek Pembelajaran						
a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran						
1.	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
2.	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan yang ada di <i>slide</i> presentasi	√				
b. Pemberian petunjuk belajar						
1	Petunjuk pelaksanaan sudah sangat tepat	√				
2	Petunjuk belajar sudah jelas dipahami	√				
c. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian						

	Contoh-contoh penyajian mudah dipahami		√			
d. Pemberian latihan evaluasi						
	Pelaksanaan latihan evaluasi sudah sangat tepat		√			
e. Kejelasan bahasa yang digunakan						
	Penggunaan bahasa yang digunakan sudah tepat dan bisa di mengerti siswa		√			
f. Kesesuaian video untuk memperjelas isi						
1.	Video sudah sesuai dengan isi materi pelajaran		√			
2.	Penyajian video sangat jelas menggambarkan isi materi		√			
g. Kebebasan memilih menu						
	Menu yang dipilih secara bebas sesuai dengan materi yang dibahas		√			
Aspek Isi						
a. Penyampaian materi yang menarik						
1.	Materi yang ditampilkan sangat menarik	√				
2.	Isi materi bisa dimengerti siswa dengan jelas	√				
b. Kebenaran materi						
	Materi yang ditampilkan sesuai dengan buku paket yang digunakan guru		√			
c. Ketepatan cakupan materi						
1.	Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
2.	Cakupan isi materi sudah sangat tepat		√			
d. Penyampaian materi yang urut						
1.	Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan urutan sub-sub materi	√				
2.	Tampilan materi secara urut membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa	√				
e. Pemberian contoh-contoh yang tepat dengan materi yang disampaikan						
	Contoh-contoh materi yang diberikan sudah sangat tepat	√				
f. Adanya soal-soal latihan						
	Soal-soal latihan mudah dipahami maksud dan artinya	√				
g. Penggunaan bahasa yang tepat						
	Bahasa yang digunakan bisa dipahami dengan jelas, sehingga bisa dimengerti maksud dan tujuan dari isi materi	√				
h. Kesesuaian gambar untuk memperjelas						

materi						
1.	Gambar sudah sesuai dengan materi		√			
2.	Gambar yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi		√			
i. Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi						
1.	Video sudah sesuai dengan materi		√			
2.	Video yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi		√			
Jumlah		11	13	0	0	0
Jumlah x Skala		55	52	0	0	0
Total Penelitian		107				
Rata-rata Penilaian		4,45				
Kesimpulan		Sangat Baik				

Sumber: Data dari Ahli Materi

Jumlah skor validasi pada tahap pertama aspek isi oleh ahli materi adalah 107 dengan 24 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,45. Mengacu pada tabel 3.4 Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 3.4. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli materi, hasil penilaian dari ahli materi dalam aspek isi adalah sangat baik.

Selanjutnya, hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil validasi ahli materi pada tahap II dapat dilihat pada tabel 4.5 yang merupakan hasil validasi ahli materi berupa data kualitatif melalui kritik, saran dan komentar dari ahli materi.

Tabel 4.6
Komponen Aspek Isi dari AhliMateri

Komponen/Posisi	Deskripsi data	Saran/komentar
Keseluruhan		Sudah layak digunakan
Evaluasi		Sudah layak digunakan
Gambar		Sudah layak digunakan

Sumber: Data dari Ahli Materi

Hasil kritik, saran, dan komentar ahli bidang materi pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media sudah layak digunakan mengenai desain dalam evaluasi dan gambar. Hasil dari uji validasi ke II sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi media. Ahli media yang memberikan penilaian media dari segi media adalah bapak MT.

Validasi ahli media meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi media.

Hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.1 yang merupakan hasil validasi ahli media berupa data kuantitatif melalui kuesioner.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Tahap II Aspek Isi dari Ahli Media

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	TB	STB
Aspek Tampilan						
a. Pemilihan ukuran Huruf						
	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai dengan bentuk <i>slide Prezi</i>	√				
b. Pemilihan jenis huruf						

	Jenis huruf yang digunakan sangat jelas dan mudah dibaca oleh siswa	√				
c. Tampilan gambar						
1.	Kejelasan tampilan gambar bisa dimengerti maksud dan tujuan sesuai dengan materi	√				
2.	Ukuran gambar yang dibuat sesuai dengan <i>slide Prezi</i>	√				
d. Penempatan gambar						
1.	Penempatan tampilan urutan sub-sub materi yang menjadikan gambar sebagai bentuk virtual dari materi yang dijelaskan			√		
2.	Penempatan gambar sebagai bentuk virtual dari sub-sub materi yang sudah sangat tepat		√			
e. Tata letak (<i>lay out</i>)						
	Letak <i>slide-slide</i> presentasi <i>Prezi</i> disesuaikan dengan urutan sub-sub materi yang terdapat di buku paket		√			
f. Daya dukung musik						
1.	Instrumen musik disesuaikan agar siswa tetap fokus pada isi materi yang ada di <i>slide Prezi</i>		√			
2.	Instrumen musik yang digunakan dapat mengurangi kebosanan siswa saat melihat <i>slide-slide Prezi</i> yang berisikan materi pelajaran		√			
g. Pemilihan tema						
	Tema yang dipilih disesuaikan dengan keindahan dan kejelasan warna di tiap <i>slide</i> presentasi <i>Prezi</i>	√				
h. Kesesuaian warna background dengan teks						
	Pemilihan warna <i>background</i> disesuaikan dengan teks sehingga jelas ketika dibaca	√				
i. Tampilan video						
	Video yang ditampilkan sudah sangat jelas dengan kualitas gambar yang baik dan jelas	√				
j. Konsisten penyajian antar halaman						
	Urutan halaman yang disajikan sesuai dengan sub-sub materi	√				
Aspek Isi						
a. Tingkat interaktivitas siswa dengan media						

	Tingkat interaktivitas siswa meningkat dengan digunakannya media sebagai alat menyampaikan materi		√			
b. Kemudahan memilih menu sajian						
	Adanya kemudahan memilih menu sajian dalam presentasi <i>Prezi</i>		√			
c. Kebebasan menu sajian						
	Menu sajian pada <i>slide</i> presentasi <i>Prezi</i> dipilih secara bebas disesuaikan dengan kejelasan warna, bentuk dan tema <i>slide Prezi</i>	√				
d. Kemudahan dalam penggunaan						
1.	Penggunaan media presentasi <i>Prezi</i> saat pembuatannya membutuhkan koneksi internet yang bagus, jika tidak maka saat proses pembuatannya akan mengalami gangguan pengetikan	√				
2.	Slide presentasi <i>Prezi</i> yang sudah siap ditampilkan hanya dibutuhkan klik tombol panah ke kanan untuk menggeser <i>slide</i> presentasi		√			
e. Efisiensi teks						
	Teks yang digunakan sesuai dengan background yang digunakan		√			
f. Efisiensi gambar						
1.	Ketepatan gambar jelas menggambarkan isi materi		√			
2.	Ukuran gambar sesuai dengan <i>slide</i> presentasi <i>Prezi</i>			√		
g. Efisiensi video						
1.	Ketepatan maksud dari video jelas menggambarkan isi materi		√			
2.	Video yang ditampilkan sudah jelas dengan kualitas gambar yang baik	√				
Jumlah		11	10	2	0	0
Jumlah x Skala		55	40	6	0	0
Total Penelitian		101				
Rata-rata Penilaian		4,39				
Kesimpulan		Sangat Baik				

Sumber: Data dari Ahli Media

Jumlah skor validasi pada tahap pertama aspek isi oleh ahli media adalah 101 dengan 23 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli media adalah 4,39. Mengacu pada tabel 3.4. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, maka sesuai dengan tabel 3.4. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli media, hasil penilaian dari ahli media dalam aspek isi adalah baik.

Selanjutnya, hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran online berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media pada tahap II dapat dilihat pada tabel 4.7 yang merupakan hasil validasi ahli media berupa data kualitatif melalui kritik, saran dan komentar dari ahli media.

Tabel 4.8
Komponen Aspek Isi dari Ahli Media

Komponen/Posisi	Deskripsi data	Saran/komentar
Keseluruhan		Sudah layak digunakan dalam pembelajaran
Materi		Sudah layak digunakan dalam pembelajaran
<i>Slide</i>		Sudah layak digunakan dalam pembelajaran
Gradasi Warna		Sudah layak digunakan dalam pembelajaran

Sumber: Data dari Ahli Media

Hasil kritik, saran, dan komentar ahli bidang media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari revisi dalam bidang desain tersebut sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Pembahasan

Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* pada standar kompetensi pendidikan agama Islam dikemas dalam bentuk *online* yang dapat di akses melalui tautan link yang sudah dipublikasikan di *E-mail* dan *Whatsapp*. Pengembangan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* menggunakan situs resmi www.prezi.com, dengan memilih tipe *Prezifor education lisensi prez* *enjoy edu* yaitu tipe *PreziClassic* yang tidak berbayar atau gratis, sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya untuk mengembangkan media ini.

Proses pengembangan ini dimulai dari tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan pada satu tahap yaitu studi lapangan dan studi literatur. Sedangkan studi literatur dilakukan dalam bentuk mencari teori dan materi yang mendukung serta berkaitan dengan pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi*.

Setelah tahap analisis, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain atau rancangan sebuah desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi*. Pada tahap pengembangan inilah cukup banyak menyita waktu, karena harus mengumpulkan materi bahan ajar terlebih dahulu yang akan dijadikan bahasan pada produk *Prezi* dari berbagai sumber dan membuat desain *template* dari awal hingga akhir sampaidesain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan benar-benar siap untuk di validasi oleh ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan.

Tahap pengembangan merupakan tahap proses penilaian yang dilakukan oleh validasi ahli materi dan ahli media agar mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk atau media pembelajaran *online* berbasis *Prezi* yang dikembangkan. Tahap ini berjalan cukup lancar sampai dengan perbaikan-perbaikan terhadap produk sesuai saran dari ahli materi dan ahli media.

Setelah tahap I pengembangan selesai, kemudian dilakukan revisi produk media pembelajaran berbasis *Prezi* sesuai dengan yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah revisi produk media pembelajaran berbasis *Prezi* selesai, ahli materi dan ahli media kembali melakukan uji coba validasi tahap II dengan mengisi kuesioner ahli materi dan ahli media yang sudah disiapkan sesuai dengan bidangnya masing-masing. Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini didesain untuk menyajikan materi Kompetensi Dasar pendidikan agama Islam, meliputi:

1. Terbiasa berpakaian sesuai dengan syari'at Islam.
2. Menunjukkan perilaku berpakaian sesuai dengan syari'at Islam.
3. Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syari'at Islam.
4. Menyajikan keutamaan tatacara berpakaian sesuai syari'at Islam.

Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini merupakan media pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan akun *e-mail*, *Whatsapp* dan jaringan internet. Namun demikian, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini

bukan sebagai media pembelajaran jarak jauh murni, tetapi hanya bersifat melengkapi proses pembelajaran yang selama ini telah berjalan. Media ini nantinya akan digunakan guru sebagai media pembelajaran alternatif dan digunakan siswa untuk mengakses materi secara leluasa dengan jaringan internet sesuai dengan kompetensi dasar.

Desain Media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* memiliki beberapa manfaat yang lebih dibandingkan dengan media lainnya yang bersifat konvensional, dikarenakan selain dapat mengakses materi pendidikan agama Islam yang telah disiapkan, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dikembangkan juga dilengkapi dengan komponen-komponen yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, seperti: gambar, *link video*, dan *background* musik. Selain beberapa komponen di atas juga dilengkapi latihan soal secara mandiri baik yang bersifat esai yang dapat dikerjakan oleh siswa sebagai salah satu tolak ukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam materi berbusana muslim dan muslimah merupakan cermin kepribadian dan keindahan diri.

Hasil validasi tahap pertama yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini adalah sangat baik dengan rerata skor penilaian 4,12 pada aspek isi dan aspek pembelajaran. Pada aspek isi, indikator seperti penyampaian materi menarik, kesesuaian video untuk memperjelas materi, dinilai sangat baik dan layak digunakan oleh ahli materi. Kebenaran materi, ketepatan cakupan materi, penyampaian materi yang urut, pemberian contoh-contoh yang tepat dengan

materi yang disampaikan, penggunaan bahasa yang tepat, di nilai baik dan layak gunakan oleh ahli materi. Adanya soal-soal latihan dan kesesuaian gambar untuk memperjelas materi, di nilai cukup oleh ahli materi.

Penilaian pada aspek pembelajaran, indikator seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, Pemberian contoh-contoh dalam penyajiandi nilai sangat baik dan layak digunakan oleh ahli materi. Pemberian petunjuk belajar,kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian video untuk memperjelas isi, dan kebebasan memilih menu dinilai baik oleh ahli materi.

Hasil validasi ahli media terhadap produk pada tahap pertama menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini sangat baik dengan rerata skor penilaian 3,78 dalam aspek tampilan dan aspek isi. Pada aspek tampilan pemilihan jenis huruf, tampilan gambar, penempatan gambar, pemilihan tema dan tampilan video dinilai baik dan sudah layak digunakan oleh ahli media. Indikator seperti pemilihan ukuran huruf, tata letak (*lay out*), daya dukung musik, dan tampilan video dinilai cukup oleh ahli media. Indikator keserasian warna *background* dengan teks,di nilai tidak baik oleh ahli media. Penilaian pada aspek isi, indikator seperti indikator tingkat interaktivitas siswa dengan media, kemudahan memilih menu sajian, kebebasan menu sajian, efisiensi video dinilai sangat baik oleh ahli media. kemudahan dalam penggunaan, dinilai baik oleh ahli media. Indikator efisiensi teks, dan efisiensi gambar, di nilai cukup oleh ahli media.

Hasil validasi tahap kedua yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi*

ini adalah sangat baik dengan rerata skor penilaian 4,45 pada aspek isi dan aspek pembelajaran. Pada aspek isi, indikator seperti penyampaian materi menarik, penyampaian materi urut, ketepatan contoh-contoh yang diberikan, pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih mengerjakan soal-soal, penggunaan bahasa yang tepat, dinilai sangat baik dan layak digunakan oleh ahli materi. Kebenaran materi, ketepatan cakupan materi, kesesuaian gambar untuk memperjelas materi, kesesuaian video untuk memperjelas materi, di nilai baik dan layak digunakan oleh ahli materi.

Penilaian pada aspek pembelajaran, indikator seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, pemberian petunjuk belajar, di nilai sangat baik dan layak digunakan oleh ahli materi. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian, pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri, kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian video untuk memperjelas isi, dan kebebasan memilih menu dinilai baik oleh ahli materi.

Hasil validasi ahli media terhadap produk pada tahap kedua setelah dilakukan revisi produk menunjukkan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini sangat baik dengan rerata skor penilaian 4,39 dalam aspek tampilan dan aspek isi. Pada aspek tampilan pemilihan jenis huruf, pemilihan ukuran huruf, tampilan gambar, keserasian warna *background* dengan teks, pemilihan tema dan tampilan video dinilai sangat baik dan sudah layak digunakan oleh ahli media. Indikator seperti tata letak (*layout*), penempatan gambar, dinilai baik oleh ahli media. Penilaian pada aspek isi, indikator seperti tingkat kebebasan menu sajian, kemudahan dalam

penggunaan, efisiensi video dinilai sangat baik oleh ahli media. Indikator tingkat interaktivitas siswa dengan media, kemudahan memilih menu sajian, efisiensi teks, dan efisiensi gambar dinilai baik oleh ahli media.

Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini diuji cobakan terhadap siswa. Meskipun memiliki banyak kelebihan, desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini tidak terlepas dari adanya kelemahan. Kelemahan yang terjadi seperti ada gangguan mati listrik, akses internet lambat, kerusakan komputer, maka akan menghambat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi*.

Kelebihan yang dimiliki oleh desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* ini mengindikasikan bahwa media ini dianggap layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Sesuai dengan pedoman skala *likert* mengenai kelayakan media untuk digunakan, maka dengan hasil penilaian yang diperoleh berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dikatakan bahwa desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* layak digunakan sebagai media pembelajaran *online* pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Dalam mengembangkan produk media aplikasi *Prezi*, Pengembangan ini menggunakan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, dan uji validasi ahli), produk yang telah dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* dari segi desain yaitu: warna bervariasi, *zoomablecanvas* yang cukup dinamis dan variatif, Tema disesuaikan dengan keindahan dan kejelasan warna di tiap *slide* presentasi *Prezi*, bisa memilih tema untuk *slide* presentasi, banyak tampilan menu . Dari segi materi yaitu : lebih jelas, gambar sesuai dengan isi materi dan materi muda dipahami melalui *slide* presentasi.
2. Kelayakan setelah di validasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu Berdasarkan hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 4,45 dengan kategori sangat baik, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,39 dengan kategori sangat baik, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* dengan hasil rata-rata masuk pada kategori sangat baik untuk dijadikan sebagai desain media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Produk ini disarankan untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa sehingga membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Bagi Guru

Diharapkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* dapat dijadikan salah satu solusi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lagi dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* dapat digunakan pula pada Kompetensi Dasar lainnya, tentunya setelah guru memahami proses pengembangan pada desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi*.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan produk media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* yang dibuat peneliti dapat dijadikan salah satu solusi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lagi dalam proses pembelajaran di sekolah dan peneliti sendiri saat mengajar di sekolah nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal Hawi. 2014. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daud Ali Muhammad. 2016. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindoPersada
- Drajat Zakiah. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Elisa Wulandari, Skripsi *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia Smk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran*, (Yogyakarta: UNY, 2014)
- Kementrian Agama Republik Indonesia. 2013. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Surabaya: Halim
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta. Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Listiani Dyah. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Dekstop Prezi untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI". Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Malang
- Majid Abdul. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhaimin. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Nazarudin. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras

- Permana Putri. 2019. *Pemanfaatan Aplikasi Prezi sebagai Media Pembelajaran Siswa*(Online) <http://prezi.com/jcqkpiibziaq/pemanfaatan-aplikasi-prezi-sebagai-media-pembelajaran-siswa/> diakses 23 Oktober 2019
- Pribadi, Benny A.. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta : Prenada Media Group
- Rusyfan Zurrahma. 2016. *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini*, Bandung: Informatika Bandung
- Sanaky Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pers
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Prenada Media
- Sartono. 2016. *Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Sekolah*. Transformatika: volume 12 nomor 1
- Smaldino E Sharon dkk. 2011. *Instructional Technology dan Media For Learning*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Grup
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Hak Cipta
- Umar, Media Pendidikan, *Jurnal Tarbawiyah* Volume 11 Nomor 1 Edisi Januari-Juli 2014, h. 137
- Undang-Undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 3
- Wikipedia, *Prezi* diakses <http://id.wikipedia.org/wiki/Prezi>, pada tanggal 18 Oktober 2019 jam 12.11