BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pembelajaran di era sekarang sudah banyak menggunakan variasi media pembelajaran. Hal guna memotivasi minat belajar peserta didik agar mendapatkan perubahan prilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Perubahan prilaku inilah yang dinamakan prestasi belajar.

Di sisi lain, media merupakan sarana yang dinilai efektif dalam menjembatani penyampaian materi yang dituangkan dalam simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Dengan media, keterbatasan daya indra, hambatan jarak geografis, waktu dan lain sebagainya dapat disiasati[1]. Tentunya, guru sebagai salah satu pilar penyangga pendidikan dituntut aktif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran[2], yang merupakan implementasi kurikulum 2013 yang menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada semua mata pelajaran[3].

---

[1] Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Ed. 1, Cet.8, (Depok: Pustekkom Dikbud dan Rajawali Pers, 2005), 14. Sederhananya, ketika belajar mengenai planet, tidak perlu pergi jauh mendatangi planet. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Semisal media objek miniatur planet, diorama antariksa, juga komputer yang perangkatnya dapat dimanfaatkan dalam berbagai pembelajaran seperti video pembelajaran, *e-learning,* CAI atau media lain yang memuat materi tentang planet sebagaimana tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

[2] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru,* Ed. 2, Cet. 6, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 19.

[3] E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013: Perubahan dan Pengembangan Kurikulum 2013 Merupakan Persoalan Penting dan Genting,* Cet. 2, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 71-74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru wajib menyediakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, menciptakan suasana kondusif dengan melakukan berbagai kegiatan bagi peserta didik di kelas maupun di luar kelas. Di samping pentingnya peralatan dan sumber belajar, kreatifitas guru nantinya menentukan daya tercapainya tujuan pendidikan[4]. Meskipun materi pelajaran adalah sesuatu yang substansial, namun metode dalam menyampaikan sebuah materi tidak boleh diabaikan. Bahkan dikatakan sebuah metode lebih diutamakan dari pada materi[5]. Tak jarang, materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sebab metode pembelajarannya kurang tepat.

Keberagaman peserta didik dalam pembelajaran menuntut guru peka dalam menyikapinya[6]. Media yang digunakan dalam menyampaikan materi tidak boleh monoton dan kaku. Pengembangan media tidak serta merta dibuat begitu saja, namun perlu dipertimbangkan kesesuaiannya dengan karakter peserta didik, tujuan dan materi pembelajaran, sehingga peserta didik merasa nyaman dalam pembelajaran (analisis sasaran)[7]. Lebih penting lagi, esensi materi dapat tersampaikan dengan baik dengan mengatasi adanya verbalisme[8].

Sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran secara praktis, selanjutnya dilakukan observasi di MTs. Nurul Amanah Basanah Tanah Merah Bangkalan.

---

[4] Agus Arianto, *Pendidikan sebagai Investasi dalam Pembangunan Suatu Bangsa,* Ed. 1, Cet. 2, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 117.

[5] الطريقة أهم من المادة ولكن المدرس أهم من الطريقة بل روح المدرس أهم من المدرس نفسه

[6] Keberagaman peserta didik yang peneliti maksudkan, ditinjau dari gaya belajar, karakter, keluarga, ekonomi, kemampuan dalam menerima materi dan lain sebagainya.

[7] Sharon E. Smaldino, James D. Russell, Robert Heinich and Michael Molenda, *Instructional Technology and Media for Learning,* (New Jersey: Pearson Merril Prentice Hall, 1999), 51. Maka, media adalah salah satu cara dan variasi dalam menyampaikan materi yang bisa membuat peserta didik merasa nyaman.

[8] Verbalisme merupakan masalah pembelajaran, sebagaimana penjelasan H.C. Witherington, dkk., dalam "*Teknik-Teknik Belajar dan Mengajar,* (Bandung: Jemmars, 1986), 97": *verbalisme is: a statement empty of meaning, the pupil learns his lesson but he doesn't learn"*, pernyataan yang kosong dari makna, peserta didik tampak belajar tetapi sebenamya mereka tidak belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak semester 2, Bab I, pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā.*

Pemilihan mata pelajaran Akidah Akhlak didasarkan pada beberapa hasil penelitian di bidang Pendidikan Agama Islam (PAI), yakni realisasi pembelajaran Akidah Akhlak dianggap masih terdapat kendala. Di antaranya; 1) terbatasnya waktu yang disediakan, sedangkan materi sangat padat dan penting, 2) peserta didik belum mampu mencapai seluruh standar belajarnya, 3) kurang adanya variasi kegiatan pembelajaran (pembelajaran banyak dilakukan secara konvensional). Kendala tersebut akhirnya berdampak pada prestasi belajar yang kurang optimal.

Di sisi lain, Akidah Akhlak merupakan bagian integral dari pembelajaran Agama Islam, memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian, tetapi secara substansial mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan *(tauhīd)* dan *akhlāq alkarīmah* dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan sejak 9 s/d 14 Juli 2014 oleh peneliti bersama Bapak Masyhuri, M.Pd.I selaku guru Akidah Akhlak di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan, diketahui bahwa para peserta didik masih belum mampu mencapai seluruh standar belajarnya. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata ulangan pada materi pokok *al-Asmā' al-Husnā* hanya mencapai 50 untuk kelas C, 65 untuk kelas B dan 60 untuk kelas A. Padahal kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diajukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah adalah 75. Realita ini membuktikan bahwa masih terdapat kesenjangan untuk perolehan prestasi belajar Akidah Akhlak pada pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā.*

Upaya untuk mengidentifikasi penyebab kesenjangan prestasi belajar, dilakukan observasi langsung selama proses pembelajaran. Adapun masalah yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya prestasi belajar di antaranya: Pertama, pembelajaran didominasi oleh guru yang bermetodekan ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif atau bersifat pasif dalam merespon materi. Kedua, kurangnya alokasi jam pembelajaran berdasarkan jumlah kompetensi yang diajukan. Untuk pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā* waktu yang disediakan tiga kali pertemuan dengan 2x40 menit dalam setiap pertemuan. Alokasi ini dianggap kurang karena substansi *al-Asmā' al-Husnā* menekankan pada tingkat pemahaman dan diharapkan dapat diimplementasikan atau dijiwai oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan pokok kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak untuk pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā* di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan di antaranya: 1. Pola pembelajaran yang lebih kondisional dengan peserta didik dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, 2. Ketersediaan waktu belajar yang memadai untuk keluasan peserta didik dalam mencapai standar belajarnya, 3. Media pembelajaran yang memiliki karakteristik sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Sesuai dengan kebutuhan di atas dan studi literatur yang peneliti lakukan, maka solusi yang tepat adalah ketersediaan media pembelajaran CAI

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan nilai interaktif yang bagus sehingga mampu memfasilitasi studi Akidah Akhlak yang menekankan pada proses implementasi sikap dari peserta didik. CAI berbeda dengan media yang ber*genre* audio-visual lainnya, CAI lebih interaktif dan menekankan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Kenyataannya, media CAI pelajaran Akidah Akhlak dengan pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā* belum tersedia di MTs. Nurul Amanah, karenanya perlu upaya pengembangan[9], sehingga perlu diciptakan media berkualitas untuk mata pelajaran tersebut. Demi menciptakan individu yang memiliki nilai keimanan dan kualitas ketakwaan yang tinggi diperlukan penguatan Akidah Akhlak yang sangat urgen dalam tataran aplikasi kehidupan.

Akidah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia[10], berarti "kepercayaan dasar atau diartikan pula keyakinan pokok". Sedangkan menurut istilah Islam yakni pandangan, pemahaman atau ide yang diyakini kebenarannya oleh hati sesuai dengan ajaran Islam yang berpedoman pada al-Quran dan Hadith. Dengan Akidah manusia menjadi terikat pada satu keyakinan yang diyakini kebenarannya serta menolak keyakinan lain yang dianggap melenceng. Akidah merupakan hal terpenting dalam agama Islam karena dengannya manusia dapat terukur derajat keimanan dan keyakinannya kepada Allah dan rasulNya. Akidah dan iman merupakan dua kata kunci dalam hati seseorang yang bisa menegaskan antara yang *haq* dan yang *bāṭil*.

---

[9]Barbara B Seels dan Rita C Carey, *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya.* Diterjemahkan oleh Dewi S. Prawiradilaga, dkk. dari buku aslinya *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field,* (Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta, 1994), 38. Mendefinisikan "pengembangan" merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Artinya, kegiatan pengembangan ini akan dilakukan dengan mengkaji teori media pembelajaran untuk kemudian diinterpretasikan ke dalam sebuah karya media pembelajaran CAI yang sesuai dengan kondisi dan masalah yang akan dipecahkan.

[10] Tim Redaksi KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. 3, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam literatur Islam, akidah termasuk kategori ilmu tauhid yakni ilmu yang membahas tentang keyakinan seseorang pada keesaan Allah yang meliputi keyakinan terhadap hal-hal lain yang berkaitan dengan ketuhanan seperti kenabian, malaikat, jin, alam akhirat dan lain sebagainya. Sebagian ulama' menyebutnya dengan ilmu kalam karena panjangnnya perdebatan yang terjadi dalam akidah yang berkembang. [11]

Syekh Ahmad Marzuqi dalam karangannya mengatakan bahwa akidah dalam Islam itu meliputi lima puluh hal yang harus diimani. Sepuluh untuk sifat wajib Allah, sepuluh untuk sifat mustahil Allah dan satu hal untuk sifat jaiz Allah. Di samping meyakini sifat-sifat yang berkaitan dengan ketuhanan, sembilan akidah untuk menyifati Rasul dari sifat wajib, mustahil hingga jaiznya Rasul. Teolog menyebut lima puluh akidah keimanan tersebut dengan istilah *aqāid al-khomsīn*[12].

Kata "*akhlāq*" dalam bahasa Arab merupakan jamak dari kata "*al-khuluq*" atau "*al-khulq*". Secara bahasa berarti budi pekerti atau kelakuan[13], tabiat, perangai, watak, atau kebiasaan. Secara garis besar disimpulkan bahwa akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia, yang melahirkan perbuatan-perbuatan (yang biasa dilakukan) dengan mudah tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian.[14]

Menurut pengamatan peneliti, variasi media yang dipakai mata pelajaran Akidah Akhlak ini sangat terbatas. Kebanyakan media yang

---

[11] Dewan Redaksi Ensiklopedi Islam, *Ensiklopedi Islam,* Jilid 2, Cet. 4, (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1997), 345.
[12] Muhammad Nawawi, *Nūr al-Ẓalām, Aqīdat al-'Awwām,* (Surabaya: Al-Hidayah, tt), 13.
[13] Tim Redaksi KBBI., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 16.
[14] Dewan Redaksi Ensiklopedi Islam, *Ensiklopedi Islam,* Jilid 1, , Cet. 4, (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1997), 102.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan tidak menyentuh pada substansi inti materi yang disampaikan. Hal itu disebabkan karena obyek materi berupa hal-hal yang bersifat gaib dan *immaterial*, sehingga sukar dilakukan penalaran melalui media yang *notabene* bersifat materi. Tentu kuantitasnya sangat berbeda dengan media tentang mata pelajaran fiqih, baik media *by design* maupun *by utilization*. Terkadang media *by utilization* secara fisik *packaging*nya memang lebih baik dan menarik dibanding dengan media *by design*, namun secara substansial media *by design* tentu lebih mengena dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, pengembangan media CAI ini menarik untuk dilakukan.

Berdasarkan kondisi di atas maka diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran CAI. Berdasarkan literatur, model pemanfaatan yang sesuai untuk memfasilitasi pengembangan media CAI adalah model ASSURE. Pemilihan model pembelajaran ini dikuatkan dengan analisis sebagai berikut: 1. Memiliki eksistensi dalam memadukan teknologi (interaktif, audio, video), 2. Memiliki tahapan yang kompleks dan sistematis untuk desain pembelajaran, 3. Kelengkapan prosedur dalam merealisasikan komponen pemanfaatan CAI seperti; analisis peserta didik, pemilihan tujuan pembelajaran, 4. Model ASSURE merupakan model yang dirancang untuk memformulasikan kegiatan belajar mengajar (KBM) atau biasa disebut model berorientasi kelas karena memiliki enam tahapan [15].

[15] Pada dasarnya ASSURE merupakan model perencanaan penggunaan media dengan 6 tahapan, sesuai susunan ejaan dalam istilahnya, yaitu; (A)*analyze learner characteristics,* (S) *state objectives,* (S) *select method, media and materials,* (U) *utilize media and materials,* (R) *require learner participation,* (E) *evaluation* dan *revise.* Pada tahap ketiga, khususnya tahapan *select media*, peneliti tidak menemukan langkah-langkah pengembangan media dalam ASSURE. Hal tersebut dikarenakan ASSURE cenderung berada pada domain pemanfaatan. Namun karena media CAI (*Computer Assisted Instruction*) sangat cocok untuk siswa dan materi Akidah Akhlak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan analis tersebut, maka dibutuhkan tahap modifikasi model, yaitu antara model pemanfaatan media dengan model pengembangan dan penelitian. Berdasarkan literatur yang peneliti lakukan, model pengembangan dan penelitian yang sesuai adalah model *R&D* Sugiyono yang diadopsi dari Barg and Gall (*educational research*).

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada kajian pengembangan media CAI mata pelajaran Akidah Akhlak, pokok bahasan 10 *al-Asmā' al-Husnā,* 9 diantaranya tercantum dalam silabus yaitu *al-'Azīz, al-Ghaffār, al-Basiṭ, an-Nāfi', ar-Raūf, al-Barr, al-Fattāh, al 'Adl, al-Qayyumī* dan *al-Shabūr.*
2. Semua peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda[16]. Demikian pula karakter dari masing-masing peserta didik yang sangat memepengaruhi kesuksesannnya[17]. Tentu semakin tinggi motivasi belajarnya, semakin tinggi pula prestasi belajarnya.
3. Perkembangan teknologi membuat dunia pendidikan kreatif menyediakan media pembelajaran yang memotivasi, mengubah sikap dan prilaku peserta didik ke arah perubahan dinamis sehingga prestasi belajar meningkat[18].

---

maka peneliti memilih mengembangkan media CAI yang belum tersedia tersebut dengan prinsip pengembangan ASSURE dan mengkombinasikan tahap ketiga dengan model *R&D* Sugiyono.

[16] Robert E. Slavin, *Educational Psicology: Theory and Practice,* 8th.ed, Terjemahan oleh Marianto Samosir, (Jakarta: Indeks, 2009), 106.

[17] Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun, *Models of Teaching*, 8th .ed, Terjemahan oleh Ahmad Fawaid dan Ateilla Mirza, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 465.

[18] Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan,* Ed. 1, Cet. 4, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 458.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Efektifitas pembelajaran dilihat dari prestasi belajar. Prestasi belajar Merupakan hasil dari proses pembelajaran yang terdiri atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun pengukuran prestasi belajar dalam pemanfaatan media CAI pada penelitian ini lebih difokuskan menilai ranah kognitifnya saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan penguasaan peneliti dalam penilaian kedua aspek tersebut.
5. Prinsip pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ASSURE yang dikemukakan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell dan Michael Molenda. Model ini terdiri atas enam tahapan, di antaranya *analyze learners, state objectives, select method, media, and materials, utilize media and materials, require learner participation, evaluation* dan *revise*[19], dimodifikasi dengan model *R&D* Sugiyono yang diadaptasi dari Borg and Gall.
6. Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah peserta didik kelas VII MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan. Media yang dikembangkan hanyalah media CAI untuk kelas VII semester genap, bab 1 pada kompetensi dasar (KD) sebagaimana berikut:
   1.1. Meyakini sifat-sifat Allah melalui *al-Asmā' al-Husnā* menguraikan sebagian *al-Asmā' al-Husnā (al-'Azīz, al-Ghaffār, al-Basiṭ, an-Nāfi', ar-Raūf, al-Barr, al-Fattāh, al 'Adl, al-Qayyumī* dan *al-Shabūr).*
   2.1. Meneladani sifat Allah Swt yang terkandung dalam *al-Asmā' al-Husnā (al-'Azīz, al-Ghaffār, al-Basiṭ, an-Nāfi', ar-Raūf, al-Barr, al-Fattāh, al 'Adl, al-Qayyumī* dan *al-Shabūr).*

[19] Sharon E. Smaldino,etc., *Instructional Technology and Media* , 48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.1. Menguraikan *al-Asmā' al-Husnā* menguraikan sebagian *al-Asmā' al-Husnā (al-'Azīz, al-Ghaffār, al-Basiṭ, an-Nāfi', ar-Raūf, al-Barr, al-Fattāh, al 'Adl, al-Qayyumī* dan *al-Shabūr).*

4.1. Menyajikan fakta dan fenomena kebenaran sifat-sifat Allah Swt yang terkandung dalam *al-Asmā' al-Husnā (al-'Azīz, al-Ghaffār, al-Basiṭ, an-Nāfi', ar-Raūf, al-Barr, al-Fattāh, al 'Adl, al-Qayyumī* dan *al-Shabūr).*

7. Media CAI Akidah Akhlak untuk kelas VII MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan ini sifatnya sebagai salah satu sumber belajar yang tidak dapat mengganti keberadaan guru, melainkan hanya membantu guru memilih pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan mengakomodir semua gaya belajar baik yang visual, audio ataupun kinestetik, namun pada gaya kinestetik ini bergantung pada guru dalam mendesain pembelajaran dan mengarahkan peserta didik untuk turut aktif di dalam kelas.
8. Media CAI hanya dapat digunakan pada sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana yang memadahi dan juga didukung oleh karakteristik dan kemampuan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan media komputer tersebut.
9. Penelitian dan pengembangan ini hanya melakukan validasi ahli, validasi materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan tidak menggunakan uji coba kelompok besar. Hal ini dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka berikut peneliti kemukakan rumusan masalah yang akan dijawab secara spesifik dalam tesis ini, di antaranya:

1. Bagaimana pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan sebelum memanfaatkan media CAI?
2. Bagaimana pengembangan media CAI pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan?
3. Bagaimana efektifitas pembelajaran dengan memanfaatkan media CAI pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan?

D. Tujuan Penelitian

Untuk lebih mengarah pada sasaran yang akan dicapai dalam penulisan tesis ini, perlu dijabarkan mengenai tujuan penelitian, di antaranya:

1. Mendeskripsikan keaadan riil dan keadaan ideal pembelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan.
2. Mendeskripsikan pengembangan media CAI pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan.
4. Mendeskripsikan efektifitas pembelajaran dengan memanfaatkan media CAI pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Kegunaan Penelitian

Signifikansi penelitian pengembangan media pada pembelajaran Akidah Akhlak ini adalah untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi di sekolah, antara kondisi ideal yang menuntut ketersediaan media pembelajaran guna memudahkan peserta didik dalam memahami konsep *al-Asmā' al-Husnā* dengan kondisi riil atas keterbatasannya media yangtersedia. Oleh karena itu, pengembangan media CAI ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran CAI ini dapat dijadikan bahan masukan meningkatkan pembelajaran dengan mengoptimalkan media ICT.
2. Dengan adanya pengembangan media, maka dapat dikembangkan pula teori-teori belajar berbasis komputer.

Dari sisi praktis, penelitian ini bisa bermanfaat dalam beberapa hal berikut:

1. Memberikan alternatif media pembelajaran, sehingga guru dapat menyajikan materi di dalam kelas dengan kreatif dan tidak monoton.
2. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan menggunakan media tersebut.
3. Mengurangi kejenuhan pembelajaran yang hanya bermetodekan ceramah.
4. Sebagai bahan acuan yang dapat dikembangkan bagi peneliti selanjutnya.

F. Kerangka Teori

Kemajuan suatu bangsa bergantung pada kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat diupayakan dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan dalam skup kecil diupayakan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran berkualitas bila masalah belajar terpecahkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu upaya memecahkan masalah belajar dengan penyediaan sumber belajar melalui kegiatan pengembangan. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan wawancara yang diperoleh dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak memberikan indikasi kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran dan prestasi belajar belum maksimal. Padahal media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi pelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dilandasi aspek psikologis, teknologis, sejarah dan empirik[20]. Dari aspek psikologis, media menstimulasi peserta didik, sehingga mampu melayani keberagaman karakteristik dan kondisi mereka. Dari aspek teknologis, media memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih individual dan memberi dasar lebih ilmiah sehingga pembelajaran lebih terfasilitasi dan menyenangkan. Dari aspek sejarah, media dapat mengurangi pembelajaran yang bersifat verbal sehingga ide abstrak tampak lebih nyata. Dari aspek empirik, terdapat interaksi dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga prestasi belajar dapat optimal terlebih jika terdapat kesesuaian media dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik.

Media CAI ini diharapkan membantu peserta didik memahami materi yang bersifat *immaterial* sehingga lebih bersemangat dalam pembelajaran dan melaksanakan tugas yang ada serta memperoleh prestasi belajar lebih baik dari sebelumnya. Terlebih lagi karakteristik media CAI yang *audio-visual-motion* dapat merangsang indera pendengaran dan penglihatan peserta didik.

[20] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2012), 18-23.

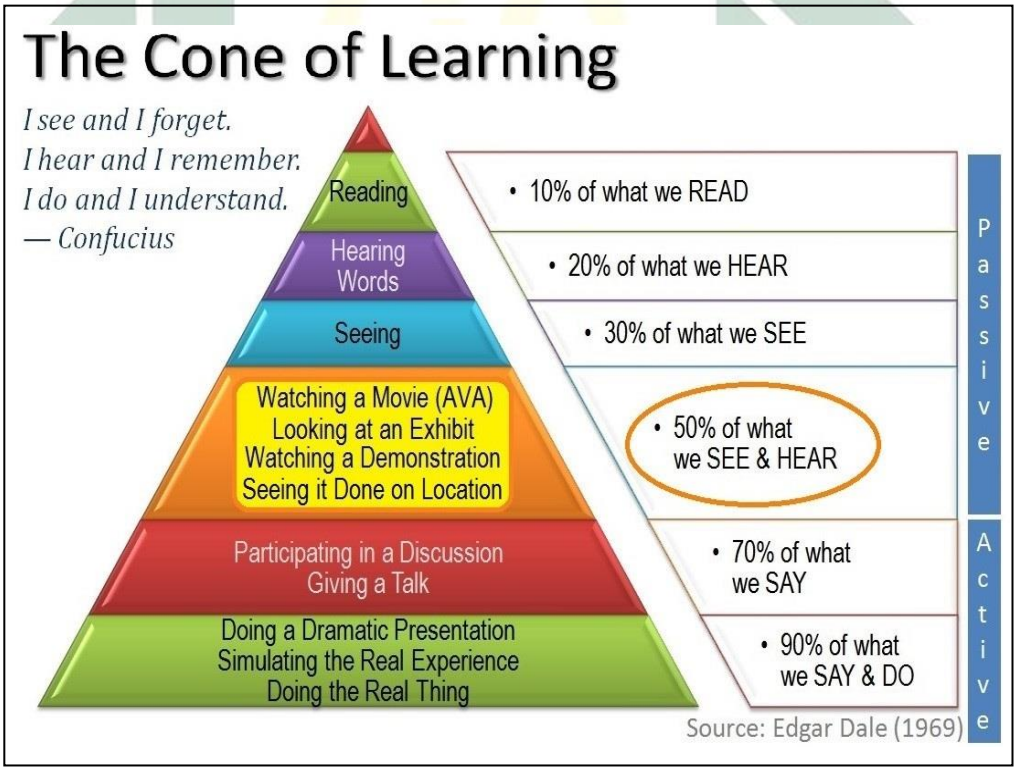
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagaimana temuan Magnesan[21] bahwa prosentase keberhasilan penyerapan yang dipelajari peserta didik dengan masing-masing gaya belajar dapat dilihat sebagai berikut:

1. 10% kita belajar dari apa yang kita baca.
2. 20% kita belajar dari apa yang kita dengar.
3. 30% kita belajar dari apa yang kita lihat.
4. 50% kita belajar dari apa yang kita lihat dan kita dengar.
5. 70% kita belajar dari apa yang kita katakan.
6. 90% kita belajar dari apa yang kita katakan dan kita lakukan.

temuan prosentase keberhasilan daya serap Magnesan di atas juga peneliti temukan dalam tingkatan pengalaman pemerolehan prestasi belajar oleh Edgar Dale sebagai suatu proses komunikasi sebagai mana gambar berikut[22]:

Bagan 1.1
***Cone of Experience* Edgar Dale**



[21] Bobbi DePorter, dkk., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang Ruang Kelas.* Terjemahan oleh Ary Nilandari (Bandung: Kaifa, 2010), 94.
[22] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer,* (Bandung: Alfabeta, 2012), 165.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari dua temuan yang sama antara Magnesan dan Edgar Dale dapat peneliti simpulkan bahwa pemberdayaan yang optimal dari seluruh indera peserta didik dalam belajar akan mengahasilkan kesuksesan bagi diri peserta didik. Hanya dengan media CAI, setidaknya sudah mencapai 50% keberhasilan daya serap. Terlebih lagi apabila nantinya guru dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar dan terlibat langsung dalam suatu kegiatan atau mengerjakan sesuatu maka akan memperoleh daya serap yang lebih maksimal lagi dan tahan lama.

Killen mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered approaches*) dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered approaches*)[23]. Pendekatan pembelajaran inilah yang nantinya mengantarkan guru untuk memilih strategi, metode dan teknik yang akan diterapkan dalam pembelajaran dengan tanpa mengenyampingkan kesesuaian karakteristik materi dan gaya belajar peserta didik.

Gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari cara menyerap, mengatur serta mengolah informasi yang didapatkan. Setiap peserta didik memiliki tipe gaya belajar yang berbeda-beda. Di antaranya tipe visual, auditori dan somatis atau yang biasa dikenal dengan kinestetik[24]. Gaya belajar visual atau sering dikenal dengan pengamatan ini merupakan gaya belajar melalui melihat sesuatu, baik melihat tulisan, gambar, diagram dan lain sebagainya. Tipe gaya belajar ini lebih mengedepankan pada penglihatan secara langsung. Gaya

[23] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), 125.
[24] Bobbi DePorter and Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan oleh Alawiyah Abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2009), 112.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar auditori adalah belajar dengan lebih mengedepankan indera pendengaran. Pada gaya ini, belajar bisa dilakukan dengan mendengarkan kaset, ceramah, diskusi, debat dan instruksi verbal. Gaya belajar kinestetik atau somatis merupakan gaya belajar yang lebih mengedepankan keterlibatan langsung peserta didik dengan melibatkan aktivitas fisik dan gerakan tubuh seperti suka menari, bergerak, menyentuh, merasakan dan melakukan sendiri.

Aunurrahman berpendapat bahwa penempatan guru sebagai satu-satunya sumber informasi, menempatkan peserta didik tidak sebagai individu yang dinamis akan tetapi lebih sebagai obyek yang pasif, sehingga potensi keindividualannya tidak berkembang secara optimal[25]. Padahal pembelajaran bertujuan untuk mencerdaskan dan memberdayakan peserta didik. Menurut Tilaar, peserta didik yang berdaya adalah peserta didik yang dapat berpikir kreatif, mandiri, dapat membangun dirinya dan masyarakatnya kelak[26].

Menurut Dimyati dan Mudjiono, "Dominan guru dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik terlibat secara pasif"[27]. Mereka lebih banyak menunggu sajian dari guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, perlu ada perubahan dalam pembelajaran yang lebih mengarahkan pada kegiatan peserta didik supaya peserta didik tidak lagi dipandang sebagai obyek pembelajaran melainkan dipandang sebagai subyek yang aktif.

Joyce dkk, mendefinisikan bahwa guru yang sukses merupakan guru yang dapat melibatkan para peserta didiknya dalam tugas-tugas yang syarat

---

[25] Aunurrohman, *Belajar dan Pembelajaran,* (Bandung: Alfabeta, 2009), 9.
[26] H.A.R. Tilaar, *Paradigma Baru Pendidikan Nasional,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 21.
[27] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

muatan kognitif dan sosial serta mengajarkan pada mereka bagaimana cara mengerjakan tugas-tugas tersebut secara produktif[28]. Sederhananya, guru yang sukses bukan sekedar penyaji yang kharismatik dan persuasif, akan tetapi senantiasa mengajari peserta didiknya bagaimana menyerap dan menguasai informasi yang berasal dari penjelasannya, sedangkan pelajar efektif mampu menggambarkan informasi dan gagasan dari guru mereka.

Uraian di atas menggambarkan bahwa di antara kedua pendekatan pembelajaran tersebut, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered approaches*) inilah yang lebih memberdayakan dan memberikan peluang kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat melibatkan peserta didik sepenuhnya dalam pembelajaran sehingga berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mereka.

Joyce dkk, juga mengemukakan bahwa cara penerapan suatu pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan peserta didik dalam mendidik diri mereka sendiri[29]. Kesesuain perlakuan yang didapat dalam sebuah pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik akan lebih meningkatkan minat dan prestasi belajar dalam pembelajaran tersebut.

Itulah sebabnya peneliti memilih mengembangkan media CAI dibanding media lainnya. Dengan media CAI setidaknya peserta didik dapat belajar secara mandiri dan bisa mengakomodir gaya belajar audio dan visual, mengenai kinestetik maka kembali peneliti sampaikan, semua bergantung pada usaha guru dalam mengelola kelas dan merancang pembelajaran. Maka,

[28] Bruce Joyce, dkk., *Models of Teaching*, 7.
[29] Ibid., 4.a

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memanfaatkan media CAI saja belum cukup, tentu guru piawai yang mampu mengarahkan peserta didik agar aktif dalam pembelajaran sangat dibutuhkan.

Adapun media CAI yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti ini sifatnya hanya sebagai salah satu sumber belajar peserta didik yang tidak dapat menggantikan keberadaan guru, melainkan hanya membantu guru memilih pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan dapat mengakomodir semua gaya belajar peserta didik baik visual, audio maupun kinestetik.

G. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan, di antaranya dilakukan oleh:

1. Mindaudah, mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya (UNESA), dengan judul tesisnya "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *e-learning* pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Jombang tahun 2012. Dalam rumusannya dikemukakan, perlu ada inovasi bahan ajar yang berbasis teknologi dengan dukungan komputer dan internet.

   Hasil analisis datanya dapat disimpulkan bahwa; a) kevalidan media diperoleh dari (1) validator ahli materi atau isi sebesar 86% (sangat layak), (2) validator ahli media / ICT 88% (sangat layak); b) kepraktisan media diperoleh dari (1) hasil pengamatan keterlaksanaan RPP 86% (sangat layak), (2) kendala lapangan terarasi, (3) respon peserta didik 90% (positif); c) keefektifan media diperoleh dari hasil (1) pengamatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aktifitas peserta didik 79% (baik), (2) pengamatan aktifitas guru 86% (sangat baik) dan (3) ketuntasan belajar peserta didik yang 90% tuntas. Penelitiannya menghasilkan bahan ajar berbasis *e-learning* dalam aplikasi *weblog* jenis *wordpress.com* dengan data *storage* yang di*link*-kan dalam *ziddu*. Di dalamnya terdapat materi, SAP, petunjuk penggunaan *blog* dan fasilitas *link* ke al-Qur'an *digital,* hadist online dan lain sebagainya.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Mindaudah yaitu sama-sama jenis penelitian *R&D* yang mengembangkan sumber belajar dengan memanfaatkan media computer, hanya saja audien dan materi yang dikemas berbeda, begitu pula *software* yang digunakan. Sekalipun hardwarenya sama-sama menggunakan komputer, namun media CAI ini tidak perlu terkoneksikan dengan internet, sedangkan media yang dirancang oleh Mindaudah harus terkoneksi dengan internet karena sifatnya yang *e-learning.* Keunggulan produk dari Mindaudah ini dapat diakses oleh semua orang yang mengklik alamat URLnya. Sedangkan media CAI yang peneliti kembangkan tidak dapat diakses dengan serta merta kecuali dalam komputer tersebut sudah disimpan *software* media CAI atau dapat pula dikemas dalam CD pembelajaran.

2. Retno Sriningsih, mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), tesisnya berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar" pada tahun 2010.

   Hasil validitas ahli materi menunjukkan kualitas media sangat baik, dengan skor 4,52. Sedangkan kualitas media memperoleh skor 4,50. Hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

uji coba menunjukkan bahwa hasil penilaian tersebut sangat baik. Aspek pembelajaran memiliki rerata skor 4,51 (sangat baik), aspek isi 4,51 (sangat baik) dan aspek media 4,51 (sangat baik). Rerata skor secara keseluruhan sebesar 4,53 yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Dari tes yang dilaksanakan diperoleh skor rerata *pretest* sebesar 70,70 dan rerata skor *posttest* sebesar 78,75. Jadi ada kenaikan skor rerata sebesar 8,75 atau sebesar 12,98%. Hasil uji t menunjukkan bahwa kenaikan rerata skor signifikan, dengan nilai p sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Berbicara adalah efektif.

3. Tesis yang relevan berikutnya yaitu dari Arif Harjanto Mahasiswa Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang yang berjudul Rancang Bangun CAI sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun media pembelajaran CAI yang interaktif dengan teknologi multimedia. Hasil penelitian berupa visualisasi CAI tutorial dan simulasi sebagai media pembelajaran fisika untuk SMA kelas XI. Penelitian ini melibatkan 8 guru dan 90 peserta didik kelas XI SMA sebagai responden. Hasil kuesioner responden menunjukkan bahwa 91,11% peserta didik menyatakan produk CAI berkualitas. 75,11% peserta didik menyatakan bahwa penyajian materi berkualitas. 95,11% peserta didik manyatakan bahwa program CAI dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian yang termaktub di atas menarik karena sama-sama menggunakan media komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran dengan desain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

interaktif, Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang menjadi sasaran uji coba media CAI yang nanti akan peneliti desain dengan mengarah pada pengukuhan akidah. Dari segi lokasi penelitian juga terdapat perbedaan. Maka tentu akan berbeda pula media pembelajaran yang akan dihasilkan.

H. Sistematika Pembahasan

Pengembangan dalam penelitian ini dimaksudan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer yaitu CAI (*computer assisted instruction*) yang akan diterapkan pada peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Amanah Basanah Bangkalan dengan masa putar (durasi) ±20 menit.

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa satu paket CD multimedia pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak pada pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā.* Untuk lebih detailnya, berikut paparan spesifikasi produk yang akan peneliti kembangkangkan:

1. Spesifikasi Fisik
   a. Disajikan dalam bentuk CD multimedia yang mudah dioperasikan, disertai dengan kompetensi dasar dan indikator. Disajikan bahan evaluasi berupa pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dikaji dalam bentuk game pembelajaran interaktif.
   b. Disertai petunjuk pemanfaatan media pembelajaran CAI untuk peserta didik yang dilengkapi dengan kompetensi dasar, indikator dan materi pokok yang dibahas dalam media CAI tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Disertai bahan penyerta untuk peserta didik berisi silabus, RPP, materi dan petunjuk pemanfaatan media yang meginformasikan identifikasi program meliputi judul, tujuan, materi pokok dan penggunaan media.

2. Spesifikasi Isi

Produk CAI yang akan dikembangkan dengan menggunakan model ASSURE dimodifikasi model *R&D* Sugiyono pada mata pelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā* berupa:

a. Tayangan materi yang nantinya akan muncul teks, suara, animasi, simulasi dan video mengenai materi-materi dan pertanyaan-pertanyaan seputar *al-Asmā' al-Husnā*.
b. Tampilan memiliki tombol navigasi, sehingga dapat mengulang materi yang disajikan dan juga berfungsi pada sesi tanya jawab interaktif.
c. CAI ini ditampilkan pada komputer secara langsung tanpa menginstal *software media player* pemutar *flash* tertentu dengan spesifikasi berikut:
   1) *Pentium IV*
   2) *Win XP / Vista*
   3) *CD Drive / USB*
   4) *Memory* 512 *MB*
   5) *VGA* 256 *MB*
   6) *Sound card / Speacker*

Sebelum mengembangkan media CAI, peneliti melakukan studi literatur terlebih dahulu. Peneliti membahas tentang urgensi media dalam pembelajaran dan memetakan macam-macam media menurut karakterisik masing-masing. Kemudian akan dijelaskan mengenai apa itu media CAI supaya yang membaca

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tesis ini mengerti tentang media yang peneliti kembangkan. Peneliti juga akan membahas tentang materi Akidah Akhlak semester 2, Bab I, pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā.* yang akan disajikan dalam media CAI.

Peneliti juga mengadakan observasi dan interview kepada guru bidang studi untuk mengetahui bagaimana pembelajaran yang dilakukan sebelum memanfaatkan media CAI pada mata pelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā* yang dilegkapi dengan gambar dokumentasi yang nantinya akan peneliti sajikan di lampiran. Setelah itu peneliti merancang media dengan 6 tahapan sesuai dengan ASSURE yang dimodifikasi dengan model *R&D* Sugiyono yang diadopsi dari Borg and Gall *(educational research*).

Pertama melakukan analisis karakter peserta didik. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi karateristik peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Amanah yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Kedua, menetapkan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti berpedoman pada silabus dan RPP mata pelajaran Akidah Akhlak dalam pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā* sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pada MTs. Nurul Amanah kelas VII. Ketiga memilih media dan bahan ajar[30]. Keempat memanfaatkan media dan bahan ajar. Dalam hal ini peneliti menggunakan media yang telah diproduksi dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII. Kelima melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media CAI. Terakhir melakukan evaluasi dan revisi[31].

---

[30] Perlu diketahui, bahwa media pembelajaran ada yang *by utilization*, ada pula yang *by design*, di sinilah fokus tesis peneliti yang memilih media *by design*, oleh karenanya peneliti akan merancang produk CAI mata pelajaran Akidah Akhlak.

[31] Evaluasi dan revisi yang peniliti maksudkan di sini meliputi evaluasi produk yang dihasilkan oleh para validator ahli, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada akhir penelitian ini akan dibahas mengenai hasil uji coba media CAI yang telah dikembangkan oleh peneliti dan sejauh mana tingkat efektifitasnya. Dengan kata lain, peneliti melakukan *experiment* dengan desain *two group pretest-posttest*. Desain ini terdapat dua pengukuran, pertama dilakukan sebelum perlakuan diberikan *(pretest),* sedangkan pengukuran kedua dilakukan sesudah perlakuan diberikan *(posttest)*.

Peneliti melakukan penelitian dengan melihat perbedaan antara pembelajaran sebelum memanfaatkan media CAI yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan pembelajaran setelah memanfaatkan media CAI pembelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā*[32] . Sebelum memanfaatkan media CAI pembelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan *al-Asmā' al-Husnā*, peneliti memberikan *pretest* terlebih dahulu kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Setelah itu, peserta didik diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media CAI saat pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung.

Selanjutnya, peserta didik diberi *posttest* untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang diberikan. Data hasil *pretest* dan postest akan peneliti analisis dan dituangkan dalam bab 4 juga. Kemudian dalam bab 5, akan peneliti diskusikan mengenai produk yang telah peneliti kembangkan yaitu media CAI, baik mengenai produk itu sendiri dan hasil uji coba yang telah peneliti lakukan. Mengenai simpulan dan saran, nanti akan disajikan di bab 6.

---

direvisi berdasarkan masukan dari para validator ahli tersebut untuk menghasilkan produk akhir yang benar-benar valid, efektif dan layak. Adapun tahap tersebut akan dituangkan dalam Bab 4.

[32] Namun sesuai dengan batasan masalah penelitian yang peneliti jelaskan pada Bab 1, Sub Bab B, poin ke-4 bahwa pengukuran prestasi belajar yang peneliti lakukan hanya difokuskan pada ranah kognitif peserta didik dan belum melipuli ranah afektif ataupun ranah psikomotorik peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id