

## Pengembangan Bahan Ajar PAI Materi Qs. Al-Fil Kelas IV SDN 17 Muara Sugihan Berbasis Multimedia

Daryanto<sup>1\*</sup>, Mulyadi Eko Purnomo<sup>2</sup>, Helen Sabera Adib<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup>SDN 17 Muara Sugihan, Banyuasin, Indonesia  
[ydar354@gmail.com](mailto:ydar354@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia  
[mulyadijekopurnomo@gmail.com](mailto:mulyadijekopurnomo@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia  
[helensaberaadib\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:helensaberaadib_uin@radenfatah.ac.id)

---

### ABSTRACT

---

*Education that is characterized by the use of technology in learning is education that is in line with the times and globalization. Therefore teachers are required to be able to develop learning that can motivate student interest in learning. Many ways can be done in this case such as developing teaching materials in the form of multimedia learning. Therefore this research develops the PAI teaching material QS al-Fil material for multimedia-based class IV. The method used in this research development is the Research and Development (R and D) method which refers to the Borg and Gall development procedure, with steps as follows: 1) Potential Problems, 2) Data collection, 3) Initial product design, 4) Validation design through FGDs and experts, 5) Design revisions, 6) Product trials. Primary data in this study include interviews, validation sheets (FGD and expert validation), tests to students, and questionnaires to teachers. The secondary data obtained from documentation, books, theses and journals related to research. The results of this study are 1) produce a product namely PAI teaching material QS al-Fil material for class IV SDN 17 Muara Sugihan based on multimedia, 2) expert validation includes material expert validation and application expert validation with an average score of 95% in the very category worthy. 3) the product trial results to see the effectiveness of the product showed a significant difference between before and after the use of the product, namely student learning outcomes increased after the use of the product, while in practicality tests, the practicality of teaching materials tried out for six users obtained an average score 94% with a very decent category.*

**Keywords** :Development, PAI Teaching Materials, Efectiveness, Practicality.

---

### INFORMASI ARTIKEL

---

Submitted,	March 01, 2020
Revised,	April 05, 2020
Accepted,	June 26, 2020

---

## PENDAHULUAN

Menurut Sudjana (2013) mengatakan bahwa dalam pembelajaran itu siswa mampu menyerap informasi yang disampaikan oleh guru dengan membaca (teks) siswa menyerap 10%, dengan mendengar (audio) siswa akan menyerap 20%, dengan melihat (visual) siswa akan menyerap 30%, dengan melihat dan mendengar (video/audio visual/animasi) siswa akan mampu menyerap informasi 50%, dengan berbicara siswa akan mampu menyerap informasi 80%, sedangkan dengan berbicara dan menjelaskan serta mensimulasikan apa yang dia bicarakan siswa akan mampu menyerap informasi 90%. Dari pendapat Sudjana ini dapat kita asumsikan bahwa siswa akan mampu menyerap banyak informasi saat pembelajaran apabila siswa melakukan atau memperagakan apa yang dipelajarinya. Menurut Hannafin (1999) menyatakan bahwa prinsip pembelajaran adalah WARM, *Want to learning, Act while learning, Recive feed back, Master learning*. *want to learning* adalah siswa ingin untuk belajar, dalam pengertian siswa mempunyai motivasi untuk belajar. *Act while learning* siswa mempraktekkan ketika belajar, yakni siswa memperagakan apa yang ia pelajari, *recive feedback* siswa menerima umpan balik yang diberikan guru dalam artian siswa selalu mengobservasi apa yang dilakukan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran berlangsung. *Master learning* adalah belajar tuntas dalam artian dalam pembelajaran tersebut siswa dapat menyerap informasi yang disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan semua siswa dapat memenuhi KKM dalam pembelajaran yang ditetapkan.

Dalam pembelajaran informasi yang akan disampaikan adalah hal yang terpenting yang harus dikemas dalam sesuatu yang menarik agar siswa *want to learning* dalam artian termotivasi dalam belajar, maka dari hal inilah yang mengharuskan guru untuk berinovasi dalam mendesain atau mengembangkan bahan ajar atau informasi yang ingin disampaikan kepada siswa agar siswa termotivasi dalam belajar. Dalam pembelajaran Menurut Harto (2013) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru mengajar dan dapat menyebabkan siswa belajar, dari pendapat tersebut dinyatakan bahwa semua yang dapat membuat siswa belajar dan dapat membantu guru dalam belajar disebut dengan bahan ajar, dalam pendapat lain menurut Mudhlofir (2018) menyatakan bahwa informasi yang akan disampaikan guru adalah bahan ajar. Dari dua pendapat tersebut dapat kita artikan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa baik informasi atau sejenisnya yang dapat membuat siswa belajar dan membantu guru dalam belajar.

Menurut Prastowo (2012) menyatakan bahwa bahan ajar berdasarkan bentuknya ada 4 macam yaitu : cetak, audio, audio visual, dan interaktif. Harto (2013) menyatakan bahwa manfaat bahan ajar bagi guru antara lain menghemat waktu, membuat suasana pembelajaran menjadi interaktif dan efisien, sedangkan bagi siswa adalah dapat belajar dengan cepat, dapat belajar dengan mandiri, memperluas waktu belajar. Dari pendapat tersebut dinyatakan bahwa ciri-ciri bahan ajar antara lain adalah: menimbulkan minat, menjelaskan tujuan pembelajaran, disusun secara plexibel, mengakomodasi kesulitan siswa, komunikatif, dikemas untuk proses pembelajaran dikelas. Dari pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa bahan ajar harus mempunyai ciri-ciri komunikatif, mengakomodasi kesulitan siswa, dalam konsep mengakomodasi kesulitan siswa bahan ajar dibuat agar siswa lebih mudah memahami materi yang akan kita sampaikan dengan demikian bahan ajar yang dibuat dapat menampung semua gaya belajar siswa baik yang audio (mendengar), visual (melihat gambar) audio visual atau kinestetik (menonton film atau simulasi).

Multimedia diartikan sebagai perpaduan yang harmonis berbagai media (teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi) secara sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Susilana dkk., 2012). Dalam pasal 19 UU No 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan dinyatakan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, insfiratif dan menyenangkan (Undang-undang No. 19 Tahun 2015) dalam undang-undang ini sudah jelas

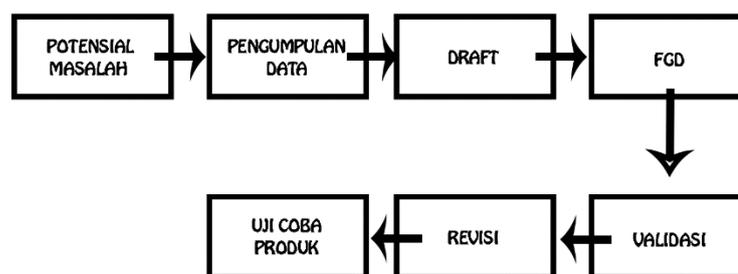
dinyatakan bahwa proses pembelajaran yang terjadi harus interaktif dalam artian adanya komunikasi dua arah antara siswa dan guru dan interaksi ini semakin mudah bila adanya media pembelajaran sebagai contoh multimedia pembelajaran, inspiratif dalam artian pembelajaran dapat menginspirasi siswa untuk *learning to do*, artinya siswa termotivasi untuk mempraktikkan apa yang ia pelajari dan yang terakhir adalah menyenangkan dalam artian pembelajaran ini tidak membosankan, tidak monoton dan dapat menampung semua gaya belajar siswa.

Selanjutnya dalam undang-undang No 14 tahun 2004 tentang guru dan dosen dinyatakan bahwa, setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan TIK untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. (Undang-undang No. 14 Tahun 2014), yang dimaksudkan dalam undang undang No 14 tahun 2004 tentang guru dan dosen ini adalah mengharuskan para guru dan dosen untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pengembangan sebagai contoh kegiatan pengembangan bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan dalam penyelenggaraan pembelajaran bagi peserta didik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak kelebihan yang kita dapatkan dalam pembelajaran dengan menggunakan TIK atau ICT yakni dapat memvisualisasikan sesuatu yang sulit bahkan yang berbahaya sekalipun, dapat membuat sesuatu yang abstrak menjadi konkrit dengan analogi ataupun contoh-contoh.

## METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and development*). Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2012) Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, *hardware*, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Adapun produk yang dikembangkan adalah bahan ajar PAI semester genap kelas IV berbasis komputer.

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penelitian pengembangan tersebut meliputi : 1) potensi masalah, 2) mengumpulkan informasi, 3) desain produk 4) validasi desain 5) perbaikan desain 6) ujicoba produk 8) uji coba pemakaian 9) revisi produk 10) pembuatan produk masal. (Sugiyono, 2012), Metode penelitian pengembangan tidak jauh beda dengan penelitian lainnya, namun pada penelitian pengembangan yang menjadi acuan adalah menghasilkan sebuah produk yang dapat berguna. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ditunjukkan pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Langkah Penelitian Pengembangan Bahan Ajar PAI Materi Qs. Al-Fil

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggali potensi masalah, masalah yang terjadi dalam pembelajaran PAI terutama di kelas IV, pertama peneliti melakukan observasi, dimulai dengan observasi pembelajaran PAI dikelas, yang meliputi hal-hal yang berhubungan dengan penelitian yang diteliti, kemudian melanjutkan dengan dokumentasi berupa data nilai ulangan semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan analisis kebutuhan berupa wawancara langsung dengan guru yang bersangkutan tentang apa yang dibutuhkan oleh guru dalam membantu kegiatan pembelajaran di kelas yang belum tersedia di sekolah, selanjutnya melakukan analisis dan rancangan berupa kegiatan uji karakteristik awal dan entry behavior siswa dengan melakukan wawancara tentang kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan menurut siswa seperti apa, dari uji karakteristik awal dan *entry behavior* inilah yang dapat menjawab keinginan pembelajaran seperti apa yang diharapkan oleh siswa agar mereka bisa termotivasi dalam belajar dan mereka dapat mencapai nilai seperti yang diharapkan (sesuai KKM).

Setelah selesai pada entry behavior dan karakteristik awal dilanjutkan dengan pembuatan gambaran materi/jabaran materi atau analisis materi, rancangan skenario naskah bahan ajar kemudia dilanjutkan dengan pembuatan flowchart dan kemudian membuat skenario naskah bahan ajar PAI materi QS.al-Fil kelas IV berbasis multimedia dan pembuatan *storyboard*, setelah selesai dilanjutkan dengan Langkah ketiga yakni membuat draft/desain awal yang telah mengikuti prosedur produk yang dibuat dalam file bahan ajar yang meliputi bahan ajar aspek al-qur'an yakni QS. al-Fil ayat 1-5. Langkah keempat yakni dengan melakukan FGD (*focuss group discussion*) Tujuan dari FGD ini adalah untuk mengkoreksi draft produk yang telah dibuat, FGD dilakukan bersama dengan 5 orang guru PAI di kecamatan Muara Sugihan, (SDN 17 Muara Sugihan, SDN 21 Muara Sugihan, SDN 16 Muara Sugihan, SDN 18 Muara Sugihan dan SDN 14 Muara Sugihan. Masukan dari hasil *focuss group discussion* (FGD) tersebut dijadikan acuan untuk melakukan revisi terhadap Draft produk berupa bahan ajar PAI berbasis multimedia yang telah dibuat sebelumnya.

Langkah kelima adalah Uji validasi produk (*Expert Review*) Setelah melakukan perbaikan terhadap draft produk awal, berdasarkan saran dan masukan dari guru-guru PAI pada FGD, pengembangan dilanjutkan dengan validasi produk oleh ekspert review, expert review ini dilakukan oleh dua orang ahli yakni ahli materi PAI Dr.Akmal Hawi, M.Ag, yang merupakan ketua Program PAI S.3, sekaligus dosen Program magister dan doktor (PAI S.2 dan S3), dan ahli IT yakni Fahrudin, M.Kom yang merupakan ketua pusat Pengelolaan data UIN Raden Fatah Palembang. Langkah keenam selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap produk bahan ajar tersebut sesuai dengan saran dan masukkan dari para ahli aplikasi dan ahli materi PAI untuk penyempurnaan produk yang telah dibuat sebelum diujicobakan.

Langkah ketujuh adalah uji coba produk, penguji cobaan produk ini bertujuan agar kualitas bahan ajar yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris, prosedur yang akan dilakukan dalam uji coba ini yaitu, dengan melakukan uji pretest dahulu kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai, kemudian melakukan kegiatan belajar mengajar pada siswa tentang materi yang dipelajari siswa yakni materi al-Qur'an dengan mengambil QS.al-Fil ayat 1-5 sebagai materi PAI pada pelajaran keenam untuk siswa sekolah dasar kelas IV kurikulum 2013.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti, yaitu: 1) wawancara, wawancara ini ditujukan kepada siswa dalam hal untuk menganalisis kebutuhan, kemudian wawancara tentang apa yang diperlukan oleh guru yang belum tersedia disekolah, 2) lembar validasi ditujukan kepada ahli materi dan ahli IT untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran atas produk yang dibuat dan untuk diuji cobakan. 3) dokumentasi digunakan untuk mengetahui visi sekolah, misi sekolah, keadaan sarana prasarana, dan data hasil ujian semester kelas IV sebagai langkah awal saat studi pendahuluan 4) tes ditujukan kepada siswa untuk mengumpulkan data tentang

efektifitas bahan ajar yang telah dibuat dari sisi siswa dalam hal ini juga menjadi acuan penilaian efektifitas bahan ajar adakah peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan tersebut. 5) angket kepraktisan produk bagi pemakai atau user dalam kesempatan ini angket uji kepraktisan produk bagi guru Pendidikan Agama Islam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Bahan Ajar PAI Materi Al-Qur'an QS Al-Fil

Adapun pengembangan bahan ajar PAI materi QS al-Fil berbasis multimedial ini meliputi langkah-langkah pengembangan dan spesifikasi produk yang dikembangkan, Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk sebagai berikut:

#### *Langkah-langkah Pengembangan*

Dalam menggali potensi dan masalah yang terdapat dilapangan sebagai potensi bahwa di SDN 17 Muara Sugihan sudah ada listrik, sudah tersedia laptop dan sudah ada proyektor, sedangkan masalah yang didapat dilapangan adalah siswa saat pembelajaran PAI banyak yang tidak tertarik, seperti mengobrol atau mengantuk, sehingga nilai semester pertama PAI saat ulangan menjadi sangat tidak memuaskan, karena dari 15 siswa hanya satu siswa yang memenuhi KKM.

Dalam pengumpulan informasi ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, yakni dengan cara melakukan uji karakteristik awal, *entry behavior*, membuat gambaran materi, membuat jabaran materi dan membuat *flowchart* dan sekaligus menjadilah draft awal multimedia.

Sebelum desain awal bahan ajar multimedia diberikan kepada ahli dilakukan koreksi dahulu melalui diskusi kelompok kecil guru dalam FGD (focuss group discussion) dalam FGD ini banyak didapatkan saran dan masukkan dari teman-teman sesama guru PAI, kemudian bahan ajar tersebut diperbaiki sesuai saran dan masukkan dari guru PAI dalam FGD.

Dalam validasi ahli ini meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli aplikasi atau ahli IT. Dalam uji keefektifan produk meliputi beberapa sekolah yakni sdn 17 Muara Sugihan sebagai uji skala kecil, dan SDN 16 dan SDN 14 sebagai uji skala sedang sedangkan uji skala besarnya meliputi SDN 21 Muara Sugihan dan SDN 18 Muara Sugihan serta SDN 05 Muara Sugihan. Dalam uji kepraktisan produk ada enam guru yang menguji kepraktisan produk ini yakni:

**Tabel 1. Guru atau User yang Menguji Kepraktisan Produk**

No	Nama Guru	Institusi
1	Aruji Kartadinata, S.Pd.I	SDN 17 Muara Sugihan
2	Husnul Hamdiyah, S.Pd.I	SDN 16 Muara Sugihan
3	Nurman, S.Pd.I	SDN 14 Muara Sugihan
4	Halimatu Sa'diyah, M.Pd.I	SDN 21 Muara Sugihan
5	Mami Holili, S.Pd.I	SDN 18 Muara Sugihan
6	Apriyanti, S.Pd.I	SDN 05 Muara Sugihan

#### *Spesifikasi Produk yang Dikembangkan*

Secara umum spesifikasi produk yang dikembangkan adalah: 1) dari sisi substansi Produk yang di kembangkan ini adalah berbentuk slide pembelajaran dalam pemakaiannya menggunakan bantuan komputer, 2) dari sisi *output* nya produk yang dikembangkan di kemas dalam sebuah CD (*compact disk*) : berisi suara, teks, gambar, film, animasi dan game. 3) bahan ajar pembelajaran ini memuat KI dan Kd serta tujuan pembelajaran, materi, soal test, game dan profil pengembang

Secara khusus spesifikasi produk yang dikembangkan adalah: 1) bahan ajar ini disajikan dalam bentuk slide presentasi menggunakan software power point 2010. 2) Bahan ajar ini di

kembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi. 3) Bahan ajar ini telah memenuhi aspek kualitas pembelajaran yang meliputi: kualitas isi dan tujuan pembelajaran, kualitas tampilan bahan ajar, dan kualitas kepraktisan bahan ajar ini di harapkan dapat mempermudah guru dalam memberikan pemahaman konsep materi QS al-Fil kepada siswa sehingga pembelajaran akan semakin menarik.

### Hasil Validitas

**Tabel 2. Skor Validasi dari Ahli Materi**

No	Soal	Jawaban		Skor
		Ya	Tidak	
1	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	V		1
2	Apakah isi materi yang disajikan sudah sesuai untuk siswa sekolah dasar?	V		1
3	Apakah penggunaan Bahasa sudah sesuai?	V		1
4	Apakah tujuan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013?	V		1
5	Apakah rumusan kompetensi dasar sudah sesuai dengan standar isi kurikulum 2013?	V		1
6	Apakah isi bahan ajar ini sudah sesuai dengan standar isi kurikulum 2013?	V		1
7	Apakah setiap materi dalam bahan ajar sudah sesuai dengan aspek karakteristik PAI?	V		1
8	Apakah materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk senang belajar?	V		1
9	Apakah aspek evaluasi sudah sesuai dengan materi yang disajikan?	V		1
10	Menurut bapak/Ibu apakah produk ini sudah layak untuk digunakan di lapangan?	V		1
<b>Jumlah</b>		10	-	10

Berdasarkan data yang dihimpun dari tabel 2 maka nilai yang dihasilkan adalah : 1) Materi mudah dipahami, 2) materi layak digunakan di Sekolah Dasar, 4) penggunaan bahasa sudah layak, 5) tujuan sudah sesuai dengan kurikulum 2013, 6) sudah sesuai dengan standar isi dalam kurikulum 2013, 7) cakupan materi sudah layak, 8) dapat memotivasi siswa dalam belajar, 9) aspek evaluasi sudah sesuai 10) produk ini layak digunakan, dan Berdasarkan tabel 4.6 maka skor yang didapat dari lembar validasi ahli materi adalah 10 yakni skor yang sangat layak.

**Tabel 3. Lembar Validasi Ahli IT**

No	Soal	Jawaban		Skor
		Ya	Tidak	
1	Apakah tampilan bahan ajar ini sudah cukup menarik?	V		1
2	Apakah tata letak/layout bahan ajar ini sudah sesuai?	V		1
3	Apakah <i>background</i> yang digunakan sudah sesuai?		V	0
4	Apakah penggunaan jenis huruf dan ukurannya sudah sesuai?	V		1
5	Apakah kombinasi warna bahan ajar ini sudah sesuai?	V		1
6	Apakah penggunaan gambar dan teks sudah sesuai dengan materi?	V		1
7	Apakah penggunaan audio, musik, dan narator sudah sesuai?	V		1
8	Apakah penggunaan animasi sudah sesuai?	V		1
9	Apakah aspek <i>game</i> yang dibuat sudah sesuai?	V		1
10	Apakah produk ini layak untuk digunakan dilapangan?	V		1
<b>Jumlah</b>		9	1	9

Berdasarkan tabel 3 penilaian dari ahli IT tersebut dinyatakan bahwa bahan ajar ini terkategori sangat valid dengan mendapat nilai 9 yakni dengan prosentase 90% semuanya sudah sangat layak namun ada banyak saran yang ditunjukkan kepada pengembang dalam hal anjuran untuk memperbaiki bahan ajar yang telah dibuat, sebagai contoh validator mengkritisi terhadap background, dalam background ini saran validator untuk menggunakan background yang sesuai dengan tema atau pokok bahasan, dan selanjutnya validator juga menyarankan agar animasi-animasi yang dibuat harus mendukung dan berkaitan dengan materi pelajaran walaupun sifatnya untuk menghibur namun tentu harus disesuaikan dengan konteks sebagai contoh dalam materi ahlak ada animasi anak yang dikejar anjing artinya tidak ada manfaat menambahkan animasi tersebut. Tentu dari saran dan masukan dari validator ini di jadikan acuan untuk merevisi bahan ajar tersebut.

**Tabel 4. Skor Rata-rata Ahli Materi dan Ahli IT**

No	Jenis Validasi	Nilai	Kriteria
1	Fokus Materi	10	Sangat Valid
2	Fokus pada aplikasi/IT	9	Sangat Valid
	<b>Jumlah Rata-rata</b>	9,5	Sangat Valid

Dari tabel 4 dinyatakan bahwa Secara umum hasil uji validasi para ahli menyatakan bahwa prototype yang dihasilkan sudah dalam kategori valid artinya sudah layak di ujicobakan dengan saran dan revisi.

### Hasil Uji Efektivitas

Uji coba di SDN 17 Muara Sugihan sebagai uji coba skala kecil, terdapat selisih rata-rata skor test saat pretest dan posttest yakni 27,50, kemudian uji coba skala sedang bahan ajar aspek keimanan di uji cobakan di SDN 16 Muara Sugihan didapatkan selisih rata-rata pretest dan posttest sebesar 37,14 dan aspek akhlak diujicobakan di SDN 14 Muara Sugihan selisih rata-rata skor pretest dan post test 30,59. Kemudian materi sebagai uji coba skala besar yang dilakukan ada 3 sekolahan yang berbeda yakni di SDN 21 Muara Sugihan selisih rata-rata skor pretest dan posttest 35,33 untuk aspek sejarah di ujicobakan di SDN 05 Muara Sugihan terdapat selisih pretest dan posttest sebesar 33,14, di SDN 18 Muara Sugihan terdapat selisih skor rata-rata pretest dan post test 31,00 dengan demikian didapatkan kesimpulan bahwa ada perbedaan signifikan dengan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk bahan ajar PAI materi QS al-Fil kelas IV SDN 17 Muara Sugihan berbasis multimedia, dengan demikian disimpulkan bahwa bahan ajar ini sudah dinyatakan efektif.

### Hasil Uji Kepraktisan

Selanjutnya adalah Pengujian kepraktisan produk yang telah dibuat dilihat dari aspek pemakai (*user*) yakni para guru. Keenam guru tersebut adalah pertama guru PAI SDN 17 Muara Sugihan Filial yakni Aruji Kartadinata, adapun hasil saat uji coba mendapat skor rata-rata 9,6 (96%) guru PAI (Pendidikan Agama Islam) SDN (Sekolah Dasar Negeri) 16 Muara Sugihan ibu Khusnul Hamdiah, S.Pd.I, mendapat skor rata-rata 9,4 (94%) guru PAI SDN (Sekolah Dasar Negeri) 14 Muara Sugihan bapak Nurman, S.Pd.I, mendapat skor rata-rata 9,2 (92%) guru PAI (Pendidikan Agama Islam) SDN 21 Muara Sugihan ibu Halimatu Sa'diyah, M.Pd.I mendapat skor rata-rata 9,4 (94%) kemudian guru PAI (Pendidikan Agama Islam) SDN 18 Muara Sugihan ibu Mami Halili, S.Pd.I mendapat skor 8,8 (88%) kemudian juga ibu apriyanti, S.Pd.I guru PAI (Pendidikan Agama Islam) SDN 05 Muara sugihan mendapat skor 9,8 (98%). Dari keenam guru tersebut bila dirata-ratakan mendapat skor 94 (94%) dengan demikian bahan ajar ini dinyatakan praktis.

No	Nama Guru	Institusi	Skor (%)
1	Aruji Kartadinata, S.Pd.I	SDN 17 Muara Sugihan	96
2	Husnul Hamdiyah, S.Pd.I	SDN 16 Muara Sugihan	94
3	Nurman, S.Pd.I	SDN 14 Muara Sugihan	92
4	Halimatu Sa'diyah, M.Pd.I	SDN 21 Muara Sugihan	94
5	Mami Holili, S.Pd.I	SDN 18 Muara Sugihan	88
6	Apriyanti, S.Pd.I	SDN 05 Muara Sugihan	95

Adapun hasil uji kepraktisan bagi guru (*user*), dari keenam user yang mencoba bahan ajar PAI berbasis multimedia didapatkan nilai skor sebagai berikut user 1 (48), user 2 (47) user 3 (46) user 4 (47) user 5 (44) user 6 (49) dengan skor maksimal 50 dari 10 item pertanyaan angket yang disebar, dari keenam user ini bila dirata-ratakan sebagai berikut : Bila ke enam user ini kita rata-ratakan maka akan didapat hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} &= \frac{u_1 + u_2 + u_3 + u_4 + u_5 + u_6}{Skor\ Ideal \times N} \times 100\% \\ &= \frac{48 + 47 + 46 + 47 + 44 + 49}{50 \times 6} \times 100\% \\ &= \frac{281}{300} \times 100\% \\ &= 93,66\% \approx 94\% \end{aligned}$$

Jadi rata-rata untuk uji coba user atau pengguna yang merupakan guru pendidikan Agama Islam di Sekolah yang telah menjadi tempat uji coba produk bahan ajar PAI kelas IV materi QS al-Fil berbasis multimedia yakni 94% dengan kategori sangat layak.

## KESIMPULAN

Bahan ajar PAI materi QS al-Fil untuk kelas IV berbasis multimedia ini sudah dikembangkan dalam bentuk software pembelajaran yang dibuat dengan program microsoft office 2010 pada aplikasi Microsoft power point 2010 yang bisa langsung digunakan dikelas untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil uji validasi bahan ajar PAI semester genap kelas IV SDN 17 Muara sugihan meliputi uji validasi ahli materi Pendidikan Agama Islam dan uji validasi ahli aplikasi atau IT, dalam uji validasi terhadap materi didapatkan skor total yakni 10, Sedangkan untuk hasil uji validasi dari ahli IT didapatkan skor 9, Secara keseluruhan total nilai rata-rata validasi dari 2 ahli yakni ahli materi dan ahli aplikasi dengan skor 9,5 dalam kategori yang sangat layak, dengan demikian bahan ajar PAI kelas IV semester genap ini dinyatakan valid.

Adapun hasil uji efektivitas bahan ajar bagi siswa, dalam uji skala kecil di SDN 17 Muara Sugihan, didapatkan hasil ada selisih 27,50 nilai rata-rata pretest dan posttest, Kemudian pada uji coba skala sedang di 2 sekolah yang berbeda, saat uji coba di SDN 16 Muara Sugihan, selisih pretest dan posttest adalah 37,14, Begitu juga saat uji coba di SDN 14 Muara Sugihan, selisih rata-rata pretest dan posttest yaitu 30,59, kemudian untuk uji coba skala besar di 3 sekolah yang berbeda, di SDN 21 Muara Sugihan didapatkan selisih rata-rata pretest dan posttest yakni 35,33, untuk uji efektivitas di SDN 18 Muara Sugihan terdapat selisih rata-rata pretest dan posttest yaitu 31,00, untuk uji efektivitas di SDN 05 Muara Sugihan selisih rata-rata pretest dan posttest yaitu 33,14.

Adapun hasil uji kepraktisan bahan ajar PAI materi QS al-Fil berbasis multimedia sebagai berikut: dari keenam user yang mencoba bahan ajar PAI berbasis komputer ini bila dirata-

ratakan dengan skor 94% masuk dalam kategori sangat layak, dengan demikian bahan ajar ini sudah dinyatakan praktis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Harto, K. (2013). *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*. Exellent Publishing.
- Mudhlofir, A. (2018). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Pustaka Setia.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Sudjana, N. (2013). *Teknologi Pengajaran*. Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilana, R., Zein, M., S, & S. (2012). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Wacana Prima.
- Tim Nuansa Aulia. (2015). *Undang-undang Standar Nasional Pendidikan (UU No 19 Tahun 2005)*. Nuansa Aulia.
- Tim Cempaka Putih. (2014). *Undang-undang Guru dan Dosen (UUGDS) no 14 tahun 2004*. Cempaka Putih.