



Development of ICT-Based Interactive Media to Improve the Learning Outcomes of Grade 1 Students of Elementary School

Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Susetna Lily Zulailiana^{1*}

¹UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

OPEN ACCESS

ISSN 2579-5813 (online)

Edited by:

Moch. Bahak Udin By Arifin

Reviewed by:

Wawan Herry S., Praharisti Kurniasari

*Correspondence:

Susetna Lily Zulailiana

susetnal@gmail.com

Received: 6 June 2023

Accepted: 9 August 2023

Published: 27 October 2023

Citation:

Susetna Lily Zulailiana (2023)
Pengembangan Media Interaktif
Berbasis ICT Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1
Sekolah Dasar

Madrosatuna: Journal of Islamic
Elementary School. 7:2.

doi:

10.21070/madrosatuna.v7i2.1589

The existing learning media is getting more advance along with technology advancement. One of the learning media that is widely used to increase effectiveness and efficiency in the learning process is the presence of interactive learning media based on ICT (Information and Communication Technology). The objective of this study was to reveal the development of ICT-based interactive media implemented in My Little Island Primary School Malang, with specific sub-focus on: (1) specification of ICT-based interactive media, (2) level of validity and attractiveness of ICT-based interactive media, and (3) improvement of PAI learning outcomes of students after using ICT-based interactive media. This study applied both quantitative and qualitative methods, as well as research and development designs. Data was collected through observation, interviews, questionnaires, and learning achievement tests. Techniques for data analysis included descriptive analysis and t-test analysis. This study found that: 1) Product specifications in the form of ICT-based interactive media were packaged in an application with the procedures used, namely (a) data collection, (b) planning, (c) initial product development, (d) initial product trials, (e) initial product revision, (f) field trial, and (g) final product revision. (2) According to the overall validation results, the validity level of ICT-based interactive media was 87.4% which was categorized in the valid category. The level of interest in ICT-based interactive media was 89.75% which was categorized in the appealing category. 3) The t test resulted in $t_{count} 2.95 > t_{table} 1.717$. This showed that there were differences of student learning outcomes in Islamic education before and after the use of ICT-based interactive media. It means that ICT-based interactive media can improve the learning outcomes of first-grade elementary school students in Islamic education.

Keywords: Interactive Media, ICT

Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang ada saat ini juga mengalami perkembangan. Kehadiran media pembelajaran interaktif yang berbasis ICT (Information and Communication Technology) menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengembangan media interaktif berbasis ICT yang diimplementasikan di SD My Little Island Malang, dengan sub fokus mencakup: (1) spesifikasi media interaktif berbasis ICT, (2) tingkat validitas dan kemenarikan media interaktif berbasis ICT, dan (3) peningkatan hasil belajar PAI siswa sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT (Arum & Desstya, 2021). Penelitian ini memadukan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan rancangan penelitian dan pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif dan analisis uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis ICT dikemas dalam sebuah aplikasi dengan prosedur yang digunakan yaitu (a) pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) pengembangan produk awal, (d) uji coba produk awal, (e) revisi produk awal, (f) uji coba lapangan, dan (g) revisi produk akhir. (2) Hasil validasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 87,4% yang termasuk dalam kategori valid. Tingkat kemenarikan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 89,75% yang termasuk dalam kategori menarik. 3) Hasil uji t memperoleh thitung $2,95 > ttabel 1,717$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT. Artinya media interaktif berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, ICT

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan bentuk komunikasi dua arah antara guru sebagai pengantar pesan dengan peserta didik sebagai penerima pesan. Dalam proses ini pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru merupakan simbol komunikasi yang harus diterjemahkan ulang dan dipahami oleh peserta didik sehingga dapat diterima sebagai kesatuan informasi yang utuh (*Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1.*, t.t.). Pembelajaran PAI secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam rangka mencapai standar yang telah ditentukan. Secara terperinci materi PAI juga terdiri dari pengetahuan yang bersifat fakta, konsep, maupun prosedur (Imam, 2016).

Pembelajaran PAI di sekolah tidak jarang disampaikan oleh guru melalui komunikasi yang bersifat verbal dan cenderung bersifat abstrak. Kondisi tersebut, pada akhirnya menimbulkan permasalahan terhadap peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Ditinjau dari aspek perkembangan peserta didik, pada tahapan usia sekolah dasar (7-12 tahun) adalah usia dimana peserta didik telah mencapai tahap operasional kongkrit (Piaget & Desmita, 2009), tahap dimana peserta didik dapat memahami sesuatu yang bersifat nyata. Berdasarkan hal ini, maka pembelajaran PAI juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik, agar pembelajaran dapat diserap secara maksimal (Setyosari, 2013).

Levie dalam Azhar dalam penelitiannya menjelaskan bahwa belajar melalui stimulus verbal maupun visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik seperti mengingat atau menghubungkan suatu konsep-konsep tertentu dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, peran media dalam pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Miftah, 2013). Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bias berlangsung secara optimal.

Seorang pendidik alangkah baiknya bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan bertujuan membantu pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran (Nurseto, 2011). Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, apakah itu orang, alat, atau bahan (Asnawir & Basyiruddin, 2002). Tersedianya media pembelajaran sangat penting untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu pembelajaran dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan.

Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang ada saat ini juga mengalami perkembangan. Terdapat media pembelajaran interaktif yang berbasis ICT. ICT (Information and Communication Technology) telah menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi atau TIK. Media pembelajaran berbasis ICT diantaranya: teknologi komputer, multimedia, telekomunikasi, dan jaringan komputer. Selain itu, ICT mencakup berbagai perangkat keras dan lunak yang dapat menyimpan, mengolah serta menyampakan informasi sehingga dapat terjadi komunikasi (Mahdun, 2021).

Dengan berkembangnya ICT maka berpengaruh pada system pendidikan, dimulai dari tingkat dasar hingga tingkat pendidikan tinggi. Berbagai cara dan media telah dikenalkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar semakin banyak guru yang memberikan kreatifitas dalam pengajaran dan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna, tentunya akan meningkatkan mutu Pendidikan (*Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Pasal 1 ayat 1.*, t.t.). Media berbasis ICT ini merupakan media yang bersifat interaktif dikarenakan dengan menggunakan media tersebut siswa tidak hanya menyimak materi, atau hanya memperhatikan penyajian maupun objek melainkan dalam penggunaan media tersebut akan terjadi interaksi yang aktif antara pendidik dan siswa selama proses pembelajaran (Waraulia dkk., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT salah satunya dengan bantuan media komputer diharapkan para siswa akan lebih mudah menyerap informasi dan pelajaran menjadi lebih menarik serta terjadi interaksi lebih baik (interaksi dua arah antara guru dengan siswa), sehingga siswa dapat tumbuh menjadi pribadi yang kritis, aktif dan dinamis melalui proses pembelajaran tersebut (Supriyono, 2018).

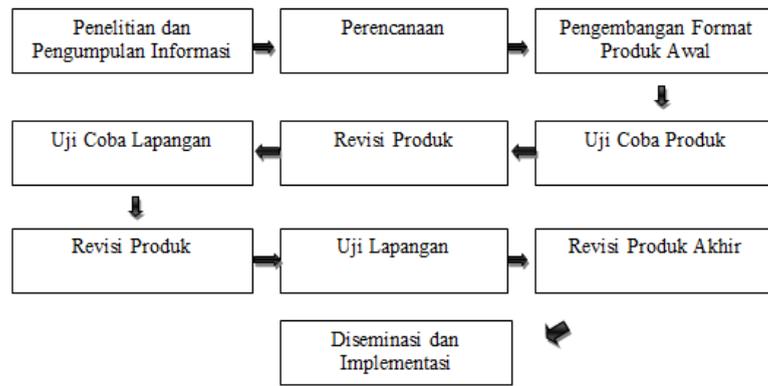
METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) Tujuan dari studi pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis ICT.

2. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan menggunakan model yang diadabtasi Borg and Gall. Dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Pengembangan Borg and Gall

Dari sepuluh langkah dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall, peneliti hanya akan menggunakan tujuh langkah. Hal ini merujuk pada penjelasan Borg, tahapan yang ideal dapat kita sederhanakan tanpa mengurangi nilai penelitian dan pengembangan itu sendiri. Tujuh langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut; pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk awal, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir (Pribadi & Benny, 2011).

3. Prosedur pengembangan

Langkah pertama, sesuai dengan langkah model Borg and Gall yaitu pengumpulan data. Pada pengumpulan data ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mempertimbangkan berbagai hal, seperti kegunaan produk yang nantinya akan dikembangkan, baik dari sisi keilmuan ataupun keindahan. Selain itu pertimbangan jangka waktu yang diperlukan dalam pengembangan serta perlengkapan produk juga senantiasa menjadi bahan pertimbangan peneliti. Sementara itu, studi literatur yang dijadikan landasan dalam memperkuat produk yang akan dikembangkan. Penelitian terdahulu juga diperlukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran sebelumnya (Majid & Abdul, 2013).

Langkah kedua, peneliti melakukan perencanaan dengan merumuskan tujuan pengembangan produk, sasaran yang nantinya akan menggunakan produk, serta komponen pembentuk produk juga dimulai dirumuskan sematang mungkin.

Langkah ketiga, dimana dilakukannya pengembangan produk media interaktif berbasis ICT. Bersamaan dengan itu, untuk mengisi kekurangan bahan isian media dapat dilakukan pengumpulan bahan-bahan pelajaran yang mendukung media sebagai produk pengembangan (Arsyad & Azhar, 2009).

Langkah keempat, pengujian produk hasil pengembangan awal. Pada tingkat ini peneliti melakukan uji coba produk dengan menyebarluaskan angket dan melakukan wawancara mengenai produk yang telah dikembangkan kepada beberapa ahli yaitu: ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli soal yang dianggap berkompeten dalam desain, materi, pembelajaran, dan soal untuk dijadikan dasar revisi produk (Abidin & Yunus, 2014).

Langkah kelima, revisi produk pengembangan awal berdasarkan penilaian angket yang telah diujikan kepada para ahli diantaranya adalah ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli soal. Di dalam angket tersebut terdapat beberapa pernyataan terkait kevalidan desain, materi, pembelajaran, dan soal (Muchin, 2008).

Langkah keenam, pelaksanaan uji coba lapangan. Pada saat pelaksanaan uji coba lapangan, peneliti menggunakan satu kelas yaitu: kelas 1 SD My Little Island Malang, yang berisi sebanyak dua puluh siswa. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan oleh praktisi yaitu guru PAI kelas 1 sebelum dan sesudah menggunakan produk media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan oleh peneliti pada proses pembelajaran (Hidayati, 2016). Saat berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan produk, peneliti melakukan observasi. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara dan menyebarluaskan angket kepada praktisi dan siswa. Praktisi pada pelaksanaan uji coba lapangan ini adalah guru mata pelajaran PAI kelas 1 Angket yang disebarkan kepada siswa dibuat sedikit berbeda dengan angket yang disebarkan kepada para ahli (Hamruni, 2008). Hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa dalam memahami angket yang diberikan. Selain itu, peneliti juga memberikan pre-test dan post-test kepada siswa untuk mengetahui keterampilan kitabah siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Langkah ketujuh, penutup dari langkah-langkah yang telah dijabarkan di atas. Pada tingkat ini, peneliti menyempurnakan produk pengembangan berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penyebaran angket dan hasil penilaian pre-test dan post-test yang telah dilakukan pada langkah sebelumnya. Langkah ini juga merupakan langkah peneliti dalam melakukan revisi produk akhir.

4. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji coba menggunakan desain eksperimen dengan rancangan satu kelompok dengan prates-pascates (one group pre-test post-test design) untuk mengetahui tingkat validitas media interaktif membiasakan hidup bersih (Kadariah, 2020). Penggunaan desain eksperimen ini dikarenakan subjek uji coba berjumlah kurang dari tiga puluh siswa. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas 1 SD My Little Island dengan subjek penelitian sebanyak dua puluh siswa. Dalam rancangan ini terdapat tiga langkah, yaitu: (a) pelaksanaan prates untuk mengukur variabel terikat; (b) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen menggunakan media interaktif membiasakan hidup bersih; (c) pelaksanaan pascates untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat.

b. Subjek Uji Coba

Untuk mengetahui tingkat validitas dan kemenarikan media interaktif membiasakan hidup bersih, peneliti menggunakan subjek uji coba yaitu kelas 1 SD My Little Island yang berjumlah dua puluh siswa. Subjek uji coba diperoleh dengan menggunakan teknik incidental sampling, peneliti mengambil subjek uji coba yang secara kebetulan dijumpai.

c. Jenis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif, dihasilkan dari angket yang telah disebarluaskan kepada para validator dan siswa beserta nilai pre-test dan post-test siswa. Data kualitatif, dihasilkan dari hasil observasi dan wawancara beserta kritik dan saran pada angket yang disebarluaskan kepada para validator yaitu: ahli desain, ahli materi dan praktisi (Djarwanto, 2001).

5. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Observasi
- b. Angket
- c. Tes
- d. Dokumentasi

6. Teknik Analisis Data

a. Analisis Deskriptif

Teknik analisis dengan cara mendeskripsikan dan memberi gambaran dari setiap sumber data yang telah dikumpulkan peneliti berdasarkan data kualitatif angket yang berupa kritik dan saran dari para validator serta hasil angket kemenarikan produk dari siswa, kemudian data tersebut dikuantitatifkan dengan skala likert (Emzir, 2015). Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan kemenarikan media interaktif berbasis ICT yang di uji coba kepada siswa kelas 1 SD My Little Island. Untuk menentukan persentase tingkat validitas atau kelayakan dan kemenarikan media interaktif membiasakan hidup bersih dari hasil angket yang disebarluaskan kepada para validator menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 1 Rumus Perhitungan Nilai Rata-rata

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto (2009:172)

Keterangan:

- P : Persentase tingkat validitas
 $\sum x$: Jumlah skor validator
 $\sum xi$: Jumlah skor maksimal
 100% : Konstanta

Dalam sebuah penilaian dibutuhkan standar pencapaian atau skor yang sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan (Karlina & Ice, 2018). Berikut merupakan tabel tingkat kelayakan atau validitas yang telah disesuaikan dengan skala likert dari angket validasi:

Tabel 2 Kriteria Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
76% < skor ≤ 100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
51% < skor ≤ 75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
26% < skor ≤ 50%	Kurang Valid	Revisi
0% < skor ≤ 25%	Tidak Valid	Revisi

Sumber: Arikunto (2009)

Berdasarkan tabel penilaian di atas, penilaian dapat dinyatakan valid apabila sudah memenuhi standar pencapaian mulai dari skor 59% sampai 100% dari keseluruhan unsur pada angket validasi. Berikut di bawah ini adalah tabel kualifikasi tingkat kemenarikan yang telah disesuaikan dengan skala likert berdasarkan persentase media interaktif membiasakan hidup bersih dari angket yang disebarluaskan kepada siswa:

Tabel 3 Kriteria Tingkat Kemenarikan Produk Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian	Tingkat Kemenarikan Produk
79% < skor ≤ 100%	Menarik
59% < skor ≤ 79%	Cukup Menarik
39% < skor ≤ 59%	Kurang Menarik
0% < skor ≤ 39%	Tidak Menarik

a. Analisis Hasil Tes Uji Produk

Analisis hasil tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi “Membiasakan hidup bersih” sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT. Data diperoleh dari hasil pre-test dan post-test pada saat uji coba lapangan. Pre-test dan post-test diberikan kepada satu kelompok kecil yang berjumlah dua puluh siswa dari SD My Little Island. Hasil tes kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan uji t (t-test) untuk mengetahui hasil yang signifikan. Analisis uji t pada penelitian ini menggunakan paired sample t test. Penggunaan analisis uji t paired sample t test dikarenakan kelompok uji coba hanya berjumlah kurang dari tiga puluh siswa, maka dari tiga puluh siswa tersebut dijadikan dua kelompok yang saling berhubungan. Adapun rumus paired sample t test yang digunakan dengan taraf signifikansi 0,05 adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Rumus T-Test

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Sumber: Turmudi (2008 : 214)

Keterangan:

t : Uji t

D : Different (X₂-X₁)

d2: Variansi

N : Jumlah Sampel

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil pre-test dan post-test sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT (Karlina & Ice, 2018), maka hasil uji coba tersebut dibandingkan TTable dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% dan hipotesis yang diujikan sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Pengambilan keputusan uji t-test:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka signifikan, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, berarti ada perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak signifikan, artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak ada perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT (Sayyidah dkk., 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Desain Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT

Hasil produk yang telah dikembangkan berupa media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 SD My Little Island. Berikut paparan deskripsi dari produk media interaktif berbasis ICT:

a. Identitas Produk

1) Media Interaktif Berbasis ICT

Bentuk Fisik : Berkas (file) dengan software adobe flash 9

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD My Little Island

Nama Pembuat : Susetna Lily Zulaailiana

b. Deskripsi Produk

1) Media Interaktif Berbasis ICT

Media interaktif berbasis ICT yang dikembangkan berupa berkas (file) yang dibuat dengan perangkat lunak (software) adobe flash 9, yang didalamnya terdapat materi “Membiasakan Hidup Bersih” disertakan dengan tambahan audio, video, dan animasi yang menarik (Darajat & Zakiah, 2008).



Gambar 1. Cover

Pada cover terdapat judul materi dan jenjang sekolah yang dapat menggunakan media ini, tombol masuk untuk memulai menggunakan media, tombol audio, fullscreen, home dan close.



Gambar 2. Home/Menu

Pada halaman home/menu menunjukkan pilihan tombol menu yang dapat diakses siswa yaitu:

- a) Petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media
- b) Kompetensi, berisi KI dan KD
- c) Materi, berisi materi tentang “Hidup Bersih, Najis dan Hadas beserta tata cara mensucikannya yang disertakan dengan audio, video, dan animasi menarik.
- d) Evaluasi, berisi soal-soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.
- e) Profil, berisi kata pengantar dan profil pengembang.

B. Tingkat Validasi dan Kemenarikan Media Interaktif Berbasis ICT

1. Validasi Ahli Desain

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan oleh ahli desain yaitu Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd, produk yang telah dikembangkan media kereta kayu huruf hijaiyah memperoleh hasil 89% (Sanjaya & Budiman, 2017). Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT termasuk dalam kategori valid dari segi desain produk. Dengan artian, desain yang digunakan pada media interaktif berbasis ICT sudah sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 Sekolah Dasar, dan sudah layak dan menarik untuk dipergunakan bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar baik dari segi tampilan serta cara penggunaannya (Elang, 2009).

2. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, produk yang telah dikembangkan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 85,7%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT termasuk dalam kategori valid dari segi materi. Dengan artian, materi yang menjadi landasan media interaktif berbasis ICT sudah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran PAI siswa kelas 1 Sekolah Dasar (Santayasa, 2009).

3. Validasi Praktisi

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan oleh praktisi yaitu Ms Hilda Zakhrofatul Idloah, S.S.I, M.Pd selaku guru PAI kelas 1 SD My Little Island, produk pengembangan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 87,5%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT termasuk dalam kategori valid (Putri, 2018). Dengan artian, penggunaan media interaktif berbasis ICT sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 Sekolah Dasar, serta media interaktif berbasis ICT sudah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran PAI siswa kelas Sekolah Dasar.

4. Validasi Kemenarikan Media Interaktif Berbasis ICT

Berdasarkan hasil penilaian angket kemenarikan secara keseluruhan oleh dua puluh siswa kelas 1 SD My Little Island, produk pengembangan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 89,75% (Arum & Desstya, 2021). Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis ICT termasuk dalam kategori menarik. Dengan artian, media interaktif berbasis ICT menarik bagi siswa dalam segi tampilan dan isi materi yang disajikan.

C. Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Media Interaktif Berbasis ICT

Berdasarkan hasil perolehan kedua nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar PAI siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT pada pelaksanaan pembelajaran PAI materi membiasakan hidup bersih. Selain itu diperkuat juga dengan hasil analisis uji t dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% menunjukkan bahwa thitung lebih besar dibandingkan dengan ttabel $2,95 > 1,717$. Dengan ini menunjukkan bahwa Ha diterima dan H₀ (Turmudi, 2008).

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba lapangan produk pengembangan pada dua puluh siswa kelas 1 SD My Little Island dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Spesifikasi produk pengembangan berupa media interaktif berbasis ICT dikemas dalam sebuah aplikasi yang dikembangkan dengan prosedur yaitu (a) pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) pengembangan produk awal, (d) uji coba produk awal, (e) revisi produk awal, (f) uji coba lapangan, dan (g) revisi produk akhir).
2. Hasil validasi yang didapatkan dari ahli desain, ahli materi, dan praktisi memperoleh hasil 87,4% yang termasuk dalam kategori valid. Adapun tingkat kemenarikan media interaktif berbasis ICT memperoleh hasil 89,75% yang termasuk dalam kategori menarik.
3. Hasil uji t memperoleh hasil yang signifikan. Hasil yang diperoleh thitung sebesar 2,95 dan ttabel sebesar 1,717. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif

berbasis ICT (Harsiwi & Arini, 2023). Berdasarkan perolehan hasil uji t menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas 1 Sekolah Dasar ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis ICT.

REFERENSI

- Abidin, & Yunus. (2014). Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 201. *Bandung: PT Refika Aditama.*
- Arsyad, & Azhar. (2009). Media Belajar. *Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.*
- Arum, & Dessty. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Berbasis Modalitas Belajar Pada Materi Fungsi Pencernaan Pada Manusia.* 5(6).
- Asnawir, & Basyiruddin, U. (2002). Media Pembelajaran. *Jakarta: Ciputat Press.*
- Darajat, & Zakiah. (2008). Ilmu Pendidikan Islam. *Jakarta: PT Bumi Aksara.*
- Djarwanto. (2001). Mengenal Beberapa Uji Statistik Dalam Penelitian. *Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.*
- Elang, K. (2009). Rancangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*
- Emzir. (2015). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jakarta: Rajawali Pers.*
- Hamruni. (2008). Konsep Edutainment dalam Pendidikan Agama Islam. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*
- Harsiwi, & Arini. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- Hidayati, W. (2016). Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Jakarta: Kemendikbud.*
- Imam, A. (2016). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *CV. Bintang Sejahtera.*
- Kadariah. (2020). Multimedia Interaktif “Belajar Kosa-Kata Bahasa Arab” Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab untuk Anak SD Kelas IV. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1).
- Karlina, & Ice. (2018). Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Sains Dalam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia.*, 3(1).
- Mahdun. (2021). Exploring Teacher Perceptions and Motivations to ICT Use in Learning Activities in Indonesia. *Journal of Information Technology Education.*
- Majid, & Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya.*
- Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan.*, 1(2).
- Muchin, S. (2008). Pembelajaran Kontekstual. *Semarang: Sagha Grafika.*
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1.* (t.t.).
- Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Pasal 1 ayat 1.* (t.t.).
- Piaget, & Desmita. (2009). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*
- Pribadi, A., & Benny. (2011). Model ASSURE untuk Mendesai Pembelajaran Sukses. *Jakarta: PT Dian Rakyat.*
- Putri. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada SDN 14 Kecamatan Lubuk Begalung Padang. *Journal of Information Technology and Computer Science.*
- Sanjaya, W., & Budiman, A. (2017). Paradigma Baru Mengaja. *Jakarta: Kencana.*
- Santyasa, I. (2009). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*
- Sayyidah, Mar’ah, & Izzatul. (2019). Penggunaan Media Denah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab Siswa MTsN 2 Kota Malang. *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya.*
- Setyosari, P. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. *Jakarta: Prenadamedia Group.*
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Turmudi. (2008). Metode Statistika. *Malang: UIN Press.*
- Waraulia, Musandi, & Asri. (2020). Bahan Ajar. *Madiun: UNIPMA Press.*