

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *LECTORA INSPIRE*  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI KELAS VII  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU  
AL GHAZALI JEMBER**

**TESIS**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

Oleh:

**Suciati Rahmatillah**  
NIM. 0849319009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
2021**

## PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Ghazali Jember**” yang ditulis oleh Suciati Rahmatillah ini, telah disetujui untuk diuji dalam forum sidang tesis.

Jember, 23 November 2021

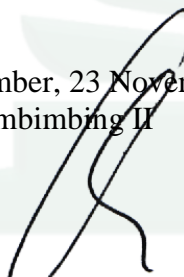
Pembimbing I,



Dr./H. Moh Sahlan, M.Ag  
NIP. 196303111993031003

Jember, 23 November 2021

Pembimbing II







Dr. Moh Sutomo, M.Pd  
NIP. 197110151998021003

UIN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Ghazali Jember” yang ditulis oleh Suciati Rahmatillah ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana Uin Khas Jember pada hari Rabu tanggal 24 November 2021 dan di terima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

### DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag (  )
2. Anggota
  - a. Penguji Utama : Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag (  )
  - b. Penguji I : Dr. H. Moh Sahlan, M.Ag (  )
  - c. Penguji II : Dr. Moh Sutomo, M.Pd (  )

Jember, 01 Desember 2021

Mengesahkan

Pascasarjana UIN Khas Jember

Direktur,



**Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.**

NIP. 19610104 198703 1 006

## ABSTRAK

Rahmatillah, Suciati 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Ghazali Jember*. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Moh Sahlan, M.Ag Pembimbing II: Dr. Moh Sutomo, M.Pd

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Lectora Inspire*, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di abad 21 ini berjalan sangat cepat bahkan menjadi tren penggunaan ICT dalam dunia pendidikan. Berbagai aplikasi pendukung telah banyak dikembangkan oleh guru sebagai bahan perencanaan pembelajaran yang efektif dan efisien agar siswa mampu menyerap pembelajaran dengan baik. Dengan demikian guru dituntut agar mampu merancang bahan ajar yang menarik dengan berbantuan aplikasi. *Lectora inspire* salah satunya, hasil perkembangan teknologi pembelajaran dengan konsep *edutainment* dengan melibatkan konten multimedia (suara, gambar, video) yang kompleks, sehingga memotivasi penulis untuk menyusun materi bahan ajar berbasis *lectora inspire*.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan spesifikasi bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *lectora inspire* materi pembahasan KD 3.12 dan KD 4.12 kelas VIIC SMPIT Al Ghazali Jember (2) Menguji efektifitas bahan ajar Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti berbasis *lectora inspire* materi pembahasan KD 3.12 dan KD 4.12 kelas VIIC di SMPIT Al Ghazali Jember.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan model Borg and Gall yang terbagi menjadi 10 langkah, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data (2) perencanaan (3) pengembangan draf produk (4) uji coba lapangan awal (5) merevisi hasil uji coba (6) uji coba lapangan (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (8) uji pelaksanaan lapangan (9) penyempurnaan produk hasil, (10) desiminasi dan implementasi. Teknik analisis data menggunakan T test dengan menggunakan statistik SPSS Versi 25.

Penelitian ini menghasilkan Spesifikasi produk bahan ajar *lectora inspire* (1) bahan ajar multimedia berbentuk CD Rom (2) diberi gambaran KI dan KD 3.12 (3) diberi gambaran KI dan KD 4.12 (4) disajikan peta konsep (5) diberikan petunjuk penggunaan tombol (6) disesuaikan dengan K13 (7) gambar yang berwarna dan video pembelajaran (8) disajikan game interaktif dan latihan soal. Hasil Uji Efektifitas dari analisis data menggunakan *simple paired t-test* menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,520 > 2,903$ ) artinya bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII materi pembahasan KD 3.12 dan KD 4.12 efektif digunakan dalam pembelajaran.



## ABSTRACT

Rahmatillah, Suciati 2021. Development of Lectora Inspire-Based Teaching Materials in Class VII Islamic Religious Education Subjects and Class VII Characteristics at Al Ghazali Integrated Islamic Junior High School, Jember. Thesis proposal. Postgraduate Islamic Religious Education Study Program, Islamic University of the State of Jember. Advisor I: Dr. H. Moh Sahlan, M.Ag Supervisor II: Dr. Moh Sutomo, M.Pd.

**Keywords:** Teaching Materials, Lectora Inspire, Islamic Education Subjects and Character.

The development of Information and Communication Technology (ICT) in the 21st century is running very fast and has even become a trend in the use of ICT in the world of education. Various supporting applications have been developed by teachers as materials for effective and efficient learning planning so that students are able to absorb learning well. Thus, teachers are required to be able to design interesting teaching materials with the help of applications. Lectora inspire is one of them, the result of the development of learning technology with the concept of edutainment by involving complex multimedia content (sound, images, videos), thus motivating writers to compose teaching materials based on Lectora inspire.

This research aims to (1) produce specifications for teaching materials based on lectora-based Islamic and moral education to inspire discussion materials for KD 3.12 and KD 4.12 for class VII SMPIT Al Ghazali Jember (2) Test the effectiveness of teaching materials for Islamic Religious Education Budi Pekerti based on lectora inspire discussion materials KD 3.12 and KD 4.12 for class VII at SMPIT Al Ghazali Jember.

The method used is a research and development method. The type of research and development used by the Borg and Gall model is divided into 10 steps, namely: (1) research and data collection (2) planning (3) product draft development (4) initial field trials (5) revising test results (6) field trial (7) improvement of the product of field test results (8) field test of implementation (9) refinement of the product of results, (10) dissemination and implementation. The data analysis technique used the T test using SPSS Version 32 statistics.

The resulting product specifications (1) multimedia teaching materials in the form of a CD Rom (2) are given a description of KI and KD 3.12 (3) are given an overview of KI and KD 4.12 (4) are presented with a concept map (5) are given instructions for using buttons (6) adapted to K13 (7) colorful pictures and learning videos (8) presented interactive games and practice questions. Effectiveness test results from data analysis using simple paired t-test showed  $t_{count} > t_{table}$  ( $3,520 > 2,903$ ) meaning that teaching materials for Islamic Religious Education and Morals for Grade VII discussion materials for KD 3.12 and KD 4.12 were effectively used in learning.

## خلاصة

سوجياتي رحمة الله ٢٠٢١م ، تطوير مواد التدريس على أساس إلهام ليكتورا بمادة التربية الدينية الإسلامية و الأخلاق في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة العامة الإسلامية المتكاملة الغزالي جمبير ، البحث ، في البرنامج الدراسي التربية الدينية الإسلامية بالدراسات العليا جامعة جمبير الإسلامية الحكومية ، مرشد ١ : د. الحاج / محمد سهلان ، الماجستير و مرشد ٢ : د. الحاج / محمد سوتومو ، الماجستير.

الكلمات الدالة : مواد التدريس ، إلهام ليكتورا ، مادة التربية الدينية الإسلامية و الأخلاق سار تطوير تكنولوجيا المعلومات و الاتصالات في قرن ٢١ سريع جدا بل أصبح اتجاها لاستخدام تكنولوجيا المعلومات و الاتصالات في عالم التعليم. و تم تطوير أنواع البرامج الداعمة من قبل المدرسين كتحضير الدروس الفعال و الكفاء حتى يتمكن الطلاب من استيعاب الدروس جيدا. ولذلك ، يتعين على المدرسين أن يكونوا قادرين على تصميم مواد التدريس ممتعة بمساعدة البرامج. إلهام ليكتورا واحد منها، نتيجة تطوير تكنولوجيا التدريس بمفهوم التعليم الترفيهي من خلال تضمين محتوى الوسائط المتعددة (الصوت و الصورة و الفيديو) المعقدة ، بحيث يمكن أن تحفز المؤلف على تأليف مواد التدريس على أساس إلهام ليكتورا

يهدف هذا البحث إلى أن يكون قادرا على (١) إنتاج مواد التدريس في مادة التربية الدينية الإسلامية و الأخلاق على أساس إلهام ليكتورا في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة العامة الإسلامية المتكاملة الغزالي (٢) و اختبار فعالية مواد التدريس في مادة التربية الدينية الإسلامية و الأخلاق على أساس إلهام ليكتورا في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة العامة الإسلامية المتكاملة الغزالي.

مناهج البحث و التطوير هي المناهج تستخدم لإنتاج منتج معين واختبار فعالية ذلك المنتج. مناهج البحث و التطوير باستخدام نموذج بورغ و غال الذي يحتوي على ١٠ خطوات. التجارب الميدانية الأولية (4) تطوير مسودة المنتج (3) التخطيط (2) البحث و جمع البيانات تحسين المنتج من الاختبارات (7) التجارب الميدانية (6)مراجعة نتائج الاختبارات (5) استخدمت تقنية النشر والتنفيذ (10)تحسين المنتج ، (9) مجال اختبار التنفيذ (8)الميدانية 25الإصدار SPSS باستخدام إحصائيات T تحليل البيانات اختبار

نتيجة التحقيق من التصميم باستخدام مناهج تطوير بورغ و غال هي ٨٨% ، و التحقيق في اللغة ٩٢% ، و تحقيق المادة ٩٢% و مجموع النتيجة على مستوى جدوى المنتج من t التي تم الحصول عليها بأن  $t > 9.0$  .نتيجة تحليل بيانات اختبار التحقيقات الثلاثة بمعدل جدول  $t >$  حساب t جدول ٢٩٣٠. حتى تم الحصول على t حساب ٣٥٢٠ ، بينما . بناء على نتائج الاختبار الميداني يمكن  $H_a$  ويتم قبول  $H_0$  (٢٩٠٣) ، فيتم رفض  $( > 3520$  الاستنتاج بأن مواد التدريس إلهام ليكتورا موضوع ١٣ الذي تم تطويره من قبل المؤلف أنه فعال للاستخدام.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah Swt, atas karunia dan limpahan rahmat-Nya, sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Ghazali Jember” ini dapat diselesaikan. Sholawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Saw yang telah menuntun umatnya menuju agama Allah Swt sehingga tercerahkan kehidupan ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do’a Jazaakallahu Ahsan Jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Yang telah memberikan sarana yang mencukupi dalam pengembangan ilmu di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.
2. Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A., Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan sarana yang mencukupi dalam penelitian.
3. Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag, selaku Ka. Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang selalu memberikan semangat yang tinggi dalam menyelesaikan penyusunan tesis.

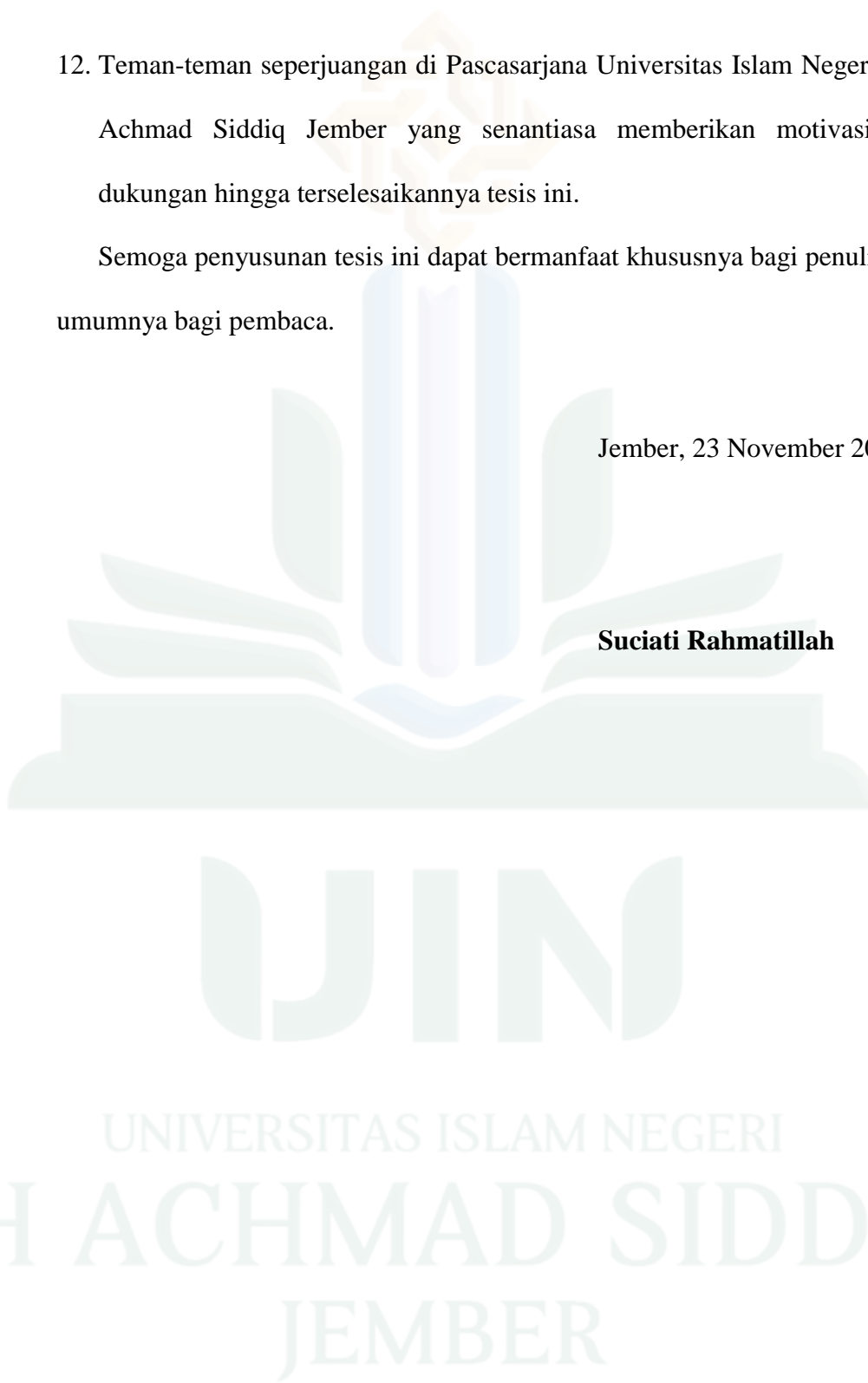
4. Dr. H. Moh Sahlan, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
5. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
6. Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk menguji tesis ini sehingga terlaksana dengan baik.
7. Seluruh Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
8. Kepala Sekolah yang telah bersedia memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di SMPIT Al Ghazali
9. Seluruh pengajar, pengurus serta siswa di SMPIT Al Ghazali yang telah berkenan untuk bekerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan tesis ini.
10. Kepada kedua orang tua yang telah memerikan dukungan dan motivasi semangat serta do'a hingga terselesaikannya tesis ini.
11. Kepada suami tercinta yang telah memberikan dukungan penuh dan motivasi semangat serta do'a hingga terselesaikannya tesis ini.

12. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya tesis ini.

Semoga penyusunan tesis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Jember, 23 November 2021

**Suciati Rahmatillah**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	7
C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	7
D. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan .....	9
E. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	10
F. Definisi Istilah Atau Definisi Operasional .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	13
A. Pengembangan Bahan Ajar .....	13
1. Analisis kebutuhan bahan ajar .....	14
2. Memilih sumber belajar .....	15
3. Menyusun Peta Bahan Ajar Berdasarkan Struktur	
Masing-masing Bentuk Bahan Ajar .....	15



B. Model- Model Pengembangan Bahan Ajar.....	17
1. Desain Pengembangan Bahan Ajar Model Dick & Carey.....	17
2. Desain Pengembangan Bahan Ajar Model ADDIE.....	20
3. Morrison, Ross and Kemp Model (MRK) .....	22
4. Desain Pengembangan Bahan Ajar Model Borg and Gall.....	25
C. Definisi bahan ajar .....	26
1. Fungsi bahan ajar .....	27
2. Bentuk bahan ajar.....	29
3. Ciri ciri bahan ajar yang baik.....	30
D. <i>Lectora Inspire</i> .....	31
1. Pengertian <i>Lectora inspire</i> .....	31
2. Karakteristik <i>Lectora inspire</i> .....	32
3. Kelebihan dan kekurangan <i>lectora inspire</i> .....	33
4. Tahapan dalam pengembangan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> .....	34
E. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti .....	37
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	37
2. Dasar dasar pelaksanaan agama islam dan budi pekerti .....	41
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam budi pekerti.....	42
4. Fungsi pendidikan agama islam dan budi pekerti .....	45
5. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam budi pekerti .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>49</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	49

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	51
C. Uji Coba Produk.....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>69</b>
A. Penyajian data uji coba.....	69
B. Analisis data .....	102
C. Revisi produk .....	111
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>117</b>
A. Kajian produk yang telah direvisi .....	117
B. Saran pemanfaatan, deseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut .....	119
<b>DATAR RUJUKAN .....</b>	<b>122</b>
Lampiran-Lampiran	
Riwayat Hidup	

**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi .....	57
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain .....	58
Tabel 3.3 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	59
Tabel 3.4 Angket Tanggapan Siswa .....	60
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar PAI dan BP .....	61
Tabel 3.6 Instrumen Wawancara kepada Guru PAI .....	62
Tabel 3.7 Skor Penilaian validasi ahli .....	63
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kelayakan .....	64
Tabel 3.9 Skor penilaian respon siswa .....	64
Tabel 3.10 Kemenarikan bahan ajar .....	66
Tabel 3.11 Desain eksperimen one group pre- test- post- test design .....	66
Tabel 4.1 Kompetensi Inti Kelas VII SMPIT Al Ghazali .....	72
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar kelas VII Bab 13 Al Khulafaur rasyidin penerus perjuangan Nabi Muhammad Saw .....	72
Tabel 4.3 Indikator Pencapaian Kompetensi .....	73
Tabel 4.4 Indikator Pengembangan Al Khulafaur Rayidin sebagai penerus perjuangan .....	74
Tabel 4.5 Tujuan Pembelajaran .....	75
Tabel 4.6 Penilaian pertama Hasil Validasi Ahli Materi .....	85
Tabel 4.7 Hasil revisi akhir Validasi Ahli Materi .....	87
Tabel 4.8 Penilaian pertama Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	89
Tabel 4.9 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa .....	91

Tabel 4.10 Penilaian pertama Hasil Validasi Ahli Desain .....	93
Tabel 4.11 Hasil Revisi Validasi Ahli Desain .....	94
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli .....	96
Tabel 4.13 Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil .....	97
Tabel 4.14 Rekapitulasi Respon Siswa .....	99
Tabel 4.15 Angket Tanggapan Siswa .....	101
Tabel 4.16 Kriteria Ketuntasan Minimal SMPIT Al Ghazali Jember .....	104
Tabel 4.17 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> Hasil Uji Coba Lapangan besar .....	106
Tabel 4.18 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Hasil Uji Coba Lapangan besar .....	107
Tabel 4.19 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Hasil Uji Coba Lapangan besar .....	109
Tabel 4.20 Uji t-Test Paired Two Simple for Mean dengan SPSS .....	110

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Model R&D Borg dan Gall .....	51
Gambar 4.1 <i>flow chart</i> .....	75
Gambar 4.2 cover (judul) .....	78
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Tombol Menu .....	78
Gambar 4.4 kompetensi dasar dan kompetensi inti .....	79
Gambar 4.5 Indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran .....	79
Gambar 4.6 Mari Mengamati .....	80
Gambar 4.7 peta konsep .....	80
Gambar 4.8 menu pilihan sub materi .....	81
Gambar 4.9 menu materi .....	81
Gambar 4.10 Games soal PAI dan BP .....	83
Gambar 4.11 Soal PAI dan BP .....	84
Gambar 4.12 Revisi cover Sebelum .....	112
Gambar 4.13 cover Sesudah .....	113
Gambar 4.14 Petunjuk Penggunaan Tombol Menu .....	113
Gambar 4.15 materi sebelum .....	114
Gambar 4.16 materi Sesudah .....	114
Gambar 4.17 materi sebelum .....	115
Gambar 4.18 materi sesudah .....	115
Gambar 4.19 soal sebelum .....	116
Gambar 4.20 soal sesudah .....	116

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Nama Lampiran</b>
Lampiran 1	Surat Pernyataan keaslian
Lampiran 2	Surat Keterangan Plagiasi
Lampiran 3	Permohonan izin penelitian tesis
Lampiran 4	Surat keterangan selesai meneliti
Lampiran 5	Nilai Ulangan harian siswa KD 3.11
Lampiran 6	Hasil wawancara dengan Guru PAI
Lampiran 7	Surat permohonan Validasi ahli desain
Lampiran 8	Instrumen penilaian validasi ahli desain
Lampiran 9	Hasil validasi ahli desain
Lampiran 10	Curriculum Vitae Ahli Desain
Lampiran 11	Surat permohonan Validasi ahli materi
Lampiran 12	Instrumen penilaian validasi ahli materi
Lampiran 13	Hasil validasi ahli materi
Lampiran 14	Curriculum Vitae Ahli materi
Lampiran 15	Surat permohonan Validasi ahli bahasa
Lampiran 16	Instrumen penilaian validasi ahli Bahasa
Lampiran 17	Hasil validasi ahli bahasa
Lampiran 18	Curriculum Vitae Ahli Bahasa
Lampiran 19	Instrumen Angket Tanggapan siswa
Lampiran 20	Rekap hasil Respon siswa pada kelompok kecil
Lampiran 21	Rekap hasil respon siswa pada lapangan skala besar



Lampiran 22	RPP
Lampiran 23	Lembar soal pretest posttest KD 3.12
Lampiran 24	Lembar soal pretest posttest KD 4.12
Lampiran 25	Rekapitulasi hasil pretest
Lampiran 26	Rekapitulasi hasil potest
Lampiran 27	Hasil Uji Normalitas
Lampiran 28	Foto dokumentasi kegiatan kelompok kecil
Lampiran 29	Foto dokumentasi kegiatan lapangan skala besar
Lampiran 30	Profil Hasil Pengembangan Produk <i>Lectora Inspire</i>



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era transformasi pendidikan abad ke 21 merupakan arus perubahan yang mana Guru dan siswa akan sama- sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru merupakan satu- satunya sumber belajar yang bisa melakukan apa saja (*teacher center*), melainkan guru sebagai *mediator*, *fasilitator* aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya. Pengetahuan, kemahiran dan pengalaman guru diintegrasikan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan profesional agar lebih bervariasi, bermakna dan menyenangkan, untuk itu guru harus melihat potensi yang ada pada diri siswa.

Permasalahan penting pembelajaran abad ke 21 ialah pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu keniscayaan. Guru perlu mengikuti perkembangan zaman begitu juga dengan siswa perlu belajar sesuai dengan zamannya. Sekarang ini guru perlu *kreatif* dan *inovatif* dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dengan teknologi ini dapat membuat pembelajaran lebih *aktif, kreatif, inovatif* dan menyenangkan, sehingga terjadinya multi interaksi, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan media dan sumber belajar, maupun siswa dengan

siswa lainnya. Guru harus mampu merubah serta membiasakan siswa bersikap pro aktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran<sup>1</sup>.

Perubahan dimulai dari kesadaran dalam diri guru itu sendiri, Guru abad ke 21 adalah guru yang kreatif mampu menintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya komputer dalam kegiatan pembelajaran. Guru abad 21 harus memiliki pemahaman bahwa pelajaran disekolah harus disampaikan semenarik mungkin, untuk itu kehadiran multimedia didalam kelas menjadi penting. Hal itu dikarenakan para siswa abad ke 21 adalah mereka yang sangat familiar dengan peralatan atau multimedia berbasis komputer<sup>2</sup>. Perubahan ini pula menjadi tujuan pendidikan saat ini bahwa pendidikan itu harus bersifat global, yaitu mempersiapkan siswa untuk terjun dalam cakupan yang lebih luas, bukan hanya regional tapi juga internasional. Untuk itulah UNESCO menetapkan empat pilar tujuan pendidikan yaitu : *learning to know, learning to be, learning to life together, learning to do* keempat pilar tersebut mampu menghadapi tantangan dan tuntutan masyarakat di abad ke 21 atau abad pengetahuan sekarang ini.<sup>3</sup>

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi memberikan banyak kemudahan dalam proses belajar mengajar termasuk perancangan bahan ajar karena majunya media komunikasi, seharusnya dapat dimanfaatkan oleh

---

18 <sup>1</sup> Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*, (Bandung: Alfabeta 2018), hal

19 <sup>2</sup> Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*, (Bandung: Alfabeta 2018), hal

21 <sup>3</sup> Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*, (Bandung: Alfabeta 2018), hal

pendidik untuk dapat mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien<sup>4</sup>. Bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar semestinya dipandang sebagai bagian strategis dalam pendidikan bermutu.

Bahan ajar merupakan bagian dari upaya pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena tersedianya bahan ajar yang *representatif* dan bermutu akan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dengan pendidik, antara peserta didik dengan bahan ajar, dan antar peserta didik dengan pendidik<sup>5</sup>. Pengembangan bahan ajar dipandang sebagai upaya untuk satuan pendidikan dan pendidik untuk memberikan layanan yang lebih luas kepada peserta didik untuk dapat berkembang secara optimal. Tersedianya bahan ajar memungkinkan peserta didik untuk mempelajari secara mandiri, meningkatkan pengetahuannya, dan bahkan dapat mendorongnya untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri<sup>6</sup>.

Dengan kemajuan teknologi tersebut Guru dapat dengan mudah menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat-alat bantu mengajar yang dapat dijangkau dengan mudah, seperti media pembelajaran berbasis alat elektronik, internet, dan dengan berbantuan aplikasi yang komplit tersedia demi memudahkan perencanaan

---

<sup>4</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gauang Persada Pess, 2008), hal 2

<sup>5</sup> Ratunaman, rosmiati imas, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018) hal 290

<sup>6</sup> Ratunaman, rosmiati imas, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018) hal 290

pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi informasi ini dapat mengubah pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran berbasis media, di antaranya media komputer, dan internet, yang memunculkan *e learning*<sup>7</sup>. Perkembangan teknologi yang begitu pesat memunculkan adanya perkembangan *software* dalam media Pembelajaran salah satunya *lectora inspire*. memang, banyak *software* yang mendukung pembuatan media pembelajaran, tetapi *lectora inspire* merupakan *authoring tool* yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis TIK.<sup>8</sup>

Menghadapi wabah pandemik covid 19 ini SMPIT Al Ghazali melakukan proses belajar mengajar secara daring (online) sehingga guru terbatas ruang dan waktu dalam menyampaikan materi bahan ajar kepada siswa terutama pada mata pelajaran PAI dan BP yang mana pembelajaran tersebut tidak hanya memaparkan teori saja, akan tetapi membutuhkan praktik terhadap materi yang dipaparkan seperti materi sholat jama dan qosor, wudhu' dan materi praktik lainnya, sehingga terbatasnya tatap muka secara online guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ketika peneliti melakukan wawancara terhadap media pembelajaran yang dipakai selama pembelajaran daring, “ apakah ustadzah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar? Iya, Saya menggunakan media pembelajaran apalagi masa pandemi sekarang ini, saya menggunakan video atau power point untuk pemberian materi jika

---

<sup>7</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung, Al Phabeta, 2009) hal 3

<sup>8</sup> Muhammad Masud, *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora* (Yogyakarta, PUSTAKA Shonif, 2014), hal 5

menggunakan media lain saya masih belum bisa, dan siswa juga belum familiar terhadap media lain selain power point<sup>9</sup>. Karena strategi pembelajaran tersebut hanya mengandalkan power point saja kemudian dikirimkan di wa group dan Google classroom, maka pembelajarannya kurang efektif, terbukti dari nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran PAI dan BP pada Materi pembahasan KD 3.11 memahami ketentuan shalat jamak dan qasar siswa kelas VII C banyak siswa yang nilainya dibawah KKM yaitu nilai KKM 77, yang sudah tuntas 40% sedangkan yang belum tuntas 60%.

Oleh karena itu perlu adanya alternatif multimedia pembelajaran lain selain power point, agar siswa bisa mengakses bahan ajar dalam pembelajarannya dengan mudah untuk mendapatkannya. salah satunya penggunaan bahan ajar multimedia interaktif diperlukan adanya aplikasi yang mendukung untuk merancang dan membuat bahan ajar tersebut dengan menggunakan *lectora inspire* yang didesain menarik dan dilengkapi oleh konsep *edutainment* dengan melibatkan konten multimedia (suara, gambar, video) bahkan power point dapat dimasukan di dalamnya dan begitu kompleks sehingga memotivasi bagi guru lain untuk menggunakan aplikasi ini sebagai pendukung pembelajaran abad 21 saat ini.

Dengan demikian, bahan ajar ini dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa meninggalkan materi- materi yang disampaikan oleh guru. *lectora inspire* dapat mengembangkan konten digital marketing materi ajar dan

---

<sup>9</sup> Wawancara kepada guru PAI usthdh amalina, S.Pd, hari senin, 17 Januari pukul 19.30 di kediaman usthdh amalina S.Pd.



materi uji berbentuk multimedia dinamis, mudah (*use friendly*) dan berkualitas tanpa membutuhkan keahlian desain seni dan grafis serta pemrograman yang tinggi untuk mengikuti dinamika perubahan sistem belajar mengajar.

Dalam hal ini penggunaan media berbasis *lectora inspire* dapat dibuktikan Pada jurnal penelitian yang dilakukan oleh Fitriatul Mutoharoh, Aan Subhan Pamungkas, Trian Pamungkas Alamsyah yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada kelas IV SDN Cirebon” skor rata- rata siswa tanggapan dari persentase 94,07 termasuk dalam kategori “sangat layak” ketiga, skor rata-rata post test 88 yang telah mencapai KKM dalam kategori “ sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa *lectora* media pembelajaran berbasis *lectora inspire* cocok untuk digunakan dalam *subtitle* di kelas IV dan dapat memberikan pemahaman kepada kelas IV terutama pada pembelajaran tematik.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, upaya peningkatan pembelajaran dengan pengembangan bahan ajar lebih efisien dirasa sangatlah penting. peneliti ingin mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII. Bahan ajar PAI dan Budi pekerti yang sesuai dengan materi pelajaran Kompetensi Dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013. Dengan gambar yang berwarna dan menarik serta video yang relevan dengan contoh materi yang dipaparkan maka bahan ajar PAI dan Budi Pekerti berbasis *lectora inspire* ini diharapkan dapat memberikan stimulus kepada

siswa untuk lebih senang mempelajari bahan ajar ini secara mandiri tidak ketergantungan kepada guru, dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Melihat dari fenomena-fenomena dan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar PAI dan BP berbasis *Lectora inspire* sekaligus meneliti kelayakan dari segi materi, bahasa, dan desain dari bahan ajar tersebut.

## **B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan spesifikasi bahan ajar PAI dan BP berbasis *lectora inspire* materi pembahasan KD 3.12 “Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” dan KD 4.12 Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” kelas VII C SMPIT Al Ghazali Jember.
2. Untuk menguji efektifitas bahan ajar PAI dan BP berbasis *lectora inspire* materi pembahasan KD 3.12 “Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” dan KD 4.12 Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” kelas VII C SMPIT Al Ghazali Jember.

## **C. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa bahan ajar yang berbasis *lectora inspire*. Pengembangan bahan ajar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih efektif.

Bahan ajar PAI dan BP yang akan dikembangkan materi pembahasan KD 3.12 “Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” dan KD 4.12 “Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” diajarkan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama diajarkan KD 3.12 dan pertemuan ke dua diajarkan KD 4.12.

Dalam bahan ajar ini tergambar secara keseluruhan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembahasan dan evaluasi berupa game, dan latihan soal. Oleh sebab itu, produk yang dihasilkan memiliki keunggulan sebagai upaya guru untuk mengembangkan bahan ajar multimedia khususnya *lectora inspire*.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang dirancang dalam pembelajaran agar peserta didik dengan mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Bahan ajar yang akan dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dihasilkan adalah bahan ajar berbentuk CD Rom berbasis *lectora inspire* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPIT Al Ghazali.
2. Pertemuan Pertama diberikan gambaran Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) 3.12 yaitu Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*.

3. Pertemuan Kedua diberikan gambaran Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) 4.12 yaitu Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*.
4. Disajikan peta konsep dari gambaran materi yang akan diajarkan.
5. Diberikan petunjuk penggunaan tombol bahan ajar berbasis *lectora inspire* bagi siswa.
6. Bahan ajar PAI dan Budi Pekerti disesuaikan dengan K13 dan referensi penunjang lainnya.
7. Gambar-gambar berwarna dan video pembelajaran yang berfungsi sebagai penarik perhatian peserta didik.
8. Disajikan pula *game interaktif* sebagai latihan soal untuk mengasah pemahaman siswa.

#### **D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena belum banyak bahan ajar PAI dan budi pekerti yang berbasis *lectora inspire* yang sebenarnya sangat dibutuhkan oleh peserta didik maupun pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan yang terdapat dalam undang-undang sistem pendidikan nasional, Dan dapat dibuktikan bahwa pentingnya pengintegrasian ilmu pengetahuan dan teknologi ini dicantumkan dalam amandemen pasal 31, ayat 5 yang menyebutkan bahwa, “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.”<sup>10</sup> Pasal

---

<sup>10</sup> UUD 1945, *Hasil Hasil Amandemen ke-IV*, hal 25.

tersebut mengisyaratkan bahwa integrasi nilai-nilai keagamaan dalam pembelajaran sangatlah penting, untuk mewujudkan amanah konstitusi tersebut. Selain itu dengan bahan ajar yang menarik, serta interaktif, berbeda dari biasanya, dan kontekstual, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta dan mengembangkan pemanfaatan teknologi yang ada pada abad ini.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian ini adalah berupa bahan ajar yang dapat distandarisasi melalui uji validitas. Baik validasi kelayakan isi, validasi kebahasaan, dan validasi desain. Validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya bahan ajar. Apabila validator menyatakan valid terhadap bahan ajar yang divalidasi, maka bahan ajar tersebut sudah siap dilakukan untuk uji coba. Masukan dari validator terkait dengan bahan ajar akan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi bahan ajar yang dikembangkan. Validator melakukan kegiatan validasi dengan mengisi lembar validasi bahan ajar dan diskusi sampai diperoleh bahan ajar yang valid menurut pada ahli dan praktisi (guru).

Penelitian pengembangan bahan ajar memerlukan waktu yang lama, karena harus membuat atau menghasilkan produk dan menguji coba produk. Karena itulah pengembangan bahan ajar ini membatasi hanya materi pembahasan KD 3.12 dan KD 4.12.

## F. Definisi Istilah

### 1. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar dimaksudkan mengembangkan bahan ajar yang sudah ada menjadi lebih menarik dan lebih mudah diakses, dengan berbantuan *software lectora inspire* yang sebelumnya tidak ada. Bahan ajar (*learning materialis*) atau juga disebut sebagai bahan ajar pembelajaran atau materi pembelajaran (*instructional materials*), merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

### 2. *Lectora Inspire*

*Software lectora inspire* merupakan perangkat lunak *authoring tool* untuk pengembangan konten *e learning* yang dikembangkan oleh trivantis corprotion. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk membuat konten website, atau kursus pelatihan online, konten *e- learning*, game edukatif, presentasi interaktif, selain itu juga memungkinkan untuk menkonverensi presentasi micrososft power point ke konten e- learning terbaik<sup>11</sup>. Pengembangan bahan ajar berbasis *lectora inspire* adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis yang menyajikan suatu kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa melalui pembelajaran PAI yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan serta *holistik* dan *autentik* dengan karakteristik pembelajaran abad 21 ini

---

<sup>11</sup> Muhammad Masud, *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta, PUSTAKA Shonif, 2014), hal 1



dengan memanfaatkan teknologi hasil karya produk bahan ajar berbasis *lectora inspire* .

### 3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari materi pokok Pendidikan Agama Islam Al Qur'an Hadist, Aqidah, Akhlaq, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam. Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pengembangan moral dan kepribadian peserta didik.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.<sup>12</sup> Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan, pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.<sup>13</sup>

Pengembangan merupakan proses kegiatan mendesain pembelajaran atau materi pembelajaran secara logis dan sistematis, memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan, dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan melalui kegiatan pendidikan. Pengembangan bahan ajar merupakan suatu upaya mengembangkan bahan dan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan logis dalam rangka memenuhi kebutuhan bahan ajar yang digunakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, ( Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), 24

<sup>13</sup> Sgiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* ( Bandung : Alfabeta 2019 ), 5

Ada beberapa Langkah yang harus ditempuh oleh sejumlah pengembang sebagaimana *buku Panduan Pengembangan Bahan Ajar* yang diterbitkan Departemen Pendidikan nasional (Depdiknas), ada tiga tahap pokok yang perlu dilalui untuk pengembangan bahan ajar, yaitu : analisis kebutuhan bahan ajar, memilih sumber belajar, dan menyusun peta bahan ajar<sup>14</sup>.

### **1. Analisis Kebutuhan Bahan ajar**

Analisis kebutuhan bahan ajar meliputi tiga tahapan , yaitu :

- a. Analisis kurikulum, karena dalam hal ini peneliti akan mengembangkan bahan ajar PAI dan BP, maka yang dianalisis adalah kurikulum PAI dan BP. Analisis kurikulum PAI dan BP dimulai dengan analisis pemetaan tema dari standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, dilanjutkan analisis pemetaan jaringan tema, identifikasi materi pokok, penentuan pengalaman belajar, dan perubahan mendasar yang terdapat pada kurikulum 2013.
- b. Analisis sumber belajar, terdapat tiga aspek yang menjadi perhatian dalam analisis ini, yaitu: aspek ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkan sumber belajar.
- c. Memilih dan menentukan bahan ajar, ada tiga prinsip yang dapat dijadikan pedoman dalam memilih dan menentukan bahan ajar, yaitu prinsip relevansi, prinsip konsistensi, dan prinsip kecukupan.

---

<sup>14</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritik dan Praktik*, ( Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014),253

## **2. Memilih Sumber Belajar.**

Memilih sumber belajar harus selektif, karena banyak sekali macam-macam sumber belajar. Memilih sumber belajar didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk memudahkan memilih sumber belajar, terdapat dua kriteria yang dapat digunakan, yaitu :

- a. Kriteria umum, meliputi empat kriteria, yaitu pertimbangan segi ekonomis, segi praktis dan sederhananya, segi kemudahan dalam memperolehnya, dan segi fleksibelitas.
- b. Kriteria khusus, meliputi lima kriteria, yaitu bahwa sumber belajar dapat memotivasi, sumber belajar untuk tujuan pengajaran, sumber belajar untuk penelitian, sumber belajar untuk memecahkan masalah, dan sumber belajar untuk presentasi.

## **3. Menyusun Peta Bahan Ajar Berdasarkan Struktur Masing-masing Bentuk Bahan Ajar.**

Menyusun peta bahan ajar dengan tujuan untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, untuk mengetahui sekuensi atau urutan bahan ajar, dan untuk menentukan sifat bahan ajar<sup>15</sup>. Setelah mengetahui tahapan pokok dalam pengembangan bahan ajar, diharapkan dapat jadi pedoman dan acuan dalam penelitian pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan oleh peneliti.

---

<sup>15</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritik dan Praktik*, ( Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014),289

Dalam pengembangan bahan ajar harus merujuk pada materi pokok, kompetensi dasar, dan kompetensi inti tiga dan empat yang memuat empat kategori yaitu :

- a. Fakta, merupakan kejadian atau peristiwa yang dapat dilihat, didengar, dibaca, disentuh, atau diamati atau materi yang berupa nama-nama objek, nama tempat, nama orang, lambang, peristiwa sejarah, nama bagian atau komponen suatu benda dan lain sebagainya.
- b. Konsep, merupakan ide yang mempersatukan fakta-fakta atau dengan kata lain konsep merupakan suatu penghubung antara fakta-fakta yang saling berhubungan. Materi konsep berupa pengertian, definisi, hakikat, inti isi. Konsep adalah kristalisasi dari fakta yang telah didefinisikan.
- c. Prinsip, merupakan generalisasi tentang hubungan antara konsep-konsep yang berkaitan atau lebih dikenal berupa dalil, rumus, postulat, adagium dan paradigma.
- d. Prosedur, merupakan sederatan langkah yang bertahap dan sistematis dalam menerapkan prinsip. Langkah prosedural merupakan bagian dari kompetensi pada aspek keterampilan.

Cara mudah untuk menentukan materi itu berupa fakta, konsep, prinsip atau prosedur adalah dengan jalan mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik :

- a. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa mengingat nama suatu objek, simbol atau peristiwa? Jika jawabannya Ya, maka materi tersebut merupakan “fakta”.
- b. Apakah kompetensi dasar yang dikuasai peserta didik berupa konsep yang menyatakan suatu definisi, menulis ciri khas sesuatu, mengklasifikasi atau mengelompokkan, beberapa contoh objek sesuai dengan suatu definisi? Kalau jawabannya Ya, maka materi yang diajarkan adalah “konsep”.
- c. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik merupakan hubungan antara beberapa konsep, atau menerapkan hubungan antar berbagai macam konsep, bila jawabannya “Ya”, maka materi yang diajarkan merupakan prinsip.
- d. Sedangkan bila kompetensi yang diajarkan harus berupa langkah-langkah atau prosedur secara urut maka materi tersebut merupakan materi prosedur.

## **B. Model-model Pengembangan Bahan Ajar.**

### **1. Desain Pengembangan Bahan Ajar Model Dick & Carey**

Desain pengembangan bahan ajar model Dick & Carey dikembangkan oleh Walter Dick, Lau Carey, dan James O, carey, memiliki sepuluh langkah pembelajaran yang sistematis sebagai berikut:

*Identify Intructional Goals,conducting instructional analysis, analyzing the learners and contexts, writing performance objectives, developing assessment instruments, developing instructional strategy, developing and selecting instructional materials, designing and conducting the formative evaluation of*

*instruction, revising instruction, and conducting summative evaluation.*<sup>16</sup>

a. *Identify Intructional Goals/Identifikasi Tujuan Pembelajaran*

Tahap awal model ini adalah analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang diinginkan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat ditemukan dari analisis kebutuhan yang dilakukan.

b. *Conduct Instructional analysis/Analisis Pembelajaran*

Setelah mengidentifikasi tujuan-tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

c. *Analyze Learners and Contexts/Analisis Tingkah Laku dan Karakteristik Pebelajar*

Selain menganalisis tujuan instruksional, ada analisis paralel dari peserta didik, konteks di mana mereka mempelajari keterampilan, dan konteks di mana tempat mereka belajar.

d. *Write Performance Objectives/Menentukan Tujuan Pembelajaran*

Langkah berikutnya adalah menulis kemampuan yang harus diperoleh siswa setelah mereka menyelesaikan pembelajaran. Kemampuan tersebut diperoleh dari apa yang dipelajari selama proses pembelajaran, baik berupa ketrampilan atau pengetahuan.

---

<sup>16</sup> Walter Dick, Lau Carey, James Carey, *The Systematic Design of Instruction* ( America : Aptara, 2005 ), 7

e. *Develop Assesment instruments/Mengembangkan Instrumen Penilaian.*

Langkah ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan kinerja siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, mengetahui keberhasilan kinerja siswa sangat penting karena berhubungan dengan keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Instrumen penilaian biasanya berbentuk test, baik tes tulis maupun non tulis.

f. *Develop Instructional Strategy/Mengembangkan Strategi Pembelajaran*

Strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus dapat mendukung tercapainya tujuan instruksional. Strategi pembelajaran menekankan pada kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, partisipasi siswa dalam pembelajaran, penilaian, dan kegiatan tindak lanjut.

g. *Develop and Select Instructional Materials/Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar*

Bahan ajar dalam hal ini bisa berupa modul, video, multi media, dan lain-lain. Dalam pengembangan dan pemilihan bahan ajar tergantung pada jenis pembelajaran yang akan diajarkan, ketersediaan bahan yang relevan, dan sumber lain yang bisa dikembangkan.

h. *Design and conduct Formative Evaluation of Intruction/Mendesain dan Melakukan Evaluasi Formatif*

Evaluasi formatif dirancang untuk mengumpulkan data dan informasi sebagai pedoman bagi guru untuk meningkatkan hasil



pengembangan atau tujuan pengembangan. Dalam evaluasi ini ada tiga jenis yaitu, evaluasi *one by one*, evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi lapangan.

i. *Revisi Instruction*/Merevisi sasaran instruksional

Merevisi sasaran instruksional, analisis instruksional, analisis peserta didik dan konteks, tujuan kinerja, instrumen penilaian, strategi pembelajaran, dan atau bahan ajar dengan cara yang muncul diinginkan berdasarkan hasil evaluasi formatif.

j. *Design and Conduct Summative Evaluation*/Mendesain dan Melakukan Evaluasi

Evaluasi sumatif dilakukan untuk menentukan seberapa berharga program akhir, biasanya dibandingkan dengan program yang lain. Evaluasi sumatif dirancang dan digunakan setelah program pengajaran dan evaluasi formatif dilaksanakan.

## 2. Desain Pengembangan Bahan Ajar Model ADDIE

Model ADDIE kemudian dijelaskan lebih rinci dengan tahapan-tahapan dalam pengembangan Model ADDIE, yaitu:<sup>17</sup>

a. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah analisis kinerja dan analisis siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan

---

<sup>17</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE. HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL. 31 ( 2124),39

siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

b. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai yaitu: Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran . Pemilihan kompetensi bahan ajar. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran

c. Pengembangan

Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai, yaitu memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### d. Implementasi

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Pengembangan Bahan ajar Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran.

#### e. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

### 3. Morrison, Ross and Kemp Model (MRK)

Proses desain sistematis yang disarankan oleh model MRK terdiri dari sembilan langkah yang saling terkait, yaitu :

*Identifying instructional design problems and specifying relevant goals, Examining learner characteristics, Identifying subject content and analyzing task components that are related to instructional goals, Stating instructional objectives for the learners, Sequencing content within each unit to sustain logical learning, Designing instructional strategies for each learner to master the objectives, Planning instructional delivery, Developing evaluation instruments, Selecting resources to support learning activities.*<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Yavuz Akbulut, MA. 2007. Implications Of Two Well-Known Models For Instructional Designers In Distance Education: Dick-Carey Versus Morrison-Ross-Kemp. Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE, 8 (2),6

Berikut penjelasan dari masing-masing langkah tersebut :

a. *Identifying instructional design problems and specifying relevant goals/*

Analisis Masalah Pembelajaran

Pada tahapan ini dilakukan analisis tujuan berdasarkan masalah pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum yang berlaku untuk bahan kajian yang akan dikembangkan perangkatnya.

b. *Examining learner characteristics/* Menguji Karakteristik siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis karakteristik siswa yang akan menjadi tempat implementasi perangkat. Karakteristik yang dimaksud meliputi ciri, kemampuan, dan pengalaman baik sebagai individu maupun sebagai kelompok. Sumber untuk memperoleh karakteristik siswa antara lain guru, kepala sekolah atau dokumen yang relevan. Ciri pribadi misalnya umur, sikap, dan ketekunan terhadap pelajaran.

c. *Identifying subject content and analyzing task components that are related to instructional goals/* Analisis tugas

Analisis tugas merupakan perincian isi mata ajar dalam bentuk garis besar untuk menguasai isi bahan kajian atau mempelajari keterampilan yang mencakup keterampilan kognitif, keterampilan psikomotor, dan keterampilan sosial. Analisis tugas ini meliputi analisis struktur isi, analisis prosedural, analisis konsep, dan pemrosesan informasi. Analisis struktur isi dilakukan dengan mencermati kurikulum sedangkan analisis prosedural adalah analisis tugas yang dilakukan

dengan mengidentifikasi tahap-tahap penyelesaian tugas sehingga diperoleh peta tugas.

d. *Stating instructional objectives for the learners/ Merumuskan Tujuan Pembelajaran*

Rumusan tujuan pembelajaran adalah tujuan pembelajaran khusus (indikator hasil belajar) yang diperoleh dari hasil analisis tujuan yang dilakukan pada tahap masalah pembelajaran.

e. *Sequencing content within each unit to sustain logical learning/Urutan Materi Pembelajaran*

Pada tahap ini isi pokok bahasan yang akan diajarkan diurutkan terlebih dahulu, ada lima aspek yang perlu diperhatikan dalam mengurutkan pokok bahasan yaitu pengetahuan prasyarat, familiaritas, kesukaran, minat, dan perkembangan siswa. Setelah isi pokok bahasan diurutkan, langkah selanjutnya adalah menentukan strategi awal pembelajaran.

f. *Designing instructional strategies for each learner to master the objectives/strategi pembelajaran*

Strategi pembelajaran yang digunakan menggambarkan urutan dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. kriteria umum untuk pemilihan strategi belajar-mengajar yang sesuai dengan tujuan instruksional khusus.

g. *Planning instructional delivery*/cara menyampaikan pembelajaran.

Metode penyampaian ditentukan berdasarkan tujuan dan lingkungan pembelajaran, yang dapat bersifat klasikal, kelompok, atau individual.

h. *Developing evaluation instruments*/Mengembangkan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian (tes hasil belajar) disusun berdasarkan tujuan pembelajaran khusus yang telah dirumuskan. Kriteria penilaian yang dilakukan adalah penilaian acuan patokan sehingga tes hasil belajar yang dikembangkan harus dapat mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran khusus. Evaluasi ini sangat perlu untuk mengontrol dan mengaji keberhasilan program secara keseluruhan

i. *Selecting resources to support learning activities*/sumber Pembelajaran

Faktor-faktor yang diperhatikan dalam membuat media pembelajaran yang akan dipergunakan yaitu ketersediaan secara komersial, biaya pengadaan, waktu untuk menyediakannya dan menyenangkan bagi siswa.

#### 4. Desain Pengembangan Bahan Ajar Model Borg and Gall.

Desain pengembangan bahan ajar ini di memiliki sepuluh langkah, yaitu :

*Research and Information Collecting, planing, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision , Main Field Testing, Operational Product*

*Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision, Dissemination and Implementation.*<sup>19</sup>

Penjelasan masing-masing tahapan pengembangan bahan ajar model Borg and Gall akan dijelaskan pada Bab III, karena peneliti menggunakan model ini sebagai model penelitian dan pengembangan dalam penelitian. Peneliti memilih model desain borg and gall karena lebih terperinci.

### C. Definisi Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup> Bahan ajar adalah bahan dan sarana atau materi pelajaran yang tersusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Opara dan Oguzor menyatakan bahwa :

*Instructional materials are the audio visual materials (software/hardware) which can used al alternative channels of communication in the teaching-learning process.*<sup>21</sup>

Bahan ajar yang digunakan dapat berupa visual atau audio visual yang merupakan sarana alternatif untuk berkomunikasi di dalam proses pembelajaran. Jadi, bahan ajar salah satu alat komunikasi dalam pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

<sup>19</sup> W. R Borg & Gall. *Educational Research an Introduction* ( New York & London : Longman, 2000), 775

<sup>20</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* ,(Yogyakarta : Diva Press, 2014), 16

<sup>21</sup> Jacinta Agbarachi Opara and Nkasiobi Silas Oguzor. *Instructional Technologies and School*. (Omoku-Nigeria 2011), 66



Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, baik berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.<sup>22</sup> Dengan bahan ajar yang tepat akan sangat membantu tugas guru dalam pelaksanaan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

Menurut Harsono mengatakan bahwa :

*Materials should maximize learning potential by encouraging intellectual, aesthetic and emotional involvement which stimulates both right and left brain activities. This principle means that materials which encourage the learners to learn the same lesson involving different cerebral processes and different states of consciousness in many different parts of the brain will maximize recall.*<sup>23</sup>

Materi/bahan ajar harus memaksimalkan potensi belajar dengan mendorong keterlibatan intelektual, estetika dan emosional yang merangsang kegiatan otak kanan dan kiri. Prinsip ini berarti materi yang mendorong peserta didik untuk pelajari pelajaran dengan melibatkan berbagai proses otak dan kondisi yang berbeda akan memaksimalkan daya ingat.

### **1. Fungsi Bahan Ajar**

Sedangkan keberadaan bahan ajar mempunyai fungsi dalam proses pembelajaran, yaitu menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran , Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* ( Bandung : PT. Rosdakarya Offset, 2009), 173

<sup>23</sup> Y.M. Harsono . 2007. *Developing Learning Materials For Specific Purposes*. Teflin Journal, 18(2),4.

<sup>24</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik* ( Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014),139



Berikut fungsi-fungsi bahan ajar yaitu :

a. Fungsi bahan ajar bagi pendidik

- 1) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
- 2) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator.
- 3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- 4) Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik.
- 5) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

b. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik

- 1) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain.
- 2) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.
- 3) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.
- 4) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
- 5) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri.
- 6) Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

## 2. Bentuk bahan ajar.

Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dengan materi ajar yang disajikan. Bentuk bahan ajar dapat dibedakan menjadi 4 macam, yaitu:<sup>25</sup>

- a. Bahan cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya, handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, pamflet, gambar, *wallchart*.
- b. Bahan ajar dengar merupakan semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya, kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- c. Bahan ajar pandang dengar merupakan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensia. Contohnya, video compact disk, film.
- d. Bahan ajar interaktif merupakan kombinasi dari dua atau lebih yang penggunaannya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan perilaku alami dari suatu prestasi seperti compact disk material.

---

<sup>25</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik* ( Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014)148

### 3. Ciri-ciri Bahan Ajar yang Baik.

Dalam pengamatan Bahrul Hayat yang dikutip oleh tim penilai buku ajar dalam Pedoman Penilaian Buku Ajar, mengatakan bahwa buku ajar yang baik adalah mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :<sup>26</sup>

- a. Buku ajar harus *meaningful*. Maksudnya, apabila seorang siswa membaca sebuah buku ajar dipastikan akan dapat menangkap pesan dan makna yang terkandung.
- b. Buku ajar harus mengandung aspek *motivational to learn* dan *motivational to unlearn*. Ketika membaca sebuah buku ajar, siswa termotivasi untuk belajar tanpa dipaksa oleh guru. Karena buku merupakan salah satu media belajar, maka buku juga harus memuat *motivational to unlearn* yaitu, ketika sesuatu dipersepsi secara salah, maka buku ajar juga harus bicara salah.
- c. Buku ajar harus *keepattentive*. Buku yang baik adalah buku yang mendorong anak untuk memiliki perhatian terhadap apa yang dia pelajari dalam buku tersebut.
- d. Buku ajar harus bisa *self study*. Karena peran guru di kelas juga terbatas, maka siswa akan terbiasa mengembangkan pola belajar yang mandiri.
- e. Buku ajar harus punya makna untuk menemukan nilai dan etika yang relevan dengan kehidupan kekinian dan moral yang berlaku.

---

<sup>26</sup> Rudlatul Jannah “ Pengembangan Buku Ajar Tematik Bernuansa Islami untuk Madrasah Ibtidaiyah / Sekolah Dasar Islam”, *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*,2,(Oktober, 2016),6

## D. Lectora inspire

### 1. Pengertian *lectora inspire*

Software *lectora inspire* merupakan perangkat lunak *Authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh trivantis corprotion. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk membuat konten website, atau kursus pelatihan online, konten *e-learning*, game edukatif, presentasi interaktif, selain itu juga memungkinkan untuk menkonverensi presentasi micrososft power point ke konten *e-learning* terbaik.<sup>27</sup> Konten yang dikembangkan ke berbagai output seperti HTML, Single File Excutable, CD ROM, maupun standart *e learning* seperti SCROOM dan AICC, learning kompatible dengan berbagai sistem menejemen pembelajaran (LMS)<sup>28</sup> dalam satu paket *lectora inspire* mencakup:

- a. *Flyper TM For Lectora* – membuat pelajaran lebih kreatif dan melibatkannya dengan menambahkan animasi flash, transisi dan efek spesial.
- b. *Camtasia For Lectora* – membuat tutorial profesional dengan mudah meng- capture video, animasi flash atau software desain 3D. Asyik, mengedit video, audio transisi, dll

---

<sup>27</sup> Muhammad Masud, *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora* (Yogyakarta, PUSTAKA Shonif, 2014), hal 1

<sup>28</sup> Istiyanto, *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool, pengenalan viture lectora 3*, (Yogyakarta: BTKP, DIY, 2011) hal 1

- c. *Snagit for lectora* – *mencapture* apa yang ada di dekstop untuk membuat *image*. Dilengkapi dengan *callout*, dan lain lain<sup>29</sup>

## 2. Karakteristik *lectora inspire*

Media pembelajaran mana pun pasti memiliki karakteristik yang yang berbeda-beda dan memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda yang membedakan dengan *lectora inspire*. Karakteristik yang membdakan *lectora inspire* dengan media yang lain diantaranya adalah:

- a. Menyediakan *template* yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran
- b. Terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung
- c. *Lectora* lebih cepat dari pada aplikasi *web base* karena tidak tergantung koneksi atau jaringan
- d. Terdapat *software* pendukung yang terinstal otomatis ketika menginstal aplikasi *lectora*, seperti *flypaper*, *camtasia*, *snagit*,
- e. Dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, *video*, *gambar* ataupun *screen capture*
- f. Materi dasar- dasar *lectora* seperti *chapter*, *section*, *page*, lalu *insert* berbagai fasilitas dalam *lectora* (*insert image*, *audio*, *animasi*, dan lain-lain, pemanfaatan fasilitas pembuatan soal dan quiz, dan terakhir *publish*.

---

<sup>29</sup> Muhammad Masud, *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta, PUSTAKA Shonif, 2014), hal 1

### 3. Kelebihan dan kekurangan *lectora inspire*

Kelebihan/keunggulan *lectora inspire* untuk mengembangkan multimedia interaktif antara lain: Teknologi Multimedia dapat berarti penggunaan teknologi elektronik seperti komputer (baik perangkat keras ataupun perangkat lunak), seperti kamera *handpone*, dan lain- lain yang digunakan untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio grafik, animasi, dan video yang digunakan hampir seluruh kegiatan<sup>30</sup>. Dalam *software* aplikasi *lectora inspire* juga sangat *komplitabel* ada kelebihan yang tidak dimiliki aplikasi lain, berikut kelebihan *lectora inspire*:

- a. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk membuat *website* , *konten-learning interaktif*, presentasi produk atau profil perusahaan
- b. Fitur- fitur yang disediakan oleh *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
- c. Bagi seorang guru atau pengajar keberadaan *lectora inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
- d. *Template lectora inspire* cukup lengkap
- e. *Lectora inspire* menyediakan *library* yang sangat membantu pengguna
- f. *Lectora inspire* sangat memungkinkan penggunaannya untuk mengkonversi presentasi microsoft power point ke konten *e- learning*
- g. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti HTML5, *single file*

---

<sup>30</sup> Munir, *Multimedia konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung, Alfabeta, 2015), hal 21

*executable (exe)* CD ROM maupun standart *e learning* seperti SCORM dan AICC<sup>31</sup>.

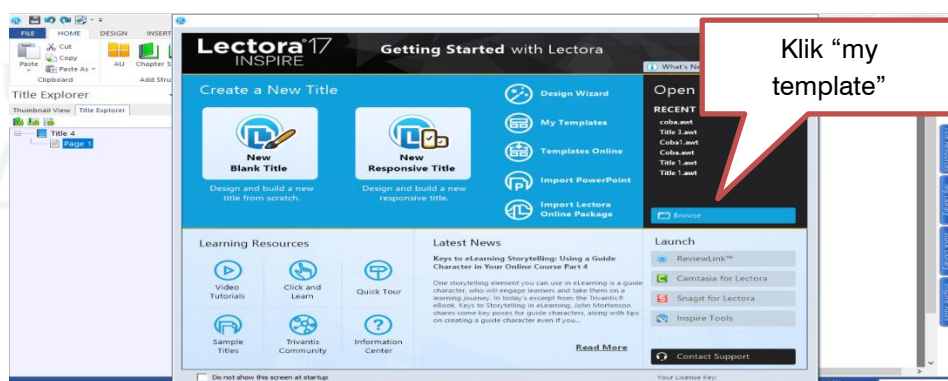
Meskipun memiliki banyak kelebihan, *lectora inspire* juga memiliki kelemahan agar *lectora inspire* dapat berjalan maksimal masih tetap membutuhkan dukungan dari *software* lain, diatntaranya sebagaim berikut:

- a. Agen Help membutuhkan *Flash Player* 8.0 atau diatasnya
- b. Microsoft internet explorer 6.0 ke atas, Firefox 1.0 ke atas dan safari, 1.2 ke atas dan google chrome.
- c. *Lectora inspire* juga membutuhkan microsoft directX 9 atau terbaru untuk camtasia, microsoft NET Fromwork 3.45 S.P1 untuk Flaypaper, dan Adobe Flash Player version 9.0.115.0<sup>32</sup>

#### 4. Tahapan dalam pengembangan bahan ajar berbasis *lectora inspire*

Berikut langkah-langkah memulai *project* baru:

- a. Buka *lectora inspire* 17 kemudian klik “**my template**” untuk memulai project baru.

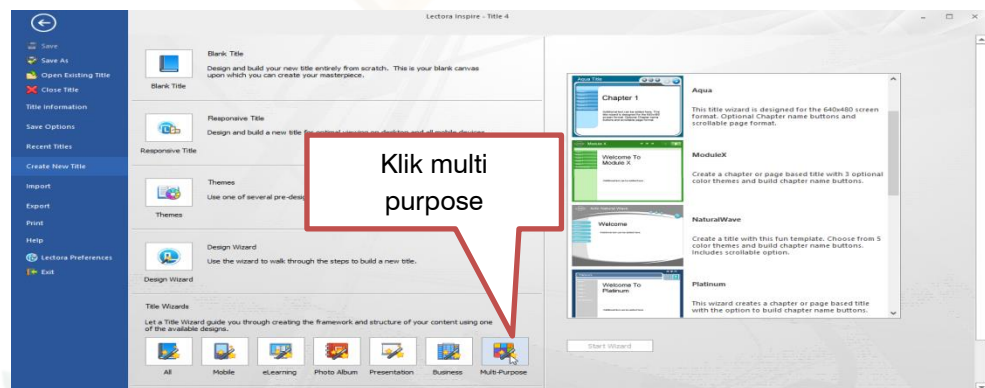


<sup>31</sup> Muhammad Masud, *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta, PUSTAKA Shonif, 2014), hal 3

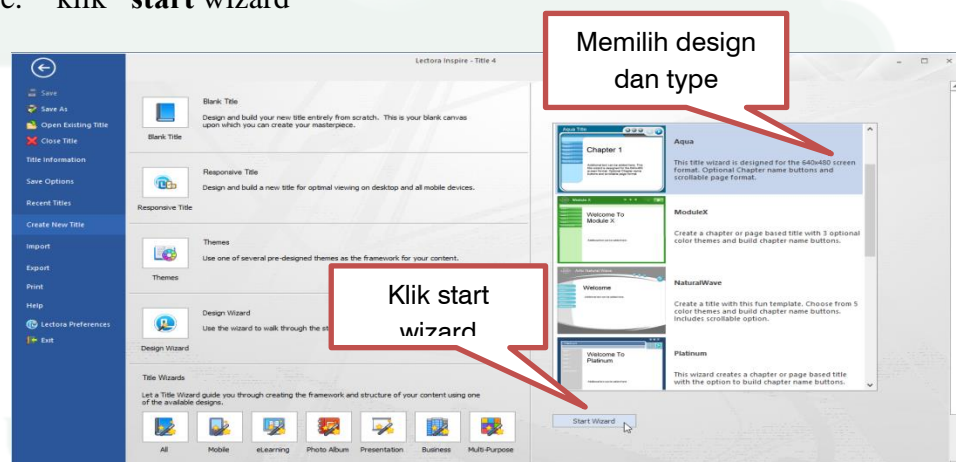
<sup>32</sup> Muhammad Masud, *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta, PUSTAKA Shonif, 2014), hal 2



- b. Atau dengan Klik **File > Create New file**
- c. Muncul jendela seperti yang ada di bawah ini, pilih **“multi purpose”** untuk memulai project baru

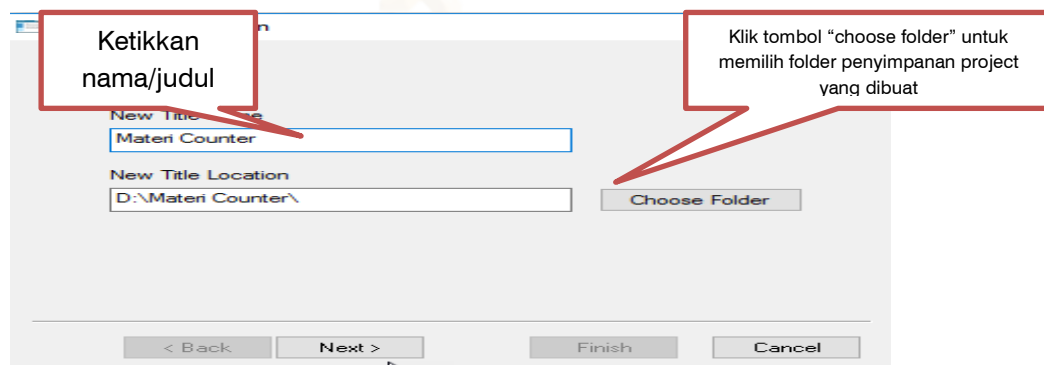


- d. Pada sisi sebelah kanan, kita dapat memilih type dan design yang diinginkan. Setelah menentukan type dan design yang diinginkan
- e. klik **“start wizard”**

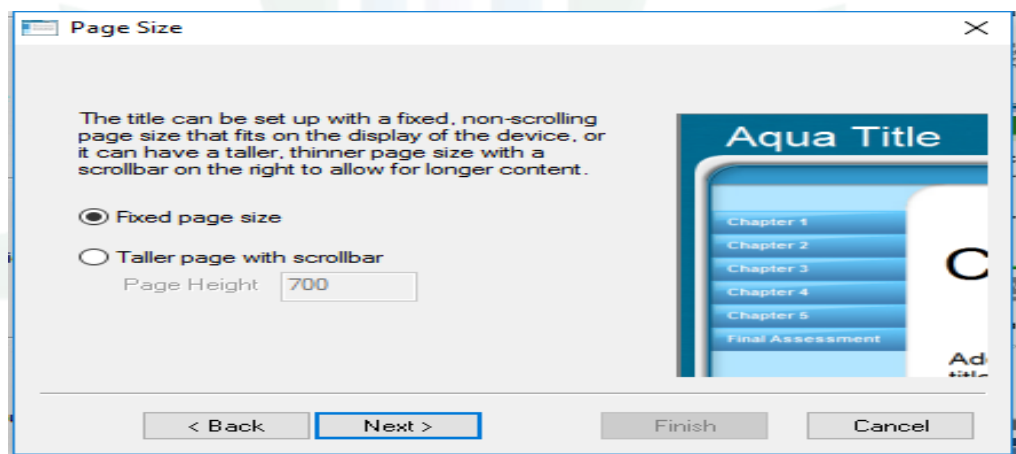


- f. Pada kotak jendela berikutnya, ketikkan judul *project* anda pada kotak **“New title Name”**, klik tombol **“Choose Folder”** untuk memilih lokasi penyimpanan *project* anda, dan kemudian klik tombol **“Next”**

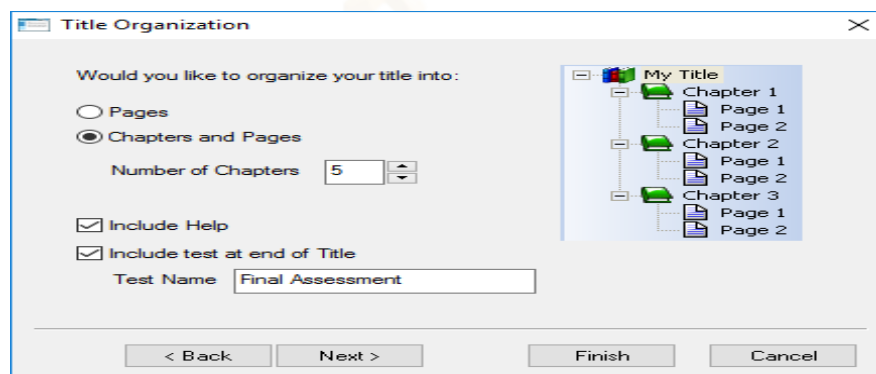




- g. Pilih **“Fixed page size”** agar ukuran tampilan media tidak dapat diubah-ubah, kemudian klik tombol **“Next”**.



- h. Pada kolom **“Number of Chapter”** diisi 5 berarti jumlah *chapter* adalah 5 buah. Jika opsi **“Include Help”** dan **“Include test at end of Title”** dicentang maka pada media akan terdapat pilihan bantuan dan evaluasi diri. Pada kolom **“Test Name”** isikan nama dari *chapter* test evaluasi nantinya, kemudian klik tombol **“Finish”**.



- i. Selanjutnya ketikkan *Name of chapter 1* sesuai dengan project yang akan dibuat. Kemudian klik “next” untuk menyetikkan *Name of chapter* selanjutnya. Apabila sudah selesai sampai chapter 5 (sesuai dengan chapter yang ditentukan di langkah sebelumnya) kemudian klik “*finish*”.

## E. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

### 1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti

Menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin.<sup>33</sup> Dalam dokumen Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat “dan Budi Pekerti” sehingga Menjadi *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam

<sup>33</sup> Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hal. 32

mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.

Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam adalah Pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai- nilai fundamental yang terkandung dalam Al Qur'an dan sunnah. Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pengembangan potensi manusia menuju terbentuknya manusia sejati yang berkepribadian Islam ( Kepribadian yang sesuai dengan nilai- nilai Islam)<sup>34</sup>.

Sedangkan menurut Abuddin Nata, pendidikan Agama Islam adalah “upaya membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana agar terbina suatu kepribadian yang utama sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam<sup>35</sup>.

Sedangkan Zakiyah Daradjat, berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh (*kaffah*), lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup<sup>36</sup>. Pendidikan Agama Islam di sekolah, diharapkan mampu membentuk kesalehan pribadi (individu) dan kesalehan sosial sehingga pendidikan agama diharapkan jangan sampai, menumbuhkan sikap fanatisme,

<sup>34</sup> Muhaimin, Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Cet. IV, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008, 29-30.

<sup>35</sup> Abuddin Nata, Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran, Jakarta: Kencana, 2009, 340.

wawancara kepada guru PAI Pada hari tanggal 17 januari 2021 <sup>36</sup> Zakiyah Daradjat, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 25-26

menumbuhkan sikap intoleran di kalangan peserta didik dan masyarakat Indonesia dan memperlemah kerukunan hidup umat beragama dan memperlemah persatuan dan kesatuan nasional. Dengan kata lain, Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu menciptakan *ukhuwah Islamiyah* dalam arti yang luas, yaitu *ukhuwah fi al-ubudiyah*, *ukhuwah fi al-insaniyah*, *ukhuwah fi al-wathaniyah wa al-nasab*, dan *ukhuwah fi din al-islamiyah*.<sup>37</sup>

Dalam materi pendidikan agama Islam mencakup bahan-bahan pendidikan agama berupa kegiatan, atau pengetahuan dan pengalaman serta nilai atau norma-norma dan sikap dengan sengaja dan sistematis di berikan kepada anak didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan agama.<sup>38</sup> Materi pembelajaran yang dipilih haruslah yang dapat memberikan kecakapan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang telah di pelajarnya. Dengan cara tersebut siswa terhindar dari materi-materi yang tidak menunjang pencapaian kompetensi.<sup>39</sup>

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai program yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam serta diikuti tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan

---

<sup>37</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran...*, hal. 202

<sup>38</sup> Zuhairini, *Metodologi Pendidikan Agama*, (Solo: Ramadani 1993), hal. 54.

<sup>39</sup> Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 94

kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Negara Kesatuan Republik Indonesia yang mayoritas masyarakat memeluk agama Islam idealnya pendidikan agama Islam mendasari pendidikan-pendidikan lain, serta menjadi suatu hal yang disenangi oleh masyarakat, orang tua, dan peserta didik.<sup>40</sup> Pendidikan Agama Islam juga memiliki makna mengasuh, membimbing, mendorong mengusahakan, menumbuh kembangkan manusia bertakwa. Takwa merupakan derajat yang menunjukkan kualitas manusia bukan saja dihadapan sesama manusia tetapi juga dihadapan Allah SWT.<sup>41</sup>

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam yaitu usaha sadar, meyakini dan menghayati dalam mengamalkan agama Islam melalui bimbingan atau pengajaran yang mana semua itu memerlukan upaya yang sadar dan benar-benar dalam pengamalannya yang memperhatikan tuntunan yang ada di dalam agama Islam yang berpegang teguh pada Al-Qur'an dan As-Sunnah. Karena Pendidikan Agama Islam harus mempunyai tujuan yang bagus dan baik diharapkan mampu menjalin *Ukhuwah Islamiah* seperti yang diharapkan dan menghargai satu sama lain atau dengan agama lain, suku, ras dan tradisi yang berbeda-beda agar terciptanya kerukunan. Dan juga terciptanya kebersamaan atau hidup bertoleransi.

---

<sup>40</sup> Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 6-8.

<sup>41</sup> Nusa Putra & Santi, Lisnawati, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 1

## 2. Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah mempunyai dasar yang kuat. Dasar tersebut menurut Zuhairini, dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu:<sup>42</sup>

### a. Dasar Yuridis/Hukum

Dasar pelaksanaan pendidikan agama berasal dari perundang-undangan yang secara tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah secara formal.

### b. Segi Religius

Dasar religius adalah dasar yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut antara lain, Q.S. Al-Nahl ayat 125 dan Al-Imran ayat 104

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِآلَتِي هِيَ  
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ  
بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”. (Q.S. Al-Nahl ayat 125)

<sup>42</sup> E. Mulyasa, *Pendidikan Agama Islam...*, hal. 132-133

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya : “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang makruf dan mencegah dari yang mungkar, merekalah orang-orang yang beruntung”.(Q.S. Al-Imran ayat 104).

### c. Aspek Psikologis

Psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa dalam hidupnya, manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tentram sehingga memerlukan adanya pegangan hidup. Mereka merasa bahwa dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya Zat yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan tempat mereka memohon pertolongan-Nya.

### 3. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan pendidikan agama Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengalaman serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup. Zakiah Daradjat<sup>43</sup> mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Selama hidupnya, dan mati pun tetap dalam

<sup>43</sup> Akmal Hawi, Kompetensi Guru PAI, (Jakarta: Rajawali Pers. 2013), hal. 20

keadaan muslim. Pendapat ini didasari firman Allah SWT, dalam Surat Ali-Imran ayat 102

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اتَّقُوا اللّٰهَ حَقَّ تُقٰتِهٖۙ وَلَا تَمُوْتُنَّ اِلَّا وَاَنْتُمْ مُّسْلِمُوْنَ ﴿١٠٢﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman bertaqwalah kepada Allah dengan sebenar-benarnya taqwa, dan janganlah kau mati kecuali dalam keadaan Muslim”.<sup>44</sup>

Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat. Tujuan Pendidikan Agama Islam tidak hanya menyangkut masalah keakhiratan akan tetapi juga masalah-masalah yang berkaitan dengan keduniawian. Dengan adanya keterpaduan ini, pada akhirnya dapat membentuk manusia sempurna (insan kamil) yang mampu melaksanakan tugasnya baik sebagai seorang Abdullah maupun *Khalifatullah*. Yaitu manusia yang menguasai ilmu mengurus diri dan mengurus sistem.<sup>45</sup>

Nusa dan Santi menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang sangat kompleks. Tujuan PAI secara umum dapat diklasifikasikan dalam tiga kelompok, yaitu:

- a. *Jismiyyat* yaitu tujuan berorientasi pada tugas manusia sebagai *khalifah fil-ardh*.

<sup>44</sup> Depag RI, Al-Qur’an dan Terjemah, hal. 90

<sup>45</sup> Syamsul Huda Rohmadi, Pengembangan ..., hal. 148-149



- b. *Ruhiyyat* yaitu tujuan berorientasi pada ajaran islam secara kaffah sebagai hamba.
- c. *Aqliyat* yaitu tujuan yang berorientasi kepada pengembangan *intelligence* otak peserta didik<sup>46</sup>.

Menurut Hamdan, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk:

- a. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.
- c. Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan secara harmonis.
- d. Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Nusa Putra & Santi, Lisnawati, Penelitian Kualitatif..., hal. 4

E. Mulyasa menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah untuk menumbuh dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi<sup>48</sup>. Oleh karena itu berbicara Pendidikan agama islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu menambahkan kebaikan di akhirat kelak. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk manusia lebih sempurna lagi bukan hanya di dunia tetapi juga di akhirat yang mana kesempurnaan itu dapat didapatkan melalui menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran agama Islam itu dengan sebaik-baiknya agar menjadi manusia muslim seutuhnya sebagai Abdullah maupun Khalifatullah dengan baik. Dan membentuk manusia yang hanya beribadah hanya kepada Allah SWT.

#### **4. Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Muhaimin menjelaskan bahwa diantara fungsi pendidikan agama Islam bagi peserta didik yaitu untuk membimbing dan mengarahkan

---

<sup>47</sup> Hamdan, Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI), (Banjarmasin: 2009), hal. 42-43.

<sup>48</sup> E. Mulyasa, Pendidikan Agama Islam..., hal. 135-136

manusia agar mampu mengemban amanah dari Allah, yaitu menjalankan tugas-tugas hidupnya di muka bumi, baik sebagai, Abdullah (hamba Allah yang harus tunduk dan taat terhadap segala aturan dan kehendak-Nya serta mengabdikan hanya kepada-Nya) maupun sebagai khalifah Allah di muka bumi, yang menyangkut pelaksanaan tugas kekhilafahan terhadap diri sendiri, dalam keluarga/rumah tangga, dalam masyarakat, dan tugas kekhilafahan terhadap alam.<sup>49</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi pendidikan agama Islam, antara lain: Pertama, menumbuhkan dan memelihara keimanan. Kedua, membina dan menumbuhkan akhlak mulia. Ketiga, membina dan meluruskan ibadah. Keempat, menggairahkan amal dan melaksanakan ibadah. Kelima, mempertebal rasa dan sikap keberagamaan serta mempertinggi solidaritas sosial.

##### **5. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Materi kurikulum PAI didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber pokok, yaitu: Al-quran dan Sunnah Nabi Muhammad Saw. Di samping itu, materi PAI juga diperkaya dengan hasil istimbat atau ijtihad para ulama, sehingga ajaran ajaran pokok yang bersifat umum, lebih rinci dan mendetail. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang ditujukan untuk dapat menserasikan, menselaraskan dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan. yang diwujudkan dalam:

---

<sup>49</sup> Muhaimin, Paradigma Pendidikan Islam, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 24

- a. Hubungan Manusia dengan Pencipta. Membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur.
- b. Hubungan Manusia dengan Diri Sendiri. Menghargai dan menghormati diri sendiri yang berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.
- c. Hubungan Manusia dengan Sesama. Menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama.
- d. Hubungan Manusia dengan Lingkungan Alam. Penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial<sup>50</sup>.

Keempat hubungan tersebut di atas, tercakup dalam kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi, yaitu:

- a. Al-Quran-Al-Hadis, yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan Al-Quran-Al-Hadits dengan baik dan benar.
- b. Akidah, yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati, serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Akhlak dan Budi Pekerti, yang menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.

---

<sup>50</sup> Hamdan, Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI), (Banjarmasin: 2009), hal. 41

- d. Fiqih, yang menekankan pada kemampuan untuk memahami, meneladani dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar.
- e. Sejarah Peradaban Islam, yang menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam<sup>51</sup>.

Adapun ruang lingkup bahan ajar Pendidikan agama islam dan Budi Pekerti Sekolah Menengah Pertama pada kelas VII yang dikembangkan di semester 2. Dalam pengembangan bahan ajar yang dilakukan peneliti khusus materi pembahasan KD 3.12 yaitu “memahami sejarah perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” dan KD 4.12 “menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*”

Seiring berkembang zaman, pengembangan bahan ajar PAI dan BP disesuaikan dengan Kurikulum 2013 yang sudah mengalami beberapa kali revisi. Dalam bahan ajar ini tergambar secara keseluruhan Batasan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, dari pembelajaran dan evaluasi/ Latihan soal dikemas dalam bentuk CD Rom.

---

<sup>51</sup> Hamdan, Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI), (Banjarmasin: 2009), hal.42

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Pascasarjana IAIN Jember, bahwa metode penelitian pengembangan terdiri dari 3 unsur utama, yaitu (1) Model penelitian dan pengembangan, (2) Prosedur penelitian dan pengembangan, dan (3) Uji coba produk.<sup>52</sup>

Metode yang digunakan ialah *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) diharapkan mampu menghasilkan suatu produk tertentu yang akan berguna dalam berbagai bidang contohnya, dalam bidang pendidikan, administrasi, sosial yang terindeks masih sangat rendah.<sup>53</sup> Diharapkan dengan menggunakan metode *Research and Development* dapat menghasilkan bahan ajar yang berguna bagi dunia pendidikan, khususnya bagi guru dan siswa.

Model pengembangan yang digunakan adalah model *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall. Penjelasan dari model pengembangan Borg and Gall sebagai berikut:

*Educational research and development ( R&D ) is a process used to develop and validate educational products. The step of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing in the setting where it*

---

<sup>52</sup> Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Pascasarjana IAIN Jember, tahun 2018 , 33

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA,CV. 2013), 297 .

*will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D this cycle is repeated until the field-test data indicate that product meet its behaviorally defined objectives.*<sup>54</sup>

Borg and gall mengemukakan Langkah- Langkah dalam penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian tesis, borg and gall menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi Langkah penelitian<sup>55</sup>. Model Borg and gall memiliki Langkah- Langkah berikut : 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) 2) Perencanaan (*Planning*), 3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), 4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), 5) merevisi hasil uji coba (*main product* ), 6) Uji Coba lapangan (*main field testing*), 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*),8) uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), 9) penyempurnaan produk hasil (*final product revision*), dan 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)<sup>56</sup>. Teknik analisis data menggunakan T test dengan menggunakan statistik SPSS Versi 25.

Untuk lebih jelas, berikut adalah gambar urutan dari langkah-langkah model R&D Borg dan Gall :

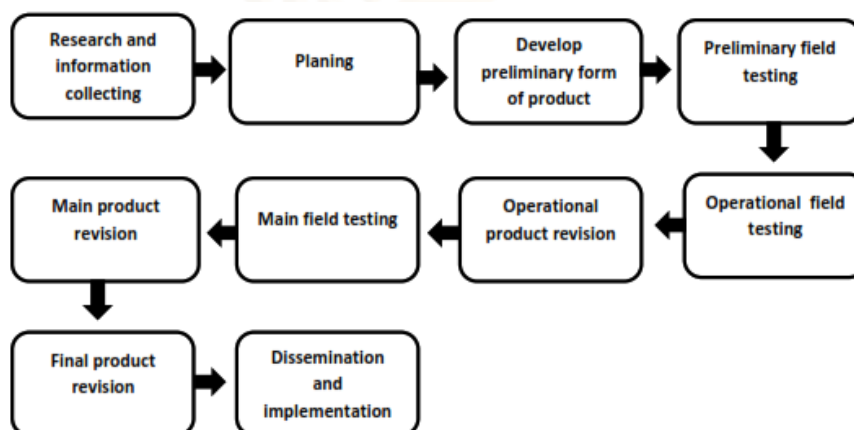
<sup>54</sup> W. R Borg & Gall. *Educational Research an Introduction* ( New York & London : Longman, 1983), 772

<sup>55</sup> Walter R Borg, *Applying Educational Research*, (New York: Longman, 1981), 775

<sup>56</sup> Meredith D gall, joyce P Gall, walter and borg , *educational research an introduction* (New york: Longman, 1983) 775.



**Gambar 3.1**  
**Langkah-langkah Model R&D Borg dan Gall**



## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan metode penelitian dan pengembangan model borg and gall, maka penelitian ini mengikuti prosedur yang telah disebutkan diatas, namun, karena keterbatasan penelitian ini, maka prosedur penelitian ini menggunakan 9 langkah :

1. *Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi)

Meliputi analisis kebutuhan, studi literatur, dan persiapan membuat rencana awal. Untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar, peneliti melakukan wawancara dengan, guru PAI kelas VII, waka kurikulum, studi literatur dengan melihat koleksi buku PAI kelas VII, kemudian dari hasil wawancara dan studi literatur peneliti mempersiapkan membuat rencana awal. Peneliti mendapatkan informasi dari guru PAI bahwa PAI kelas VII menggunakan buku paket K13 edisi revisi, peneliti melakukan persiapan rencana awal pada materi pembahasan KD. 3.12, Memahami sejarah

perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin* dan KD 4.12  
Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*.

2. *Planning (melakukan perencanaan)*

Merupakan proses penyusunan rencana penelitian yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian. bahan ajar yang dikembangkan meliputi: analisis KI, KD, mengembangkan indikator, merumuskan tujuan pembelajaran, Serta Menyusun draf *flow chart*.

3. *Develop Preliminary Form of Product (pengembangan produk awal),*

Menyusun bahan ajar PAI dan BP berbasis *lectora inspire*, pengembangan disusun dalam bentuk CD Rom yang dirancang sedemikian rupa terdiri dari beberapa komponen seperti teks, gambar, video, game, menjadi satu bahan ajar berbasis *lectora inspire*. yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI dan BP. CD Rom ini berisikan: judul, ruang lingkup bahan ajar ini yang berisi (kompetensi dasar, indikator pencapaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, petunjuk penggunaan, materi pembahasan, game, latihan soal, hasil penilaian dan author.

4. *Preliminary Field Testing ( Pengujian Terbatas ).*

Uji lapangan awal dilakukan dengan menghadirkan validator untuk menguji dan mengevaluasi validitas produk sebelum diujikan ke lapangan. Pengembangan bahan ajar ini akan divalidasi oleh pakar dari sisi, yaitu ahli konten/materi, ahli Bahasa, ahli desain media yang digunakan.

Para validator yang ditunjuk dalam penelitian ini adalah:

- a. Amalina Azizatul Latifah, S.Pd guru PAI dan BP yang mempunyai pengalaman mengajar di bidang materi PAI dan BP serta memahami isi kurikulum 2013 khususnya tentang kurikulum SMPIT Al Ghazali.
  - b. Shiddiq Ardian , M.Pd, dosen Bahasa Indonesia di UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember
  - c. Dr. H. Mundir, M.Pd. Dosen di UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember
5. *Main Product Revision* (Merevisi hasil uji coba).

Hasil validasi ini akan dijadikan masukan untuk melakukan perbaikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan Berdasarkan hasil validasi, peneliti akan merevisi produk sesuai dengan saran, masukan, dan kritik dari para validator, sebelum bahan ajar diujicobakan.

6. *Main Field Testing* (Uji coba lapangan awal ).

Tahapan ini merupakan tahapan dimana bahan ajar yang dikembangkan diuji cobakan pada kelompok kecil yaitu 6 siswa dengan tingkat kemampuan lemah, sedang, dan tinggi. Dalam uji coba ini peneliti betul- betul memperhatikan bagaimana respon siswa ketika menggunakan bahan ajar ini dan mencatat temuan- temuan yang digunakan sebagai upaya tindak lanjut bahan perbaikan bahan ajar.

7. *Operational Product Revision* (melakukan revisi terhadap produk).

Tahapan ini merupakan tindak lanjut dari tahapan sebelumnya yakni perbaikan dengan memperhatikan hasil temuan berupa kritik dan saran- saran dari siswa melalui uji coba lapangan awal sesuai dengan respon siswa untuk selanjutnya dilakukan uji coba lapangan skala besar.

8. *Operational Field Testing* (Uji Coba lapangan Skala besar).

Pada langkah ini dilaksanakan skala yang besar yaitu pada 20 siswa di kelas VII C, dalam hal ini siswa dalam satu kelas. Meliputi uji efektifitas dan adaptabilitas desain yang melibatkan para calon pemakai produk ini. Tahapan ini merupakan tahapan dimana bahan ajar yang dikembangkan diuji cobakan pada kelompok besar, dalam hal ini adalah siswa satu kelas yang jumlahnya 20 siswa. Dalam uji coba ini peneliti betul-betul memperhatikan bagaimana respon siswa menggunakan bahan ajar ini dan mencatat temuan-temuan yang akan digunakan sebagai upaya tidak lanjut. Namun sebelum bahan ajar diujicobakan, siswa akan diberi *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa. Setelah uji coba lapangan siswa diberi *post-test* untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan ajar yang telah dipelajari.

9. *Final Product Revision* (Revisi produk akhir).

Penyempurnaan produk dilakukan berdasarkan hasil dari uji coba lapangan. Dari temuan-temuan yang didapat, jika ada yang perlu disempurnakan, maka peneliti akan melakukan penyempurnaan sebagai tahap akhir pengembangan bahan ajar ini.

10. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan implementasi produk).

Apabila produk program pembelajaran baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian maka produk tersebut dapat diterapkan pada Lembaga Pendidikan.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

#### 1. Desain uji coba

Desain uji coba berisi rancangan kegiatan uji coba dilakukan oleh peneliti. Kegiatan uji coba produk pengembangan bahan ajar berbasis *lectora inspire* mata pelajaran PAI dan BP adalah sebagai berikut:

- a. Uji ahli, untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberi masukan perbaikan. Uji ahli ini ditunjukkan pada ahli materi PAI dan BP, Bahasa dan desain.
- b. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan uji coba produk bahan ajar kepada siswa secara responden atau pengguna produk. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VII C akan tetapi peneliti hanya mengambil 6 siswa untuk melakukan uji coba kelompok kecil. Yang mana peneliti mengambil siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Uji coba lapangan, sehingga uji coba mutu produk yang dikembangkan benar- benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggung jawabkan.

Kegiatan pengembangan ini peneliti menggunakan 1 kelas yaitu responden pada uji coba ini adalah 20 Siswa kelas VII C SMPIT Al Ghazali Jember.

#### 2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini ada beberapa unsur yaitu:

- a. Subjek penelitian dalam rangka identifikasi kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas VII C SMPIT Al Ghazali Jember. Siswa yang dijadikan subjek penelitian sebanyak 20 orang dari 112 siswa kelas VII SMPIT Al Ghazali Jember.
- b. Pakar atau ahli yang memvalidasi bahan ajar hasil pengembangan adalah tiga orang yang memiliki keahlian yang berbeda, yaitu ahli materi atau isi bahan ajar, ahli kebahasaan, dan ahli desain.

### **3. Jenis Data**

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D) Peneliti menggunakan dua data jenis yang dikumpulkan, yaitu:

- a. Data kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan di deskripsikan keterlaksanaan uji coba produk.
- b. Data kuantitatif yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian siswa. Untuk angket siswa yang telah mengikuti implementasi uji coba produk.

### **4. Instrumen Pengumpulan Data.**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk menjawab dan memecahkan masalah yang

berhubungan dengan pertanyaan peneliti. Dalam penelitian pengembangan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Instrumen non tes (kuesioner/angket)

Kuesioner atau angket adalah sebuah teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan responden.<sup>57</sup>

Instrumen kuesioner/angket disusun berdasarkan peran dan posisi responden dalam penelitian pengembangan ini. Kuesioner tersebut adalah: (1) Kuesioner untuk ahli isi/materi (ahli materi/kelayakan isi) untuk mengetahui kelayakan atas isi dan materi dalam bahan ajar, ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar, dan ahli desain untuk mengetahui kelayakan desain dari sampul dan desain isi bahan ajar, (2) Kuesioner untuk siswa ( untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar).

Tabel 3.1  
Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran						

<sup>57</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, 2015), 199



2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami						
3	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis						
4	Uraian materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan materi						
5	Gambar yang disajikan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi						
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan						
7	Video dan game pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan isi materi						
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah jelas sesuai dengan tingkat pemahaman siswa						
9	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi						
10	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> dapat mengukur tingkat pemahaman siswa						
<b>Jumlah</b>							

Tabel 3.2  
Lembar Validasi Ahli Desain

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kemenarikan desain/ tampilan pada media <i>lectora inspire</i>						
2	Kejelasan petunjuk program						
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas).						
4	Komposisi warna pada media <i>lectora inspire</i> terlihat jelas						
5	Kemenarikan tampilan isi materi pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>						
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada bahan ajar berbasis <i>lectora</i>						

	<i>inspire</i>						
7	Penggunaan tombol/ <i>button</i> dan tulisan mudah dipahami						
8	Kejelasan penggunaan <i>video</i>						
9	Kemudahan media <i>lectora inspire</i> untuk dijalankan						
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa						
<b>Jumlah</b>							

Tabel 3.3  
Lembar Validasi Ahli Bahasa

**1) Aspek Keterbacaan**

No	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan informasi pada bahan ajar						
2	Penggunaan bahasa yang komunikatif						
3	Kesesuaian bahasa dalam bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa						
4	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf						
5	Kesantunan dalam penggunaan Bahasa						

**2) Aspek Tata Bahasa**

No	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar						
2	Ketepatan struktur kalimat						
3	Keefektifan dan keefisienan dalam menggunakan Bahasa						
4	Ketepatan penggunaan tanda baca.						
5	Ketepatan pemilihan diksi						

**Tabel 3.4**  
**Angket Tanggapan Siswa**

NO	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> ini					
2	Bahasa dalam bahan ajar ini mudah dipahami					
3	Gambar yang ada dalam sajian bahan ajar <i>lectora</i> ini menarik dan sesuai dengan materi					
4	Game yang disajikan menarik					
5	Materi yang ada sangat menarik karena didukung ilustrasi / gambar yang relevan					
6	Tugas dan soal latihan mudah dipahami					
<b>Jumlah skor</b>						

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah lembar angket ini sesuai dengan apa yang kalian rasakan setelah menggunakan bahan ajar ini!
2. Berilah tanda centang (  $\surd$  ) pada jawaban yang kalian pilih!
3. Berilah komentar sesuai dengan perasaan kalian tentang bahan ajar ini !

**Keterangan**

Skor 1 = sangat tidak setuju

Skor 2 = kurang setuju

Skor 3 = cukup setuju

Skor 4 = setuju

Skor 5 = sangat setuju

Pedoman penskoran untuk respon siswa sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{\sum xm} \times 100 \% \text{ }^{58}$$

**Keterangan:**

M = presentase kemenarikan

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\sum xm$  = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = konstanta

**Tabel 3.5**

**Kriteria Kemenarikan Bahan Ajar PAI dan BP**

No	Kriteria (%)	Kualifikasi	Tingkat validitas
1	80%-100%	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
2	60%-79%	Cukup menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	50%-59%	Kurang menarik	Tidak dapat digunakan
4	$\leq 49\%$	Tidak menarik	Terlarang digunakan

b. Diskusi dan Wawancara

Diskusi dan wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data pada pendahuluan. Diskusi dan wawancara dilakukan pada guru kelas VII SMPIT Al Ghazali Jember . Diskusi dan wawancara pada guru PAI bertujuan menggali informasi tentang keberadaan bahan ajar dan kebutuhannya.

<sup>58</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif R&D*, ( Bandung: Al Fabet, 2011), 299.

**Tabel 3.6**  
**Instrumen Wawancara kepada Guru PAI**  
**( Studi Pendahuluan )**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	2	3
1	Apakah disekolah ini sudah menggunakan kurikulum 2013?	
2	Apakah bahan ajar yang digunakan sudah sesuai dengan kurikulum 2013?	
3	Apakah bahan ajar yang digunakan oleh siswa sudah sesuai dengan kebutuhan siswa ?	
4	Jika belum bahan ajar apa yang diinginkan oleh Lembaga yang dianggap sesuai dengan keadaan siswa saat ini?	
5	Apakah anda menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar	
6	Apabila sudah menggunakan media pembelajaran, media apa yang digunakan saat proses belajar mengajar?	
7	Apakah guru- guru sudah melakukan pengembangan tersebut?	
8	Apakah ada hambatan guru dalam melakukan pengembangan tersbut ?	
	Apakah anda mengizinkan saya untuk melakukan penelitian dan membuat pengembangan bahan ajar PAI dan BP di lembaga anda?	

### 5. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk angket/ tanggapan ahli isi/ materi, ahli desain, ahli Bahasa, dan siswa:

#### 1) Analisis data validator ahli

Analisis data hasil uji validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar yang dikembangkan untuk peserta didik. Instrument yang digunakan untuk mendapatkan data yakni diberikan

kepada ahli materi, ahli Bahasa, ahli desain. Untuk skala skor nilai yaitu skor 1-5 dengan keterangan sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Skor penilaian validasi Ahli**

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan analisis menggunakan statistic deskriptif kualitatif. Hasil dari skor penilaian dari masing- masing validator tersebut kemudian dicarikan rata-ratanya dan dikonversikan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan bahan ajar PAI dan BP.

Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentasi penilaian dari masing- masing data dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan persentasi yang diperoleh kemudian di transformasikan kedalam kalimat yang bersifat kualitatif untuk menentukan kriteria kelayakan dapat dengan cara berikut :

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Interpresentasi Kelayakan**<sup>59</sup>

Penilaian	Kriteria Interpresentasi
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq P < 80\%$	Layak
$41\% \leq P < 60\%$	Cukup Layak
$21\% \leq P < 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Tidak Layak

## 2) Analisis respon siswa

Analisis data respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Instrument yang digunakan untuk mendapatkan data yakni menggunakan angket diberikan kepada siswa. Untuk skor nilai respon siswa yaitu skor 1-5 dengan keterangan sebagai berikut:

**Tabel 3.9**  
**Skor penilaian respon siswa**

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

<sup>59</sup> Hartati Masyhuri, Hasannudin, Razali, "Pengembangan Modul Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia yang Diintegrasikan Nilai-nilai Islam terhadap Pemahaman Konsep dan Berfikir Kritis Siswa SMAN 11 Banda Aceh" jurnal Edu Bio Tropika, 2015 Vol.3 No.2.h.79



Data yang diperoleh dari angket yang diberikan dianalisis menggunakan statistic deskriptif kualitatif. Hasil dari skor penilian dari masing- masing siswa tersebut kemudian mencari rata- ratanya dan dikonversi untuk menentukan kemenarikan bahan ajar berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran PAI dan BP.

Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentasi penililaian dari masing- masing data dengan rumus sebagai berikut:<sup>60</sup>

$$M = \frac{\sum x}{\sum xm} \times 100 \% \text{ } ^{61}$$

**Keterangan:**

M = presentase kemenarikan

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\sum xm$  = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = konstanta

Berdasarkan persentase yang diperoleh kemudian di transformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan kriteria kemenarikan dapat dengan cara berikut:

<sup>60</sup> Sugiono, *metode penelitian Pendidikan kualitatif R&D*, (Bandung : alfabheta, 2011), 229

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif R&D*, ( Bandung: Al Fabeta, 2011), 299.

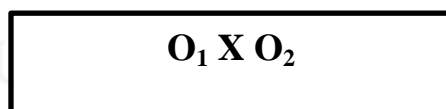
**Tabel 3.10**  
**Kemenarikan bahan ajar**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq P < 80\%$	Layak
$41\% \leq P < 60\%$	Cukup Layak
$21\% \leq P < 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Tidak Layak

3) Analisis data efektifitas

Desain uji coba lapangan menggunakan desain kelompok tunggal pretest dan posttest, yang terdiri dari satu kelompok eksperimen tanpa kelompok control. Para ahli banyak berpendapat bahwa eksperimen ini termasuk *experiment semu (quasi experimental research)* desain ini membandingkan nilai pretest dengan nilai posttest. Desain experiment tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.11**  
**Desain eksperimen one group pre- test- post- test desain**



**Keterangan :**

O1 : Nilai Pretest

X : Perlakuan

O2 : Nilai post test

untuk menganalisis tingkat ke efektivitas penggunaan bahan ajar menggunakan uji t, uji t adalah suatu tes statistik yang memungkinkan kita membandingkan 2 skor rata-rata untuk menentukan probabilitas (peluang) bahwa perbedaan antara 2 skor rata-rata merupakan perbedaan yang nyata bukan perbedaan yang terjadi secara kebetulan uji ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap 2 sampel yang saling berhubungan atau berkorelasi yang berasal dari populasi yang memiliki rata-rata sama.

Hasil ujicoba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

$H_0$  = tidak ada perbedaan yang signifikan 5% antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

$H_a$  = ada perbedaan yang signifikan 5% antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

Analisis yang digunakan pada hasil uji coba lapangan atau hasil uji coba eksperimen adalah uji paired sample t-test analisis data yang dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS versi 25 adapun rumus dari analisis paired sample t-test Berikut adalah rumus *t-test*<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi* ( Bandung : Alfabeta , 2013), 107

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

**KETERANGAN :**  
 $\bar{x}_1$  = Rata-rata sampel 1  
 $\bar{x}_2$  = Rata-rata sampel 2  
 $s_1$  = Simpangan baku sampel 1  
 $s_2$  = Simpangan baku sampel 2  
 $s_1^2$  = Varians sampel 1  
 $s_2^2$  = Varians sampel 2  
 $r$  = Korelasi antara dua sampel

Dengan demikian maka:

Bila  $t$  hitung  $\leq t$  tabel =  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima

Bila  $t$  hitung  $\leq t$  tabel =  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Dalam Bab ini kita membahas tentang penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

#### A. Penyajian Data Uji Coba

##### 1. Pengumpulan informasi

Bersumber dari penelitian pendahuluan di SMPIT Al Ghazali Jember. Hasil analisis yang dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran PAI dan BP analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan analisis yaitu menentukan bahan ajar yang diperlukan oleh siswa untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Bahan ajar yang digunakan oleh siswa SMPIT Al Ghazali selama pembelajaran masih terbatas pada buku dari kemendikbud Kurikulum 2013 dan Modul. Guru sebatas menyampaikan materi yang ada dibuku tersebut yang bersifat terlalu umum sehingga Guru mengembangkan sendiri materi ajar yang akan disampaikan dengan menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan siswa<sup>63</sup>.

Dimasa pandemic covid 19 SMPIT Al Ghazali juga menerapkan pembelajaran secara daring. Sehingga seluruh guru dituntut dapat menggunakan bahan ajar berbasis multimedia. Penggunaan bahan ajar

---

<sup>63</sup> wawancara kepada waka kurikulum ust imam, M.Pd. senin pada tanggal 17 januari 2021 pukul 09.30 di Ruang Guru SMPIT Al Ghazali Jember.

berbasis multimedia ini diharapkan dapat memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran, sehingga pembelajaran daring tersebut berjalan efektif sama seperti pada saat pembelajaran tatap muka. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring terdapat kendala yang dihadapi oleh guru terutama guru senior yang kesulitan dalam menggunakan pembelajaran yang berbasis multimedia (Gaktek) dan masih menggunakan pembelajaran tradisional seperti metode ceramah di zoom. Sebagian guru yang lain sudah menggunakan media pembelajaran seperti power point, kind master. Jadi perlu sekiranya penggunaan- penggunaan bahan ajar berbasis multimedia lainnya yang dapat memudahkan semua guru untuk membuat bahan ajar seperti *lectora inspire*. Pengoprasian yang mudah dan mempunyai fitur-fitur yang cukup lengkap tanpa harus memprogram dirasa sangat baik dan layak untuk digunakan oleh para guru di SMPIT Al Ghazali<sup>64</sup>.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran PAI dan BP dibutuhkan untuk memberikan ilmu baru terhadap kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar khususnya bahan ajar multimedia tanpa keahlian khusus, agar seluruh guru mudah menggunakan multimedia tersebut.

---

<sup>64</sup> wawancara kepada Guru PAI dan BP Ustadzah Amalina Azizatul Latifah S.Pd. senin pada tanggal 17 januari 2021 pukul 10.00 di Ruang Guru SMPIT Al Ghazali Jember.

## 2. Perencanaan

Perencanaan ini dilakukan dengan memperhatikan karakter kurikulum yang digunakan di SMP IT Al Ghazali yaitu menggunakan kurikulum 2013 mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditentukan selanjutnya peneliti menyusun bahan ajar meliputi KI dan KD, mengembangkan indikator perencanaan kompetensi, merumuskan tujuan pembelajaran membuat peta konsep menganalisis pada mata pelajaran PAI dan BP berikut perencanaan dari hasil identifikasi KI dan KD pengembangan indikator, tujuan pembelajaran dan gambar flow chart, ketika penelitian dilakukan pada saat itu peneliti diberi saran untuk mengembangkan materi pembahasan KD 3.12 “memahami sejarah perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” dan KD 4.12 “Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian *al khulfaur rasyidin*” kelas VII SMP.

### a. Mengidentifikasi KI dan KD

Pada tahap ini yang peneliti lakukan adalah mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran PAI dan BP. identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi apa saja yang harus dikuasai siswa sehingga peneliti mengembangkan indikator sesuai dengan bahan ajar yang dibutuhkan. berikut hasil identifikasi KI dan KD kelas VII materi pembahasan KD 3.12 dan KD 4.12:



**Tabel 4.1**  
**Kompetensi Inti**

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI 3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**Tabel 4.2**  
**Kompetensi Dasar**

No	Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian pembelajaran
1	3.12 Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin	3.12.1 Mendeskripsikan sejarah hidup <i>al Khulafaur al Rasyidin</i> 3.12.2 Mengidentifikasi sikap terpuji yang dimiliki oleh <i>al Khulafaur al Rasyidin</i> 3.12.3 Menguraikan contoh perilaku meneladani sikap terpuji <i>al Khulafaur al Rasyidin</i>

2	4.12 Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian al- <i>Khulafa al-Rasyidin</i>	4.12.1 Membuat paparan tentang strategi perjuangan dan kepribadian al- <i>Khulafaur al Rasyidin</i>
---	--	---

#### b. Pengembangan indikator

Mengembangkan indikator pembelajaran dimaksudkan untuk mengidentifikasi kemampuan bahan apa saja yang diperlukan siswa untuk mencapai tujuan umum yang akan dicapai pengembangan indikator pembelajaran pada tahap ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu pengembangan indikator berikut ini disajikan indikator dan pengembangan indikator kelas VII C.

**Tabel 4.3**

**Indikator Pencapaian Kompetensi**

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.12 Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian al- <i>Khulafaur - Rasyidin</i>	3.12.1 Mendeskripsikan sejarah hidup al- <i>Khulafaur Rasyidin</i>
4.12 Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian al- <i>Khulafaur - Rasyidin</i>	3.12.2 Mengidentifikasi sikap terpuji yang dimiliki oleh al- <i>Khulafaur Rasyidin</i>
	3.12.3 Menguraikan contoh perilaku meneladani sikap terpuji al- <i>Khulafaur Rasyidin</i>
	4.12.1 Membuat paparan tentang strategi perjuangan dan kepribadian al- <i>Khulafaur Rasyidin</i>

**Tabel 4.4**  
**Indikator Pengembangan**

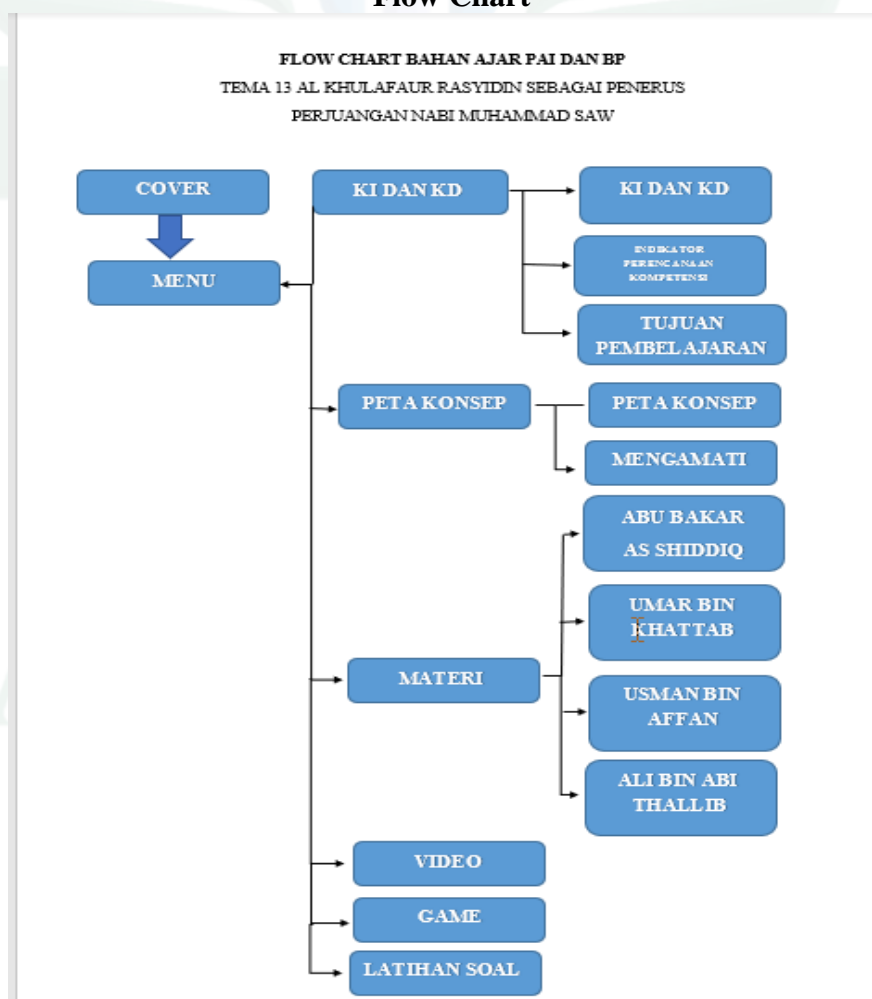
3.12.1 Mendeskripsikan sejarah hidup <i>al Khulafaur Rasyidin</i>	1. Mendeskripsikan sejarah hidup Abu bakar as shiddiq
3.12.2 Mengidentifikasi sikap terpuji yang dimiliki oleh <i>al Khulafaur Rasyidin</i>	2. Mendeskripsikan sejarah hidup Umar bin khattab
3.12.3 Menguraikan contoh perilaku meneladani sikap terpuji <i>al Khulafaur Rasyidin</i>	3. Mendeskripsikan sejarah hidup Usman bin affan
4.12.1 Membuat paparan tentang strategi perjuangan dan kepribadian <i>al Khulafaur Rasyidin</i>	4. Mendeskripsikan sejarah hidup Ali bin abi thalib
	5. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh Abu bakar as shiddiq
	6. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh Umar bin khattab
	7. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh Usman bin affan
	8. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh Ali bin abi thalib
	9. Menjelaskan contoh prilaku meneladani sikap terpuji Abu bakar
	10. Menjelaskan contoh prilaku meneladani sikap terpuji Umar bin khattab
	11. Menjelaskan contoh prilaku meneladani sikap terpuji Usman bin affan
	12. Menjelaskan contoh prilaku meneladani sikap terpuji Ali bin abi thalib
	13. Menjelaskan tentang strategi perjuangan dan kepribadian Abu bakar as shidiq
	14. Menjelaskan tentang strategi perjuangan dan kepribadian Umar bin khattab
	15. Menjelaskan tentang strategi perjuangan dan kepribadian usman bin affan
	16. Menjelaskan tentang strategi perjuangan dan kepribadian Ali bin Abi thalib

**Tabel 4.5**  
**Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran ini agar siswa mampu:

1	Menjelaskan sejarah perjuangan al <i>Khulafaur Rasyidin</i> .
2	Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki al <i>Khulafaur Rasyidin</i> .
3	Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji al <i>Khulafaur Rasyidin</i> .
4	Menyebutkan tentang strategi perjuangan dan kepribadian al <i>Khulafaur Rasyidin</i> .
5	Mempresentasikan tentang al <i>khulafaur rasyidin</i>

**Gambar 4.1**  
**Flow Chart**



### 3. Pengembangan produk awal bahan ajar

Pada tahap ini peneliti mengembangkan bahan ajar yang disusun dalam bentuk 2 soft file pada CD Rom yang dirancang sedemikian rupa yang terdiri dari beberapa slide. File CD Rom pertama mengembangkan materi pembahasan KD 3.12. “Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian al-Khulafaur -Rasyidin” Pengembangan bahan ajar ini menggunakan aplikasi *lectora inspire 17* dengan menggunakan jenis huruf Tahoma ukuran 12 untuk isi, Spasi 1,5, judul ukuran jenis huruf 14 pt.

Bagian bahan ajar KD 3.12 ini meliputi :

- a. Menu Cover : slide judul, petunjuk penggunaan, tombol menu KI KD, peta konsep, materi pembahasan, games, Latihan soal, dan author.
- b. Menu KI dan KD : Slide KI dan KD, Slide Indikator pencapaian kompetensi, dan Slide Tujuan Pembelajaran, ayo mengamati.
- c. Menu Peta Konsep : Peta Konsep
- d. Menu Materi terdapat 3 slide utama yaitu, sejarah hidup, sikap terpuji, video contoh sikap terpuji.
- e. Game : game pembelajaran interaktif sebanyak 5 soal pilihan ganda
- f. Latihan soal : terdapat 10 soal pilihan ganda (multitipe choice).

File CD Rom yang kedua dirancang sedemikian rupa yang terdiri dari beberapa slide. Judul bahan ajar yang dikembangkan mengembangkan materi pembahasan KD 4.12. ”Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian al-Khulafaur Rasyidin” Pengembangan bahan ajar ini

menggunakan aplikasi *lectora inspire* 17 dengan menggunakan jenis huruf Tahoma ukuran 12 untuk isi, Spasi 1,5, judul ukuran jenis huruf 14 pt.

Bagian bahan ajar KD 4.12 ini meliputi :

- a. Menu Cover : slide judul, petunjuk penggunaan, tombol menu KI dan KD, peta konsep, materi pembahasan, games, Latihan soal, dan author.
- b. Menu KI dan KD : Slide KI dan KD, Slide Indikator pencapaian kompetensi, dan Slide Tujuan Pembelajaran, ayo mengamati.
- c. Menu Peta Konsep : Peta Konsep
- d. Menu Materi : terdapat 2 slide utama yaitu, strategi perjuangan dan video contoh strategi perjuangan *al khulafaur rasyidin*
- e. Game : game pembelajaran interaktif sebanyak 5 soal pilihan ganda
- f. Latihan soal : terdapat 10 soal pilihan ganda (multitipe choice).

Berikut gambaran umum pengembangan produk awal bahan ajar berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran PAI dan BP.

- a. Slide cover terdapat tampilan semua semua menu : judul, petunjuk penggunaan, tombol menu KI KD, peta konsep, materi pembahasan, games, Latihan soal, author. Dengan background padang pasir dan font Tahoma warna biru Terlihat seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.2**  
**Cover (Judul)**



- b. Slide Petunjuk penggunaan tombol, terdapat macam- macam tombol seperti home, exit, next, back dan tanda tanya. Fungsinya agar pengguna tahu bagian mana yang akan di klik. Terlihat seperti gambar dibawah ini:

**Gambar 4.3**  
**Petunjuk Penggunaan tombol**





- c. Slide KI 1- KI 4 dan KD 3.12 adalah gambaran pembelajaran yang akan dicapai, dan ditambah gambar animasi kurikulum 2013.

**Gambar 4.4**  
**Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar**

**BAHAN AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

**KOMPETENSI INTI**

- KI. 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI. 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI. 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**KOMPETENSI DASAR**

3.12 Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian *al-Khulafa al-Rasyidin*

**Kurikulum 2013**

Navigation bar: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR

- d. Slide Indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan background warna biru muda dan font Tahoma warna hitam

**Gambar 4.5**  
**Indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran**

**BAHAN AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

**INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

- 3.12.1 Mendeskripsikan sejarah hidup *Al Khulafaur Rasyidin*
- 3.12.2 Mengidentifikasi sikap terpuji yang dimiliki *Al Khulafaur Rasyidin*
- 3.12.3 Menguraikan contoh perilaku meneladani sikap terpuji *Al Khulafaur Rasyidin*

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

- 1 Menjelaskan Sejarah perjuangan *Al Khulafaur Rasyidin*
- 2 Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki *Al khulafaur rasyidin*
- 3 Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji *Al khulafaur rasyidin*

Navigation bar: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR

- e. Slide Ayo mengamati ada tiga gambar 1) gambar 4 khalifah 2) gambar sedekah 3) bersikap adil. Tujuannya untuk menstimulus siswa agar dapat menalar setelah mengamati gambar tersebut sesuai dengan materi yang akan dijelaskan.

**Gambar 4.6**  
**Mari Mengamati**

- e. Slide Peta Konsep : Peta Konsep disajikan agar siswa dapat mengetahui alur materi yang akan dijabarkan pada bahan ajar lectors

**Gambar 4.7**  
**Peta Konsep**



- f. Slide materi : tampilan materi ajar terdapat pilihan menu pada sisi layar sebelah kiri agar memudahkan pengguna untuk memilih sub materi. Ada 3 menu yaitu: sejarah hidup, sikap terpuji, dan contoh sikap.

Dan dilengkapi pula dengan gambar- gambar yang relevan dengan materi.

**Gambar 4.8**  
**Slide Materi**



**Gambar 4.9**  
**Menu materi**





- g. Games PAI dan BP : Games PAI dan BP yang sudah disediakan di *lectora* mengambil tema mountain, Terdapat 5 soal interaktif dengan soal multiple choice agar pembelajaran lebih interaktif dan

menyenangkan . jika menjawab dengan jawaban yang benar maka animasinya naik ke tebing, jika salah animasinya turun tebing.

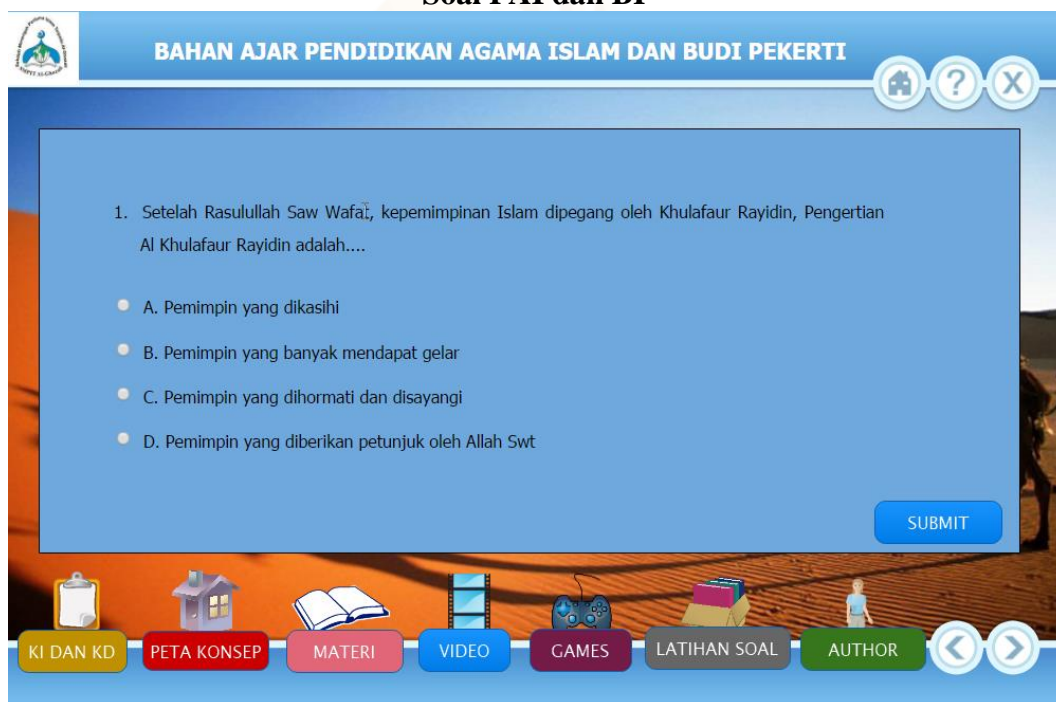
**Gambar 4.10**  
**Games soal PAI dan BP**



- h. Diakhir pembelajaran terdapat 10 soal multiple choice. Sebelum memulai menjawab soal pengguna harus memasukan identitas, dan kelas agar bisa masuk ke soal. Setiap selesai satu pertanyaan pengguna harus mengklik tombol submit. Jika selesai menjawab semua pertanyaan akan muncul skor nilai yang sudah dijawab. Berikut tampilan slide soal.



**Gambar 4.11**  
**Soal PAI dan BP**



#### 4. Uji Ahli/ Validasi

Setelah melakukan tahap pengembangan produk awal, selanjutnya diuji kelayakannya melalui validasi produk. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli materi, ahli Bahasa dan ahli desain.

##### a. Hasil Validasi Ahli Materi/isi

Validasi materi/isi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian dan ketepatan materi/isi bahan ajar yang dikembangkan dengan kurikulum yang berlaku dengan segala ketentuannya dan kesesuaian dengan kebutuhan di tempat penelitian.

Ahli materi/isi yang memvalidasi bahan ajar ini adalah Ustdh Amalina Azizatul Latifah, S.Pd. Beliau adalah Guru PAI di SMPIT Al Ghazali Jember.

Penialain ahli materi/isi terdiri dari 10 indikator terdiri dari aspek materi dan isi Setiap indikator memiliki skor 1-5. Data hasil validasi dari ahli materi/isi dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut .

**Tabel 4.6**  
**Penilaian pertama**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor Penilaian					%	
		1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5	6	7	8	
<b>Aspek pembelajaran</b>								
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran				√			
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami				√			
3	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis			√				
4	Uraian materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan materi			√				
5	Gambar yang disajikan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi			√				
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan				√			
7	Video dan game pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan isi materi				√			
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah jelas sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				√			
9	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi			√				
10	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> dapat mengukur tingkat pemahaman siswa			√				
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>						



Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terdapat pada tabel 4.6, maka persentase tingkat kelayakan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

$$P = \frac{35}{50} \times 100 \%$$

$$P = 70 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi materi/isi sebesar 70%.

Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, bahan ajar PAI dan BP berbasis *lectora inspire* dinyatakan layak dari segi materi/isi, karena nilai validasi yang diperoleh dari ahli materi/isi adalah 70 % , sehingga tingkat validitas bahan ajar tersebut dapat digunakan dengan revisi kecil.

Adapun komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu bahwa:

- a. Gambar belum cukup representative untuk menyampaikan isi materi
- b. Latihan soal belum cukup menguji tingkat pemahaman siswa
- c. *Fitur* dalam *lectora* harus lebih digunakan untuk menyampaikan materi

**Tabel 4.7**  
**Hasil revisi akhir Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor Penilaian					%	
		1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5	6	7	8	
<b>Aspek pembelajaran</b>								
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran				√			
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami				√			
3	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis					√		
4	Uraian materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan materi				√			
5	Gambar yang disajikan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi					√		
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan					√		
7	Video dan game pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan isi materi					√		
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah jelas sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				√			
9	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi					√		
10	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> dapat mengukur tingkat pemahaman siswa					√		
<b>Jumlah</b>		<b>46</b>						

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terdapat pada tabel 4.7, maka persentase tingkat kelayakan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

$$P = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$P = 92 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi mater/isi sebesar 92%.

Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, bahan ajar PAI dan BP berbasis *lectora inspire* dinyatakan sangat layak dari segi materi/isi, karena nilai validasi yang diperoleh dari ahli materi/isi adalah 92 % , sehingga bahan ajar tersebut siap digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Adapun komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu bahwa bahan ajar sudah direvisi sesuai komentar dan layak dipakai sebagai bahan ajar PAI dan BP berbasis *lectora inspire*.

1) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa bertujuan untuk mengetahui ketepatan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar yang dikembangkan.

Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Validasi bahasa dilakukan oleh Shidiq Ardianta, M.Pd. beliau adalah seorang dosen UIN Khas jember.

Penilaian ahli bahasa terdiri dari dua aspek yaitu, aspek keterbacaan dan aspek tata bahasa. Aspek keterbacaan terdiri dari 5 indikator dan aspek tata bahasa terdiri dari 5 indikator juga, sehingga kalau dijumlahkan terdiri dari 10 indikator dengan skor 1-5. Data hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

**Tabel 4.8**  
**Penilaian pertama**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Indikator	Skor Penilaian					%
		1	2	3	4	5	
<b>Aspek Keterbacaan</b>							
1	Kejelasan informasi pada bahan ajar			√			
2	Penggunaan bahasa yang komunikatif			√			
3	Kesesuaian bahasa dalam bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa			√			
4	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf				√		
5	Kesantunan dalam penggunaan Bahasa			√			
<b>Jumlah</b>		<b>16</b>					
<b>Aspek Tata bahasa</b>							
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			√			
2	Ketepatan struktur kalimat			√			
3	Keefektifan dan keefisienan dalam menggunakan Bahasa			√			
4	Ketepatan penggunaan tanda baca.		√				

No	Indikator	Skor Penilaian	%
5	Ketepatan pemilihan diksi	√	
	Jumlah	<b>14</b>	
	Jumlah aspek1 dan 2	<b>16+14 = 30</b>	

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang terdapat pada tabel 4.8, maka persentase tingkat kelayakan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

$$P = \frac{30}{50} \times 100 \%$$

$$P = 60 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi bahasa sebesar 60%.

Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, bahan ajar PAI dan BP dinyatakan cukup layak dari segi bahasa, karena nilai validasi yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 60% , sehingga tingkat validitas bahan ajar tersebut dapat digunakan dengan revisi kecil, beberapa saran dan masukan yang perlu direvisi ialah:

- Diperhatikan lagi penulisan Saw dan Swt
- Kerapian dalam pengetikan juga perlu diperhatikan lagi
- Soal pada game nomer 3 terlalu mudah

- Latihan soal nomer 2 terlalu mudah
- Penulisan nama “Nama”
- Al Khulafaur rasyidin/ Al khulafaur Rayidun?

**Tabel 4.9**  
**Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa**

No	Indikator	Skor Penilaian					%
		1	2	3	4	5	
<b>Aspek Keterbacaan</b>							
1	Kejelasan informasi pada bahan ajar					√	
2	Penggunaan bahasa yang komunikatif				√		
3	Kesesuaian bahasa dalam bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa					√	
4	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf				√		
5	Kesantunan dalam penggunaan Bahasa					√	
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>					
<b>Aspek Tata bahasa</b>							
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				√		
2	Ketepatan struktur kalimat					√	
3	Keefektifan dan keefisienan dalam menggunakan Bahasa					√	
4	Ketepatan penggunaan tanda baca.				√		
5	Ketepatan pemilihan diksi					√	
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>					
<b>Jumlah aspek1 dan 2</b>		<b>23+23 = 46</b>					

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang terdapat pada tabel 4.9, maka persentase tingkat kelayakan dapat dihitung

menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

$P$  = Angka persentase data angket

$F$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimum

$$P = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$P = 92 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi bahasa sebesar 92%.

Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, bahan ajar PAI dan BP dinyatakan sangat layak dari segi bahasa, karena nilai validasi yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 92% , sehingga bahan ajar tersebut siap digunakan untuk kegiatan pembelajaran, tetapi ada saran dan masukan tentang beberapa penulisan kata dan istilah yang kurang tepat untuk direvisi.

## 2) Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi desain bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan. Validasi desain dilakukan oleh dr. H. Mundir, M.Pd. Beliau adalah seorang dosen Pascasarjana UIN Khas Jember.

Penilaian ahli desain terdiri dari aspek desain. Aspek desain terdiri dari 10 indikator dengan skor 1-5. Data hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

**Tabel 4.10**  
**Penilaian pertama**  
**Hasil Validasi Ahli Desain**

No	Indikator	Skor Penilaian					%	
		1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5	6	7	8	
<b>Aspek Desain</b>								
1	Kemenarikan desain/ tampilan pada media <i>lectora inspire</i>				√			
2	Kejelasan petunjuk program				√			
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas).				√			
4	Komposisi warna pada media <i>lectora inspire</i> terlihat jelas			√				
5	Kemenarikan tampilan isi materi pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>			√				
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>				√			
7	Penggunaan tombol/ <i>button</i> dan tulisan mudah dipahami			√				
8	Kejelasan penggunaan <i>video</i>				√			
9	Kemudahan media <i>lectora inspire</i> untuk dioperasikan			√				
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				√			
Jumlah		<b>36</b>						

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terdapat pada tabel 4.10, maka persentase tingkat kelayakan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum



$$P = \frac{36}{50} \times 100 \%$$

$$P = 72 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi desain sebesar 72%

Berdasarkan tabel interpretasi kelayakan, bahan PAI dan BP berbasis *lectora inspire* dinyatakan layak dari segi desain, karena nilai validasi yang diperoleh dari ahli desain adalah 72 % , sehingga tingkat validitas bahan ajar tersebut dapat digunakan dengan revisi kecil. Adapun komentar dari validator desain bahwa:

- Instrument penilaian dikhususkan untuk desain
- Setiap slide diberi simbol “home”
- Petunjuk penggunaan posisinya harus didepan
- Tombol home” harus mengklik home”
- Cover tak perlu link

**Tabel 4.11**  
**Hasil Revisi Validasi Ahli Desain**

No	Indikator	Skor Penilaian					%
		1	2	3	4	5	
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Aspek Desain</b>							
1	Kemenarikan desain/ tampilan pada media <i>lectora inspire</i>					√	
2	Kejelasan petunjuk program				√		
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas).				√		
4	Komposisi warna pada media <i>lectora inspire</i> terlihat jelas					√	
5	Kemenarikan tampilan isi materi pada bahan ajar berbasis <i>lectora</i>				√		

	<i>inspire</i>						
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>				√		
7	Penggunaan tombol/ <i>button</i> dan tulisan mudah dipahami					√	
8	Kejelasan penggunaan <i>video</i>					√	
9	Kemudahan media <i>lectora inspire</i> untuk dioprasikan			√			
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					√	
Jumlah					<b>44</b>		

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terdapat pada tabel 4.11, maka persentase tingkat kelayakan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

$$P = \frac{44}{50} \times 100 \%$$

$$P = 88 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan bahan ajar dari segi desain sebesar 88%

Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, bahan PAI dan BP berbasis *lectora inspire* dinyatakan sangat layak dari segi desain, karena nilai validasi yang diperoleh dari ahli desain adalah

88 % , sehingga bahan ajar tersebut siap digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Saran dari ahli desain.

Selain penyajian data hasil validasi dari validator, data tersebut akan direkapitulasi untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar secara keseluruhan dari ketiga validator yaitu ahli materi/isi, ahli bahasa, dan ahli desain. Rekapitulasi tingkat kelayakan produk terdapat dalam tabel 4.12 berikut :

**Tabel 4.12**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli**

No	Validasi ahli	Hasil validasi
1	Materi/isi	92 %
2	Bahasa	92 %
3	Desain	88 %
<b>Total perolehan</b>		272 %
<b>Rata-rata</b>		90 %

Dari tabel 4.12 di atas , hasil rekapitulasi tingkat kelayakan produk dari ketiga validator rata-rata 90 %. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa “bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan nilai validitas yang tinggi untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran”.

## 5. Revisi produk

Hasil validasi dijadikan masukan untuk melakukan perbaikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi peneliti merevisi produk sesuai dengan saran, masukan, dan kritik dari para validator sebelum diuji cobakan.

Adapun masukan bagian- bagian yang direvisi dalam tahap ini adalah: dicek Kembali link website bahan ajar lectorsa sebelum di akses oleh pengguna

## 6. Uji coba lapangan awal

Setelah produk dikembangkan, dan melalui proses validasi dan revisi, maka Langkah selanjutnya melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa kelas VII C SMPIT Al Ghazali jember 6 peserta didik tersebut diambil secara random dari anak yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Peneliti berdiskusi dengan guru pai untuk merekomendasikan siswa dengan ketiga kategori yang dibutuhkan oleh peneliti. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik yang dikembangkan.

**Table 4.13**  
**Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil**

No	Nama siswa	Jumlah skor	Presentase
1	Wildan Akbar	29	96,6%
2	Afif aulia	28	93,3%
3	M.A. Hanif	29	96,6%
4	Aqilla hadi syahputra	30	100 %
5	Zakhary	28	93,3%
6	Azzam	28	93,3%
	<b>Jumlah</b>	<b>172</b>	

Berdasarkan tabel 4.13 dapat dihitung persentase kemenarikan dalam pengembangan produk bahan ajar yang diuji cobakan dalam kelompok kecil adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{\sum xm} \times 100 \% \text{ }^{65}$$

$$M = \frac{172}{200} \times 86 \%$$

**Keterangan:**

M = presentase kemenarikan

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\sum xm$  = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = konstanta

Kesimpulan dari perhitungan tersebut yakni peneliti memperoleh hasil dan uji coba lapangan awal/ kelompok kecil dengan rata-rata persentase 86 % berdasarkan table interpretasi kemenarikan, bahan ajar berbasis *lectora inspire* ini sangat efektif untuk dipergunakan dalam mata pelajaran PAI dan BP di SMPIT Al Ghazali Jember.

## 7. Revisi produk

Tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahapan sebelumnya yakni perbaikan dengan memperhatikan hasil temuan berupa kritik dan saran dari siswa melalui uji coba lapangan awal sesuai dengan respon siswa untuk selanjutnya dilakukan uji coba lapangan skala besar.

Adapun bagian bagian yang direvisi dalam tahap ini adalah indikator, peta konsep dan sub materi.

---

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif R&D*, ( Bandung: Al Fabeta, 2011), 299.

## 8. Uji coba lapangan

Setelah bahan ajar direvisi sesuai dengan masukan, kritikan dan saran pada uji coba lapangan awal, selanjutnya bahan ajar di uji cobakan Kembali pada skala besar yaitu siswa kelas VII C SMPIT Al Ghazali Jember berjumlah 20 siswa. Untuk mengetahui seberapa menarik bahan ajar yang dikembangkan bagi siswa, maka peneliti perlu respon siswa tentang bahan ajar tersebut. Respon siswa diperoleh dari angket yang dibagikan kepada siswa, kemudian peneliti mengolah data dari hasil respon siswa. Berikut rekapitulasi respon siswa yang peneliti sajikan dalam tabel 4.14.

**Tabel 4.14**  
**Rekapitulasi Respon Siswa**

No	Nama Siswa	Jumlah skor	%
1	2	3	4
1	Abdullah Salman	22	73,3%
2	Akhdan Fillahi Akbar	28	93,3%
3	Aqila Hadi Syahputra	24	80%
4	Dava Mega Vaidyanova	24	80%
5	Dhia Rafarezky At Thoriq	14	46,6%
6	Djalu Catra	30	100%
7	Faiz Maulana Habibi	26	86,6%
8	Fajri Azzam	24	80%
9	Farras Azza Waliyuddin	27	90%
10	Hasan Hilmi Hudzaifah	29	96,6%
11	M. Luthfi Syahid Iqbal	24	80%
12	M. Nafis Risqullah	30	100%

13	Moch. Galih Akbar Al Majid	30	100%
14	Mochammad Zacky Ardiansyah	24	80%
15	Muhammad Aulia Hanif	28	93,3%
16	Muhammad Ukasyah	23	76,6%
17	Muhammad Wildan Akbar Habibi	24	80%
18	Muhammad Zakaria Alfaro Fawzy	29	96,6%
19	Ubaidillah Iman Nafi	30	100%
20	Zachary Al Farabi Hidayat	29	96,6%
<b>Jumlah</b>		519	88,5%

Dari tabel tersebut, data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa dalam menggunakan bahan ajar dapat diolah dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{\sum xm} \times 100 \% \text{ }^{66}$$

**Keterangan:**

M = presentase kemenarikan

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\sum xm$  = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = konstanta

Jumlah keseluruhan jawaban siswa diperoleh dari skor pernyataan dikalikan dengan jumlah respon siswa yaitu 519, sedangkan jumlah keseluruhan skor ideal didapat dari skor maksimal pernyataan dikalikan jumlah responden dikalikan jumlah pernyataan, yaitu  $5 \times 20 \times 6 = 600$ .

Jadi presentase kemenarikan bahan ajar sebagai berikut :

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif R&D*, ( Bandung: Al Fabeta, 2011), 299.

$$M = \frac{519}{600} \times 100 \%$$

$$M = 86,5 \%$$

Berdasarkan paparan tabel kemenarikan bahan ajar, tingkat kemenarikan bahan ajar berada pada kriteria sangat menarik, karena persentasenya 86,5 %, sehingga produknya bisa digunakan tanpa revisi.

Berikut disajikan salah satu contoh draf angket respon siswa kelas VII SMPIT Al Ghazali Jember.

**Tabel 4.15**  
**Angket Tanggapan Siswa**

NO	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> ini					
2	Bahasa dalam bahan ajar ini mudah dipahami					
3	Gambar yang ada dalam sajian bahan ajar <i>lectora</i> ini menarik dan sesuai dengan materi					
4	Game yang disajikan menarik					
5	Materi yang ada sangat menarik karena didukung ilustrasi/ gambar yang relevan					
6	Tugas dan soal latihan mudah dipahami					
<b>Jumlah skor</b>						

### 9. Revisi akhir

Revisi akhir dilakukan setelah uji coba lapangan skala besar berdasarkan temuan berupa komentar, kritikan dari siswa selama menggunakan bahan ajar berbasis *lectora inspire* PAI dan BP yang sudah



dikembangkan. Adapun bagian yang direvisi adalah menambahkan petunjuk penggunaan tombol.

## 10. Desiminasi dan implementasi produk

Setelah produk dikembangkan dan dinyatakan layak, menarik dan efektif melalui beberapa tahap uji coba produk, bahan ajar berbasis *lectora inspire* ini dapat digunakan di Lembaga.

### B. Analisis Data Uji Coba

#### 1. Penyajian Hasil perolehan data *pre-test*

Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes. Apabila hasil tesnya sama dengan atau lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal, maka siswa dianggap tuntas dalam belajar, karena itu sebelum pembelajaran dimulai suatu lembaga pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan minimal lebih dahulu.

Kriteria Ketuntasan Minimal ditentukan oleh satuan pendidikan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran dan kondisi satuan pendidikan. KKM dirumuskan dengan memperhatikan 3 (tiga) aspek, yaitu kompleksitas materi/kompetensi, *intake* (kualitas peserta didik), serta daya dukung satuan pendidikan.<sup>67</sup>

- a. Aspek kompleksitas materi/kompetensi yaitu memperhatikan kompleksitas KD dengan mencermati kata kerja yang terdapat pada KD tersebut dan berdasarkan data empiris dari pengalaman guru dalam

---

<sup>67</sup> Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 5161 Tahun 2018 Tentang Petunjuk Teknis Penilaian Hasil Belajar

membelajarkan KD tersebut pada waktu sebelumnya. Kompleksitas juga dilihat dari tingkat kesulitan dan keluasan materi pelajaran. Semakin tinggi aspek kompleksitas materi/kompetensi, semakin rendah nilai KKM-nya.

- b. Aspek daya dukung antara lain memperhatikan ketersediaan guru, kesesuaian latar belakang pendidikan guru dengan mata pelajaran yang diampu, kompetensi guru (misalnya hasil uji kompetensi guru), rasio jumlah peserta didik dalam satu kelas, sarana prasarana pembelajaran, dukungan dana dan kebijakan madrasah. Semakin tinggi aspek daya dukung, semakin tinggi pula nilai KKM-nya.
- c. Aspek *intake* yaitu memperhatikan kualitas peserta didik yang dapat diidentifikasi antara lain berdasarkan hasil ujian pada jenjang pendidikan sebelumnya, hasil tes awal yang dilakukan oleh SMP, atau nilai rapor sebelumnya. Jika identifikasi awal menunjukkan kemampuan siswa rata-rata tinggi, maka intakenya tinggi. Semakin tinggi aspek *intake*, semakin tinggi pula nilai KKM-nya.

Dalam menetapkan nilai KKM mata pelajaran, pendidik/satuan pendidikan dapat juga memberikan bobot berbeda untuk masing-masing aspek, atau dengan menggunakan skor pada setiap kriteria yang ditetapkan. Secara teknis prosedur penentuan KKM di SMPIT Al Ghazali Jember ditentukan pada tabel 4.16 berikut ini:

Tabel 4.16

**KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL  
SMP ISLAM TERPADU AL-GHOZALI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

**KELAS** : VII  
**MATA PELAJARAN** : PAI & BP

KOMPETENSI DASAR		KARAKTERISTIK MUATAN/ MATA PELAJARAN (KOMPETENSI) 0 – 100	KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK (INTAKE) 0 – 100	KONDISI SATUAN PENDIDIKAN 0 - 100	KKM PER KD
3.7	Memahami makna Q.S. an-Nisa/4: 146, Q.S. al-Baqarah/2: 153, dan Q.S. Ali Imran/3: 134 serta Hadis terkait tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf.	77	77	78	77
4.7.1	Membaca Q.S. an-Nisa/4: 146, Q.S. al-Baqarah/2: 153, dan Q.S. Ali Imran/3: 134 dengan tartil.	78	77	78	78
4.7.2	Menunjukkan hafalan Q.S. an-Nisa/4: 146, Q.S. al-Baqarah/2: 153, dan Q.S. Ali Imran/3: 134 serta Hadis terkait dengan lancar.	77	77	78	77
4.7.3	Menyajikan keterkaitan ikhlas, sabar, dan pemaaf dengan pesan Q.S. an-Nisa/4: 146, Q.S. al-Baqarah/2: 153, dan Q.S. Ali Imran/3: 134.	77	77	77	77
3,8	Memahami makna iman kepada malaikat berdasarkan dalil naqli.	78	78	78	78

4,8	Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan iman kepada malaikat-malaikat Allah SWT	78	78	78	78
3,9	Memahami makna hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru, dan empati terhadap sesama.	78	77	78	78
4,9	Menyajikan makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan empati terhadap sesama.	78	77	78	78
3,10	Memahami Shalat Jumat	77	77	78	77
4,10	Mempraktikkan Shalat Jumat	77	77	78	77
3,11	Memahami ketentuan Shalat Jamak dan Qashar	77	77	77	77
4,11	Mempraktikkan Shalat Jamak dan Qashar	77	77	77	77
3,12	Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian <i>al-Khulafa al-Rasyidin</i> .	77	77	77	77
4,12	Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian <i>al-Khulfa al-Rasyidin</i> .	77	77	78	77
<b>JUMLAH</b>		<b>77</b>	<b>77</b>	<b>78</b>	<b>77</b>
<b>KKM MATA PELAJARAN PAI</b>					<b>77</b>

Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila bisa memperoleh nilai lebih besar dari nilai KKM (Nilai > KKM) yang telah ditetapkan yaitu nilai KKM KD 3.12 dan KD 4.12 adalah 77. Berikut Penyajian dari hasil *pre-test* siswa kelas VII SMPIT Al Ghazali Jember sebelum menggunakan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 4.17

Tabel 4.17

Hasil Nilai *Pre-Test* Hasil Uji Coba Lapangan besar

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan
1	Abdullah Salman	65	Tidak tuntas
2	Akhdan Fillahi Akbar	75	Tidak tuntas
3	Aqila Hadi Syahputra	55	Tidak tuntas
4	Dava Mega Vaidyanova	70	Tidak tuntas
5	Dhia Rafarezky At Thoriq	75	Tidak tuntas
6	Djalu Catra	50	Tidak tuntas
7	Faiz Maulana Habibi	75	Tidak tuntas
8	Fajri Azzam	60	Tidak tuntas
9	Farras Azza Waliyuddin	75	Tidak tuntas
10	Hasan Hilmi Hudzaifah	70	Tidak tuntas
11	M. Luthfi Syahid Iqbal	60	Tidak tuntas
12	M. Nafis Risqullah	60	Tidak tuntas
13	Moch. Galih Akbar Al Majid	75	Tidak tuntas
14	Mochammad Zacky Ardiansyah	50	Tidak tuntas
15	Muhammad Aulia Hanif	80	Tuntas
16	Muhammad Ukasyah	80	Tuntas
17	Muhammad Wildan Akbar Habibi	60	Tidak tuntas
18	Ubaidillah iman an nafi	70	Tidak tuntas
19	Muhammad Zakaria Alfaro Fawzy	65	Tidak tuntas
20	Zachary Al Farabi Hidayat	75	Tidak tuntas

Dari data hasil *pre-test* tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai :

$$\frac{2}{20} \times 100\% = 10\%,$$

Sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah :

$$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

## 2. Hasil perolehan data *post-test*

Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila bisa memperoleh nilai lebih besar dari nilai KKM (Nilai > KKM) yang telah ditetapkan yaitu nilai KKM KD 3.12 dan KD 4.12 adalah 77. Berikut Penyajian dari *post-test* hasil uji coba lapangan setelah siswa menggunakan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti terdapat pada tabel 4.18

**Tabel 4.18**  
**Hasil Nilai *Post-Test* Hasil Uji Coba Lapangan besar**

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan
1	2	3	4
1	Abdullah Salman	90	Tuntas
2	Akhdan Fillahi Akbar	90	Tuntas
3	Aqila Hadi Syahputra	70	Tidak Tuntas
4	Dava Mega Vaidyanova	75	Tidak Tuntas
5	Dhia Rafarezky At Thoriq	80	Tuntas
6	Djalu Catra	85	Tuntas
7	Faiz Maulana Habibi	90	Tuntas
8	Fajri Azzam	65	Tidak Tuntas
9	Farras Azza Waliyuddin	75	Tidak Tuntas
10	Hasan Hilmi Hudzaifah	80	Tuntas
11	M. Luthfi Syahid Iqbal	80	Tuntas
12	M. Nafis Risqullah	85	Tuntas
13	Moch. Galih Akbar Al Majid	90	Tuntas
14	Mochammad Zacky Ardiansyah	40	Tidak Tuntas
15	Muhammad Aulia Hanif	80	Tuntas

16	Muhammad Ukasyah	80	Tuntas
17	Muhammad Wildan Akbar Habibi	65	Tidak Tuntas
18	Muhammad Zakaria Alfaro Fawzy	90	Tuntas
19	Ubaidillah Iman Nafi	90	Tuntas
20	Zachary Al Farabi Hidayat	90	Tuntas

Dari data hasil *post-test* tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai :

$$\frac{14}{20} \times 100\% = 70\%$$

sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah :

$$\frac{6}{20} \times 100\% = 30\%$$

### 3. Hasil perolehan data *pre- test* dan *post- test*

Hasil penilaian dari *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang dikembangkan. Dari hasil tersebut akan dibandingkan, sehingga dari hasil perbandingan tersebut akan diketahui tingkat keefektifan bahan ajar yang dikembangkan.

Analisis data untuk mengetahui efektifitas bahan ajar menggunakan uji-t untuk membuktikan signifikansi perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan *t-test paired two simple for means* dengan rumus sebagai berikut:<sup>68</sup>

<sup>68</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi* ( Bandung: Alfabeta.2013), 107



$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$	<b>KETERANGAN :</b> $\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1 $\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2 $s_1$ = Simpangan baku sampel 1 $s_2$ = Simpangan baku sampel 2 $s_1^2$ = Varians sampel 1 $s_2^2$ = Varians sampel 2 $r$ = Korelasi antara dua sampel
---	---

Perolehan nilai dari hasil *pre-test* dan *post-test* dari bahan ajar terdapat pada tabel 4.19

Tabel 4.19  
Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil Uji Coba Lapangan besar

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	2	3	4
1	Abdullah Salman	65	90
2	Akhdan Fillahi Akbar	75	90
3	Aqila Hadi Syahputra	55	70
4	Dava Mega Vaidyanova	70	75
5	Dhia Rafarezky At Thoriq	75	80
6	Djalu Catra	50	85
7	Faiz Maulana Habibi	75	90
8	Fajri Azzam	60	65
9	Farras Azza Waliyuddin	75	75
10	Hasan Hilmi Hudzaifah	70	80
11	M. Luthfi Syahid Iqbal	60	80
12	M. Nafis Risqullah	60	85
13	Moch. Galih Akbar Al Majid	75	90
14	Mochammad Zacky Ardiansyah	40	50
15	Muhammad Aulia Hanif	80	80
16	Muhammad Ukasyah	80	80

17	Muhammad Wildan Akbar Habibi	60	65
18	Muhammad Zakaria Alfaro Fawzy	70	90
19	Ubaidillah Iman Nafi	40	90
20	Zachary Al Farabi Hidayat	75	90

Dari pengolahan data hasil post-test dan pre-test tersebut, kemudian data diolah dengan t-test menggunakan aplikasi SPSS versi 25, dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.20

**Tabel 4.20**  
**Uji t-Test Paired Two Simple for Mean dengan SPSS**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	68,5000	20	15,31253	3,42399
	POSTEST	80,0000	20	10,88214	2,43332

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	20	,519	,001

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat signifikansi kedua variabel adalah 0,001 mengacu pada pengambilan keputusan dalam uji korelasi, nilai signifikan  $t < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, artinya terdapat hubungan

yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar PAI dan BP berbasis *lectora inspire*.

Paired Samples Test									
		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST – POSTEST	-11,5000	14,60894	3,26666	-18,33719	-4,66281	-3,520	19	,002

Berdasarkan tabel “ *simple Test* “ diperoleh t-hitung -3,520 atau dimaknai positif yaitu 3,520, sedangkan t table 2,903. Sehingga diperoleh t hitung > t tabel ( 3,520 > 2,903 ) , maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *lectora inspire* materi pembahasan KD 3.12 dan KD 4.12 yang dikembangkan oleh peneliti efektif untuk digunakan.

### C. Revisi Produk

Berdasarkan kesimpulan dari analisis data menunjukkan bahwa setelah diadakan uji coba bahan ajar dengan model Borg & Gall, validator mater/isi, validator bahasa, dan validator desain menunjukkan bahwa bahan ajar mata pelajaran PAI dan BP berbasis *lectora inspire* sangat efektif dan

menarik, namun peneliti masih merevisi sebagian kecil sesuai saran yang diberikan oleh para validator.

Revisi produk dilakukan pada:

1. Cover, gambar tokoh pada sampul yang sebelumnya ada gambar umar bin khattab, kemudian direvisi menjadi gambar gurun pasir, karena gambar sebelumnya kurang terang sehingga tulisannya tidak terbaca, dan ada tulisan umar disisi pojok bawah mengganggu tombol menu sehingga kurang pas. Perbedaan sebelum revisi dan sesudah revisi bisa dilihat pada gambar 4.12

**Gambar 4.12 cover  
Sebelum**



**Gambar 4.13 cover  
Sesudah**



2. Petunjuk penggunaan tombol menu yang sebelumnya ada di slide ke 5, setelah mendapat saran dan masukan dari validator desain bahwa petunjuk penggunaan tombol menu bahan ajar harus ada didepan, karena penting dicantumkan untuk memudahkan siswa atau guru menggunakan bahan ajar tersebut. Kemudian peneliti merevisi bahan ajar yang dikembangkan seperti dibawah ini:

**Gambar 4.14  
Petunjuk Penggunaan Tombol Menu**





3. Setiap slide diberi tombol “home” agar pengguna mudah untuk Kembali ke menu utama. Kemudian direvisi sesuai masukan validator untuk memberikan tombol “home” pada setiap slide agar memudahkan pengguna untuk langsung menuju ke menu utama.

**Gambar 4.15**  
**Sebelum**



**Gambar 4.16**  
**Sesudah**



4. Gambar belum cukup representative untuk menyampaikan isi pada materi. Kemudian direvisi diganti dan ditambah gambar yang relevan dengan materi dan diberi sumber gambar.

**Gambar 4.17**  
**Sebelum**

**BAHAN AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

**A. SEJARAH HIDUP USMAN BIN AFFAN**

Usman bin Affan memiliki nama lengkap Usman bin Abdi As Syams bin Abdi Manaf bin Quraisy al Quraisy, Al Umawiy. dilahirkan pada tahun 573 M. Ia merupakan salah satu dari sepuluh sahabat Rasulullah Saw yang diberitakan sebagai penghuni surga. Ia memiliki akhlak yang sangat mulia, pemalu, dan dikenal sebagai pedagang kaya raya dan sangat dermawan. Banyak bantuan ekonomi yang diberikan kepada umat Islam di awal dakwah Islam.

Ia mendapat julukan *Dzunnurain* (pemilik dua cahaya) julukan ini dapat karena Utsman bin Affan menikahi Putri kedua dan ketiga Rasulullah Saw yaitu Ruqayah dan Ummu kultsum.

Usman bin Affan menjabat sebagai khalifah selama 12 Tahun (23-35/H, 644-655M). ia diangkat melalui dewan pemilihan khalifah, yaitu semacam Tim formatur yang dibentuk oleh khalifah umar bin khattab.

Usman bin Affan meninggal dibunuh pada hari jum'at tanggal 18 Dzulhijjah 35 H Ketika sedang membaca Al Qur'an. Beliau meninggal pada usia 82 Tahun.

Navigation: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, VIDEO, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR

**Gambar 4.18**  
**Sesudah**

**BAHAN AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

**A. SEJARAH HIDUP USMAN BIN AFFAN**

Usman bin Affan memiliki nama lengkap Usman bin Abdi As Syams bin Abdi Manaf bin Quraisy al Quraisy, Al Umawiy. dilahirkan pada tahun 573 M. Ia merupakan salah satu dari sepuluh sahabat Rasulullah Saw yang diberitakan sebagai penghuni surga. Ia memiliki akhlak yang sangat mulia, pemalu, dan dikenal sebagai pedagang kaya raya dan sangat dermawan. Banyak bantuan ekonomi yang diberikan kepada umat Islam di awal dakwah Islam.

Ia mendapat julukan *Dzunnurain* (pemilik dua cahaya) julukan ini dapat karena Utsman bin Affan menikahi Putri kedua dan ketiga Rasulullah Saw yaitu Ruqayah dan Ummu kultsum.

Usman bin Affan menjabat sebagai khalifah selama 12 Tahun (23-35/H, 644-655M). ia diangkat melalui dewan pemilihan khalifah, yaitu semacam Tim formatur yang dibentuk oleh khalifah umar bin khattab.

Usman bin Affan meninggal dibunuh pada hari jum'at tanggal 18 Dzulhijjah 35 H Ketika sedang membaca Al Qur'an. Beliau meninggal pada usia 82 Tahun.

Sumber: Youtube.com

Navigation: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR



5. Latihan soal belum cukup untuk menguji tingkat pemahaman siswa.

Kemudian setelah direvisi seperti gambar dibawah ini

**Gambar 4.19**  
**Sebelum**



**Gambar 4.20**  
**Sesudah**



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Bahan Ajar yang Dikembangkan

Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti berupa bahan ajar PAI dan BP berbasis *Lectora Inspire* untuk SMP kelas VII Semester 2 pada materi pembahasan KD 3.12 “Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” dan KD 4.12 “Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*” Bahan ajar ini berupa CD Rom pelajaran PAI dan BP yang bersifat offline. Aplikasi yang digunakan adalah *Lectora inspire* versi 17.

Bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang diharapkan oleh lembaga pendidikan yaitu SMPIT Al Ghazali Jember. Kebutuhan yang dimaksud menyangkut tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan bahan ajar mata pelajaran PAI dan BP berbasis *lectora inspire* sebagai pemanfaatan teknologi pembelajaran dan sebagai inovasi pembelajaran. Kemudian menguji efektifitas bahan ajar mata pelajaran PAI dan BP. Dan melakukan Langkah Langkah yang sesuai dengan pengembangan bahan ajar model Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan.

Bahan ajar ini divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli isi/materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Validasi ahli isi/materi diisi oleh Amalina Azizatul Latifah, S.Pd.I, Guru PAI di SMPIT Al Ghazali Jember, dengan tingkat validitas bahan ajar dari segi materi sebesar 92%. Sementara validator Bahasa

diisi oleh Shiddiq Ardianta, M.Pd Beliau adalah dosen Bahasa Indonesia di UIN Khas Jember, dengan tingkat validitas bahan ajar dari segi Bahasa sebesar 92%. Sementara validator Bahasa diisi oleh Dr. H. Mundir, M.Pd. beliau adalah dosen pascasarjana UIN Khas Jember, dengan tingkat validitas bahan ajar dari segi desain sebesar 88%.

Dari hasil uji validasi tersebut rata-rata menghasilkan 90 % dengan kriteria bahwa bahan ajar yang dikembangkan tersebut sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari segi kemenarikan, bahan ajar ini sangat menarik untuk digunakan berdasarkan hasil respons siswa yang diberikan berupa angket yang menghasilkan tingkat kemenarikan rata rata 86,5% dengan kualifikasi sangat menarik.

Selanjutnya bahan ajar yang dikembangkan diuji lapangan menggunakan *pre-test* dan *pos-test control group desain*. Nilai hasil belajar kemudian dianalisis menggunakan analisis *uji t*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa uji coba tes hasil belajar *pretest* menunjukkan 10% tuntas dan 90% siswa yang tidak tuntas, kemudian hasil *posttest* menunjukkan 70% tuntas dan 30% siswa yang tidak tuntas. Hasil analisis data uji t diperoleh bahwa t-hitung 3,520, sedangkan t table 2,903. Sehingga diperoleh t hitung > t tabel ( 3,520 > 2,903 ) , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *lectora inspire* materi pembahasan KD 3.12 dan KD 4.12 yang dikembangkan oleh peneliti efektif untuk digunakan.

Setelah melalui uji validasi, uji kemenarikan dan uji efektifitas maka dapat disimpulkan bahwan pengembangan bahan ajar PAI dan BP berbasis *Lectora Inspire* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Sesuai dengan harapan peneliti, Produk dari pengembangan bahan ajar supaya lebih efektif dalam penggunaannya, baik masa sekarang atau untuk masa yang akan datang, maka perlu saran-saran diantaranya sebagai berikut:

### **1. Saran pemanfaatan produk**

Setelah melalui berbagai uji coba bahan ajar ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran, karena itu hendaknya pendidik dapat:

- a. Memanfaatkan bahan ajar ini dalam pembelajaran dengan selalu memberi penjelasan, terutama kaitannya dengan materi yang sedang dibahas.
- b. Game interaktif online tidak dapat di CD kan karena format CD sifatnya offline sedangkan gamenya online. Kekurangan game yang terdapat dalam bahan ajar lectora tersebut dalam pelaksanaannya terkadang tidak sesuai dengan prediksi pengembang saat mengembangkan bahan ajar ini. Sehingga temuan-temuan tersebut dapat dijadikan perbaikan dalam pengembangan-pengembangan selanjutnya.

- c. Memanfaatkan teknologi yang ada untuk menumbuhkan minat guru untuk terus mengembangkan kemampuannya dalam pengembangan bahan ajar, salah satunya penggunaan media *lectora inspire* ini.

## **2. Saran diseminasi produk**

Bahan ajar *lectora inspire* ini belum banyak ditemui, karena itu dengan adanya bahan ajar ini, semoga dapat digunakan oleh SMP yang lain kedepannya. Akan diadakan sosialisasi-sosialisasi tentang bahan ajar ini dalam berbagai kesempatan, agar pendidik-pendidik dari SMP di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan baik lembaga negeri maupun swasta mengetahui tentang kelebihan bahan ajar ini.

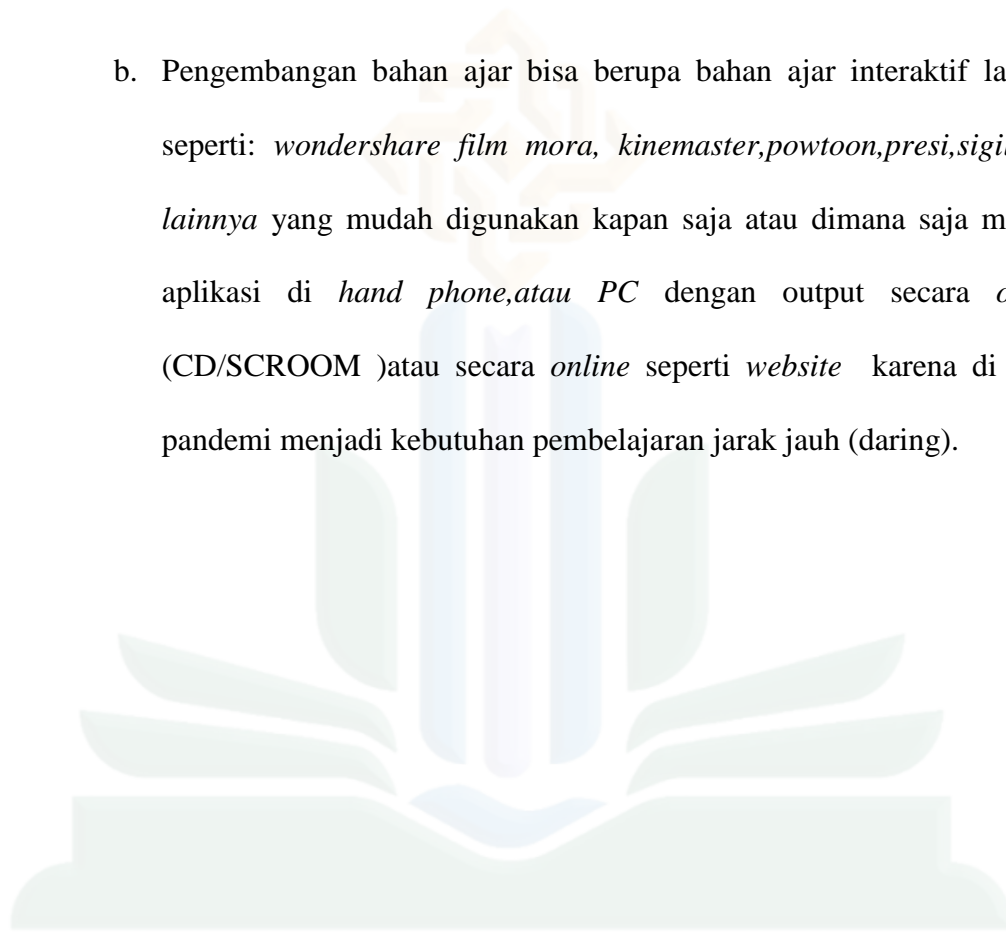
Dengan disosialisasikan bahan ajar ini, diharapkan dapat menambah koleksi bahan ajar, sehingga pendidik mempunyai banyak pilihan dalam menggunakan bahan ajar di setiap pembelajaran. Begitu pula dengan siswa, mereka tidak merasa bosan, karena ada beraneka bahan ajar yang dapat dipelajari.

## **3. Saran pengembangan produk lebih lanjut**

Sesuai dengan harapan penulis, tentu pengembangan bahan ajar ini tidak berhenti sampai disini. Dengan berhasilnya pengembangan bahan ajar ini, diharapkan :

- a. Dapat menjadikan motivasi bagi pendidik-pendidik yang lain untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik, dari materi pembahasan yang lain atau mata pelajaran-mata pelajaran yang lain.

- b. Pengembangan bahan ajar bisa berupa bahan ajar interaktif lainnya seperti: *wondershare film mora, kinemaster, powtoon, presi, sigil* dan *lainnya* yang mudah digunakan kapan saja atau dimana saja melalui aplikasi di *hand phone, atau PC* dengan output secara *offline* (CD/SCROOM )atau secara *online* seperti *website* karena di masa pandemi menjadi kebutuhan pembelajaran jarak jauh (daring).



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Tafsir, 1992. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amin, Muhammad. 2006. *Pendidikan Agama Islam: Upaya pembentukan pemikiran dan keperibadian muslim*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amir, Hamzah. 2019. *Metode penelitian & pengemabangan Reserach & Development*. Sampang: Literasi Nusantara.
- Alim Muhammad. 2011. *Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian , Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Akmal Hawi, 2013 *Kompetensi Guru PAI*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Departemen Agama RI *Pedoman Pendidikan Agama Islam Sekolah umum dan Luar Biasa*.
- Gunawan Heri. 2013 *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Alfabeta.
- Hartati Masyhuri, Hasannudin, Razali. 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia yang Diintegrasikan Nilai-nilai Islam terhadap Pemahaman Konsep dan Berfikir Kritis Siswa SMAN 11 Banda Aceh*. jurnal Edu Bio Tropika. Vol.3 No.2.
- Huda Syamsul Rohmadi, 2012. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Araska.
- Istiyanto, 2011. *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool, pengenalan viture lectora 3*, Yogyakarta: BTKP, DIY.
- Jacinta Agbarachi Opara and Nkasiobi Silas Oguzor. 2011. *Instructional Technologies and School*. Omoku-Nigeria.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 5161 Tahun 2018 *Tentang Petunjuk Teknis Penilaian Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*
- Majid Abdul,2009. *Perencanaan Pembelajaran , Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung : PT. Rosdakarya Offset.



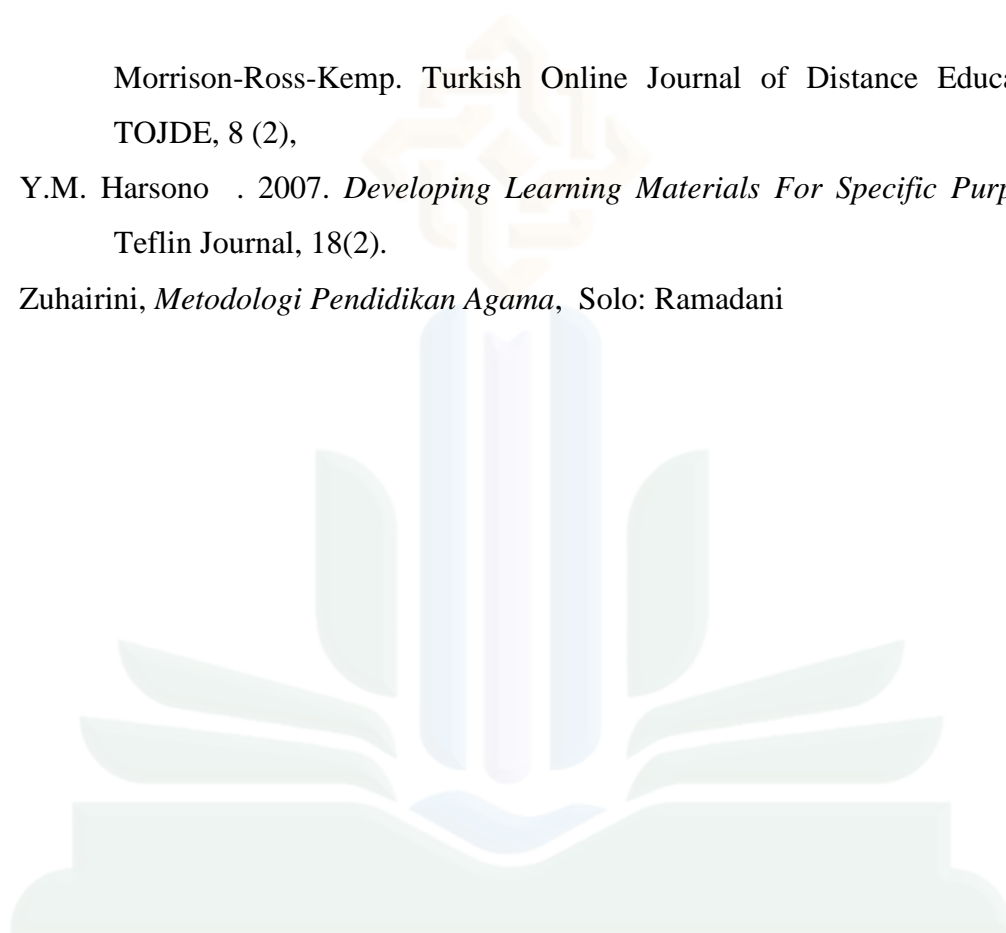
- Majid Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Majid, Abdul & Anjayan, Dian. 2006. *Pendidikan Agama Islam berbasis kompetensi: konsep dan implementasi kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid Abdul, Dian Andayani, 2005 *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Mas'ud, Muhammad. 2014. *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora*. Yogyakarta: PUSTAKA Shonif.
- Modul Pelatihan Lectora . 2011. BTKP.DIY
- Mudlofar, Ali. 2012. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam*, Jakarta Rajawali Pers.
- Muhaimin Et Al, 2004. *Paradigma Pendidikan Agama Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam disekolah*. Bandung, Pt Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gauang Persada Pess
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak jauh Berbasis Tekhnologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung, Al Phabeta,
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Nasih, Ahmad Munjin & Kholidah, Lilik Nurt. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Nusa Putra, Santi Lisnawati. 2012. *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Pascasarjana IAIN Jember, tahun 2018
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Qodir Ahmad, Muhammad Abdul. 2008. *Metodologi Pengajaran Pendidikan Islam*, Jakarta: PT Rineka Cipta

- Rahmat Arofah Hari Cahyadi. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE. HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*. 31 ( 2124)
- Ratunaman, Rosmiati Imas, 2018. *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rudlatul Jannah. 2016. *Pengembangan Buku Ajar Tematik Bernuansa Islami untuk Madrasah Ibtidaiyah / Sekolah Dasar Islam*. Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah,2.
- Rusman, 2018. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief S. et. Al. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo
- S. Sadiman Arief. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan* . Bandung : Alfabeta .
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi* . Bndung : Alfabeta .
- Sugiono.2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono 2013 . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan research and development* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan* . Bandung : Alfabeta
- Uno, Hamzah B. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- UU RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- UUD 1945. 2002. *Hasil Amandemen ke-IV Tahun*. Surakarta: Al-Hikmah.
- Walter Dick, Lau Carey, James Carey.2005. *The Systematic Design of Instruction*. America : Aptara.
- W. R Borg & Gall. 1983. *Educational Research an Introdotion* . New York & London : Longman.
- Yavuz Akbulut, MA. 2007. *Implications Of Two Well-Known Models For Instructional Designers In Distance Education: Dick-Carey Versus*

Morrison-Ross-Kemp. Turkish Online Journal of Distance Education-  
TOJDE, 8 (2),

Y.M. Harsono . 2007. *Developing Learning Materials For Specific Purposes*.  
Teflin Journal, 18(2).

Zuhairini, *Metodologi Pendidikan Agama*, Solo: Ramadani



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suciati Rahmatillah  
NIM : 0849319009  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Agustus 1994  
Program : Magister  
Institusi : UIN KHAS Pasca Sarjana Jember

Menyatakan dengan sungguh sungguh bahwa tesis dengan judul “ Pengembangan bahan ajar berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPIT Al Ghazali Jember” secara keseluruhan adalah benar benar hasil penelitian atau karya sendiri, bukan plagiat atau saduran, kecuali pada bagian bagian yang telah dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 09 November 2021



Suciati Rahmatillah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**PASCASARJANA**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550  
Fax (0331) 427005 e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B. 2820/In.20/2/PP.00.9/11/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas\* terhadap naskah tesis

Nama	:	Suciati Rahmatillah
NIM	:	0849319009
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam (S2)
Jenjang	:	Magister (S2)

dengan hasil sebagai berikut:

BAB	ORIGINAL	MINIMAL ORIGINAL
Bab I (Pendahuluan)	25 %	30 %
Bab II (Kajian Pustaka)	27 %	30 %
Bab III (Metode Penelitian)	28 %	30 %
Bab IV (Paparan Data)	14 %	15 %
Bab V (Kajian dan Saran)	5 %	20 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh ujian tesis.

Jember, 11 November 2021



**Dr. H. Aminullah, M.Ag.**  
NIP: 196011161992031001

\*Menggunakan Aplikasi Turnitin





Nomor : 0186/04/A/421.3-230/XII/2020  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

22 Desember 2020

Kepada

Yth. Direktur Pasca Sarjana  
Institut Agama Islam Negeri Jember  
Di tempat

*Assalamu 'alaikum, wr. wb.*

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat-Nya bagi kita semua. Shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat serta orang-orang yang mengamalkan ajaran beliau dan istiqamah di jalan-Nya.

Menindak lanjuti surat dari Institut Agama Islam Negeri Jember pada tanggal 17 Desember 2020 ke lembaga kami tentang permohonan izin penelitian, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama : Suciati Rahmatillah  
NIM : 0849319009  
Prodi : Pendidikan Agama Islam

untuk melakukan penelitian tentang Tugas Akhir yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPIT Al – Ghazali Jember”**.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu 'alaikum, wr. wb.*

YAYASAN AL-GHOZALI JEMBER  
SMP ISLAM TERPADU AL-GHOZALI JEMBER

Horat kami,  
Kepala Sekolah



Dwi Krisnanto, S.P.  
NUPK: 9037759661200053

>> Sekolah Impian-Islami, Prestatif, Kompetitif<<



YAYASAN AL-GHOZALI JEMBER  
SMP ISLAM TERPADU AL-GHOZALI JEMBER

NSS : 202052430298 | NPSN : 20556102

Jalan Kaliurang 175 Tegalgede Sumpersari Jember 68121 ☎ 0331 4436785  
website : [www.smpitalghozali.sch.id](http://www.smpitalghozali.sch.id) email : [smpit.alghozali@gmail.com](mailto:smpit.alghozali@gmail.com)



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 0179/03/A/421.3-230/XI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini,

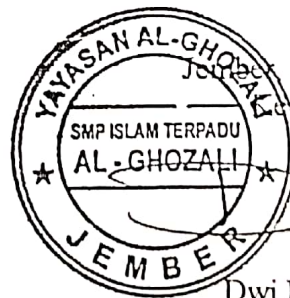
Nama : Dwi Krisnanto, S.P.  
Jabatan : Kepala SMP Islam Terpadu Al-Ghozali Jember

dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Pascasarjana Institut Agama Islam Jember yang berketerangan berikut :

Nama : Suciati Rahmatillah  
NIM : 0849319009  
Jurusan : S2 Pendidikan Agama Islam

telah melaksanakan penelitian pada tanggal 17 Desember 2020 s.d. 17 Februari 2021 tentang "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPIT Al-Ghozali Jember", guna memenuhi persyaratan dalam rangka penyelesaian tugas akhir.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Jember, 2 November 2021  
Kepala Sekolah

Dwi Krisnanto, S.P.

NUPTK: 9037759661200053



NO	NAMA	UH
1	Abdullah Salman	88
2	Akhdan Fillahi Akbar	60
3	Aqila Hadi Syahputra	84
4	Dava Mega Vaidyanova	76
5	Dhia Rafarezky At Thoriq	60
6	Djalu Catra	68
7	Faiz Maulana Habibi	76
8	Fajri Azzam	76
9	Farras Azza Waliyuddin	88
10	Hasan Hilmi Hudzaifah	92
11	M. Luthfi Syahid Iqbal	72
12	M. Nafis Risqullah	56
13	Moch. Galih Akbar Al Majid	80
14	Mochammad Zacky Ardiansyah	40
15	Muhammad Aulia Hanif	92
16	Muhammad Ukasyah	84
17	Muhammad Wildan Akbar	76
18	Muhammad Zakaria Alfaro F.	36
19	Ubaidillah Iman Nafi	88
20	Zachary Al Farabi Hidayat	72

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lembar hasil wawancara Guru PAI Kelas VII

Judul tesis : Pengembangan bahan ajar berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran PAI dan BP di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Ghazali Jember

Nama Mahasiswi : Suciati Rahmatillah

Nama yang diwawancarai : Amalina Azizatul Latifah, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	2	3
1	Apakah disekolah ini sudah menggunakan kurikulum 2013?	Sudah.
2	Apakah bahan ajar yang digunakan sudah sesuai dengan kurikulum 2013?	Sudah
3	Apakah bahan ajar yang digunakan oleh siswa sudah sesuai dengan kebutuhan siswa ?	Belum.
4	Jika belum bahan ajar apa yang diinginkan oleh Lembaga yang dianggap sesuai dengan keadaan siswa saat ini?	Pembelajaran disini sekarang daring. Jadi perlu ada bahan ajar multimedia yg interaktif agar memudahkan siswa untuk belajar
5	Apakah anda menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar	Iya pasti, menggunakan media pembelajaran.
6	Apabila sudah menggunakan media pembelajaran, media apa yang digunakan saat proses belajar mengajar?	power point terkadang video kind master.
7	Apakah guru- guru sudah melakukan pengembangan tersebut?	Belum, hanya beberapa orang saja.
8	Apakah ada hambatan guru dalam melakukan pengembangan tersebut ?	hambatannya tidak semua guru bisa mengembangkan bahan ajar multimedia, karena bagian dari guru kami ada yg sepuh (Gapte) jadi masih menggunakan metode ceramah di zoom. Jika menggunakan media lain terkadang masih harus belajar lagi tentang fitur-fitur media tersebut. Membutuhkan waktu yang lama juga. jadi perlu adanya aplikasi alternatif lain untuk bisa diterapkan semua tanpa bkr pemrograman
9	Apakah anda mengizinkan saya untuk melakukan penelitian dan membuat pengembangan bahan ajar PAI dan BP di lembaga anda?	Iya, boleh.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER**  
**PASCASARJANA**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 KodePos: 68136  
 website: [www.pasca.iain-jember.ac.id](http://www.pasca.iain-jember.ac.id) Email: [pps.iainjbr@gmail.com](mailto:pps.iainjbr@gmail.com)

: B.428/In.20/PP.00.9/PS/2/2021

23 Februari

No  
2021  
Lampiran  
Perihal

: -  
: Permohonan Validasi

Kepada Yth.  
**Dr. H. Mundir, M.Pd.**

di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

- Nama : Suciati Rahmatillah
- NIM : 0849319009
- Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- Islam Jenjang : S2
- Program : Pendidikan Agama Islam
- Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPIT Al Ghazali Jember

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih. Wassalamualaikum wr. wb.

Direktur



Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.  
NIP. 196101041987031006

Instrumen penilaian validasi ahli desain

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kemenarikan desain/ tampilan pada media <i>lectora inspire</i>						
2	Kejelasan petunjuk program						
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas).						
4	Komposisi warna pada media <i>lectora inspire</i> terlihat jelas						
5	Kemenarikan tampilan isi materi pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>						
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>						
7	Penggunaan tombol/ <i>button</i> dan tulisan mudah dipahami						
8	Kejelasan penggunaan <i>video</i>						
9	Kemudahan media <i>lectora inspire</i> untuk dijalankan						
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa						
<b>Jumlah</b>							



# INSTRUMENT VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS (*LECTORA INSPIRE*)

## UNTUK AHLI DESAIN

### A. Identitas Validator

Nama : Dr. H. Mundir, M.Pd  
NIP/NIDN : 196311031999031002  
Instansi : IAIN Jember

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SB	Sangat baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

### C. Kriteria Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kemenarikan desain/ tampilan pada media <i>lectora inspire</i>					✓	
2	Kejelasan petunjuk program					✓	
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas).				✓		
4	Komposisi warna pada media <i>lectora inspire</i> terlihat jelas					✓	
5	Kemenarikan tampilan isi materi pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>				✓		
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>					✓	
7	Penggunaan tombol/ <i>button</i> dan tulisan mudah dipahami					✓	
8	Kejelasan penggunaan <i>video</i>					✓	
9	Kemudahan media <i>lectora inspire</i> untuk dioperasikan					✓	
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					✓	
Jumlah							

#### D. Komentar dan Saran

✓ Judul revisi sesuai saran / komentar.  
✓ Layak & pakai sty. Media Bahan Jap  
PAI berbasis e-Learning Inspire.

#### E. Kesimpulan :

- ① Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli.
3. Tidak layak untuk diproduksi.

Jember, 12 - 4 - 2021

Ahli Desain



Dr. H. Mundir, M.Pd

# INSTRUMENT VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS (*LECTORA INSPIRE*)

## UNTUK AHLI DESAIN

### A. Identitas Validator

Nama : Dr. H. Mundir, M.Pd  
NIP/NIDN : 196311031999031002  
Instansi : IAIN Jember

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SB	Sangat baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

### C. Kriteria Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kemenarikan desain/ tampilan pada media <i>lectora inspire</i>				✓		
2	Kejelasan petunjuk program				✓		
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas).				✓		
4	Komposisi warna pada media <i>lectora inspire</i> terlihat jelas			✓			
5	Kemenarikan tampilan isi materi pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>			✓			
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i>				✓		
7	Penggunaan tombol/ <i>button</i> dan tulisan mudah dipahami			✓			
8	Kejelasan penggunaan <i>video</i>				✓		
9	Kemudahan media <i>lectora inspire</i> untuk dioperasikan			✓			
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓		
<b>Jumlah</b>							



#### D. Komentar dan Saran

1. Instrumen & keharusan utk. <del>analisis</del> desain :.....
2. Setiap slide di beri simbol "home" ✓.....
3. Petunjuk navig. & depan ✓.....
4. Tombol home hrs. ngelink ke "home" ✓.....
5. Cover file perlu link ✓.....

#### E. Kesimpulan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
- ② Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli.
3. Tidak layak untuk diproduksi.

Jember, ... 8 ... April ..... 2021

Ahli Desain

Dr. H. Mundir, M.Pd

## Profil Ahli Desain



### Identitas diri

Nama : Dr. H. Mundir , Mpd.  
NIP/ NIDN : 196311031999031002  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 3 November 1963  
Pangkat/Golongan : Pembina TK.1 (IV/B) Lector Kepala  
Jabatan Pungsional : Dosen  
Instansi : UIN Khas Jember  
Alamat Rumah : Perum Surya milenia blok c5/ NO 22 Mangli Jember  
Nomer HP : 085258837916  
Alamat Kantor : Jalan Mataram NO 1 Kaliwates Jember

### Riwayan Pendidikan Formal :

1. Jenjang S1 : IAIN Sunan Ampel Fakultas Tarbiyah, prodi PAI, lulus tahun 1990
2. Jenjang S2 : Uneversitas Negeri malang, Konsetrasi Teknolongi Pembelajaran, lulus tahun 2003
3. Jenjang S3 : Uneversitas Negeri malang, Konsetrasi Teknolongi Pembelajaran, lulus tahun 2011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 KodePos: 68136  
website: [www.pasca.iain-jember.ac.id](http://www.pasca.iain-jember.ac.id) Email: [pps.iainjbr@gmail.com](mailto:pps.iainjbr@gmail.com)

No : B.428/In.20/PP.00.9/PS/2/2021  
2021 Lampiran: -  
Perihal : Permohonan Validasi

23 Februari

Kepada Yth.  
**Amalina Azizatul Latifah, S.Pd**

di-  
Tempat

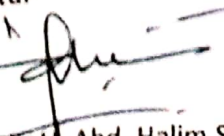
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Suciati Rahmatillah  
NIM : 0849319009  
Program Studi : Pendidikan Agama  
Islam Jenjang : S2  
Program : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lectora Inspire Pada  
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di  
SMPIT Al Ghazali Jember

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih. Wassalamualaikum wr. wb.

Direktur  
  
Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.  
NIP. 196101041987031006



Instrumen penilaian validasi ahli materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran						
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami						
3	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis						
4	Uraian materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan materi						
5	Gambar yang disajikan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi						
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan						
7	Video dan game pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan isi materi						
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah jelas sesuai dengan tingkat pemahaman siswa						
9	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi						
10	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> dapat mengukur tingkat pemahaman siswa						
<b>Jumlah</b>							

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# INSTRUMEN VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS (*LECTORA INSPIRE*)

## UNTUK AHLI MATERI/ ISI

### A. Identitas Validator

Nama : Amalina Azizatul Latifah S.Pd.

Instansi : SMPIT Al Ghozali Jember

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SB	Sangat baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

### C. Kriteria Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran				✓		
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami				✓		
3	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis			✓			
4	Uraian materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan materi			✓			
5	Gambar yang disajikan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi			✓			
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan				✓		
7	Video dan game pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan isi materi				✓		
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah jelas sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				✓		
9	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi			✓			
10	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> dapat mengukur tingkat pemahaman siswa			✓			
<b>Jumlah</b>							



**D. Komentor dan Saran**

Gambar belum cukup presentatif untuk menyampaikan isi materi.  
Latihan soal belum cukup tinggi tingkat pemahaman siswa.  
Pikir dalam lecture harus lebih digunakan u/ menyampaikan materi.

**E. Kesimpulan :**

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
- ② Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli.
3. Tidak layak untuk diproduksi.

Jember, 06-09 - .....2021

Ahli Materi/Isi



Amalina Azizatul Latifah, S.Pd



## INSTRUMEN VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS (*LECTORA INSPIRE*)

### UNTUK AHLI MATERI/ ISI

#### A. Identitas Validator

Nama : Amalina Azizatul Latifah S.Pd.

Instansi : SMPIT Al Ghozali Jember

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SB	Sangat baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

#### C. Kriteria Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran				√		
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami				√		
3	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis					√	
4	Uraian materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan materi				√		
5	Gambar yang disajikan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi					√	
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan					√	
7	Video dan game pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sesuai dengan isi materi					√	
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah jelas sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				√		
9	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> sudah sesuai dengan materi					√	
10	Latihan soal pada bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> dapat mengukur tingkat pemahaman siswa					√	
<b>Jumlah</b>							

D. Komentor dan Saran

✓ sudah di revisi sesuai komentar :

✓ Layak di pakai sbg materi bahan ajar berbasis lektora inspire ..

E. Kesimpulan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli.
3. Tidak layak untuk diproduksi.

Jember, ..... 17-09 - ..... 2021

Ahli Materi/Isi



Amalina Azizatul Latifah, S.Pd

## Curriculum Vitae Ahli materi



Nama : Amalina Azizatul Latifah S.Pd.  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember 21-01-1997  
Instansi : SMP IT Al- Ghazali  
Alamat Rumah : Mangli Jember  
Nomer HP : 082336034876  
Alamat Kantor : SMP IT Al- Ghazali

### Riwayat Pendidikan Formal :

1. TK ABA 4 Mangli
2. SDN Dukuh Mencek 1
3. SMP Ponpes Al Ishlah Bondowoso
4. SMA Ponpes Al Ishlah Bondowoso
5. S1 Fakultas Tarbiyah Prodi PAI UIN KHAS Jember

### Riwayat Pekerjaan :

Guru SMP IT Al- Ghazali Jember



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 KodePos: 68136  
website: www.pasca.iain-jember.ac.id Email: pps.iainjbr@gmail.com

No  
2021 Lampiran: -  
Perihal : B.428/In.20/PP.00.9/PS/2/2021

23 Februari

: Permohonan Validasi

Kepada Yth.

**Shiddiq Ardian, M.Pd**

di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama	: Suciati Rahmatillah
NIM	: 0849319009
Program Studi	: Pendidikan Agama
Islam Jenjang	: S2
Program	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPIT Al Ghazali Jember

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih. Wassalamualaikum wr. wb.

Direktur



*[Signature]*  
Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.  
NIP. 196101041987031006

## Instrumen penilaian validasi ahli

### 1. Aspek Keterbacaan

No	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan informasi pada bahan ajar						
2	Penggunaan bahasa yang komunikatif						
3	Kesesuaian bahasa dalam bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa						
4	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf						
5	Kesantunan dalam penggunaan Bahasa						

### 2. Aspek Tata Bahasa

No	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar						
2	Ketepatan struktur kalimat						
3	Keefektifan dan keefisienan dalam menggunakan Bahasa						
4	Ketepatan penggunaan tanda baca.						
5	Ketepatan pemilihan diksi						



# INSTRUMENT VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS (*LECTORA INSPIRE*)

## UNTUK AHLI BAHASA

### A. Identitas Validator

Nama : Shiddiq Ardianta, M.Pd.  
NIP : 198808232019031009  
Instansi : IAIN Jember

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SB	Sangat baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

### C. Kriteria Penilaian

#### 1. Aspek Keterbacaan

No	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan informasi pada bahan ajar			✓			
2	Penggunaan bahasa yang komunikatif			✓			
3	Kesesuaian bahasa dalam bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa			✓			
4	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf				✓		
5	Kesantunan dalam penggunaan bahasa			✓			



## 2. Aspek Tata Bahasa

No	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓			
2	Ketepatan struktur kalimat			✓			
3	Keefektifan dan keefisienan dalam menggunakan bahasa			✓			
4	Ketepatan penggunaan tanda baca.		✓				
5	Ketepatan pemilihan diksi			✓			

### D. Komentar dan Saran

- diperkatikan lagi penulisan saw dan swi
- kerapian dalam penulisan juga perlu diperkatikan lagi
- soal games pada soal latihan terlalu mudah
- latihan soal nomor 2 terlalu mudah
- penulisan nama harus diberi huruf kapital di awal N
- At khulafaur Rasyidin diganti penulisan nya apa saran?

**INSTRUMENT VALIDASI BAHAN AJAR BERBASIS (LECTORA INSPIRE)  
UNTUK AHLI BAHASA**

**A. Identitas Validator**

Nama : Shiddiq Ardianta, M.Pd.  
NIP : 198808232019031009  
Instansi : IAIN Jember

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SB	Sangat baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

**C. Kriteria Penilaian**

**1. Aspek Keterbacaan**

No	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan informasi pada bahan ajar					√	
2	Penggunaan bahasa yang komunikatif				√		
3	Kesesuaian bahasa dalam bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa					√	
4	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf				√		
5	Kesantunan dalam penggunaan bahasa					√	

## 2. Aspek Tata Bahasa

No	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓		
2	Ketepatan struktur kalimat					✓	
3	Keefektifan dan keefisienan dalam menggunakan bahasa					✓	
4	Ketepatan penggunaan tanda baca.				✓		
5	Ketepatan pemilihan diksi					✓	

### D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**F. Kesimpulan :**

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli.
3. Tidak layak untuk diproduksi.

Jember, 21 - 4 - 2021

Ahli Bahasa



Shiddiq Ardianta, M.Pd.

## Curriculum Vitae Ahli Bahasa Profil Ahli Bahasa



Nama : Siddiq Ardianta M.Pd.  
NIP/ NIDN : 198808232019031009  
Tempat, Tanggal Lahir : Magelang 23 Agustus 1989  
Pangkat/Golongan : Pembina TK.1 (III /B)  
Jabatan Pungsional : Asisten Ahli  
Instansi : UIN Khas Jember  
Alamat Rumah : Gendungan Kalibening, Dukun Magelang  
Nomer HP : 085725022228  
Alamat Kantor : Jalan Mataram NO 1 Kaliwates Jember

### Riwayan Pendidikan Formal :

1. MI Muhammadiyah Kalibening
2. SMPN 1 Dukun
3. SMAN 1 Muntilan
4. S1 Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta
5. S2 linguistik Trapan Universitas Negeri Yogyakarta

### Riwayat Pekerjaan :

1. Tim Pengembang Bahasa UNY
2. Pengajar pusat Neutron Yogyakarta untuk tembus PTN
3. Dosen UIN Khas Jember.

## INSTRUMEN TANGGAPAN SISWA

### BAHAN AJAR BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN

### PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

#### A. Identitas Siswa

Nama :  
No Absen :  
Kelas :

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah lembar angket ini sesuai dengan apa yang kalian rasakan setelah menggunakan bahan ajar berbasis lectora ini
2. Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih
3. Berilah komentar sesuai dengan perasaan kalian tentang bahan ajar ini

#### Keterangan Skor Penilaian

1	2	3	4	5
				
Sangat Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju

#### Lembar Penilaian

NO	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>lectora inspire</i> ini					
2	Bahasa dalam bahan ajar ini mudah dipahami					
3	Gambar yang ada dalam sajian bahan ajar <i>lectora</i> ini menarik dan sesuai dengan materi					
4	Game yang disajikan menarik					
5	Materi yang ada sangat menarik karena didukung ilustrasi / gambar yang relevan					
6	Tugas dan soal latihan mudah dipahami					
<b>Jumlah skor</b>						

#### Komentar



**Rekap Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil**

<b>No</b>	<b>Nama siswa</b>	<b>Jumlah skor</b>	<b>Presentase</b>
1	Muhammad Wildan Akbar Habibi	29	96,6%
2	Faiz Maulana Habibi	28	93,3%
3	Muhammad Aulia Hanif	29	96,6%
4	Aqilla hadi syahputra	30	100 %
5	Muhammad Zakaria Alfaro Fawzy	28	93,3%
6	Fajri Azzam	28	93,3%
	<b>Jumlah</b>	<b>172</b>	

**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

### Rekapitulasi Respon Siswa kelompok besar

No	Nama Siswa	Jumlah skor	%
1	2	3	4
1	Abdullah Salman	22	73,3%
2	Akhdan Fillahi Akbar	28	93,3%
3	Aqila Hadi Syahputra	24	80%
4	Dava Mega Vaidyanova	24	80%
5	Dhia Rafarezky At Thoriq	14	46,6%
6	Djalu Catra	30	100%
7	Faiz Maulana Habibi	26	86,6%
8	Fajri Azzam	24	80%
9	Farras Azza Waliyuddin	27	90%
10	Hasan Hilmi Hudzaifah	29	96,6%
11	M. Luthfi Syahid Iqbal	24	80%
12	M. Nafis Risqullah	30	100%
13	Moch. Galih Akbar Al Majid	30	100%
14	Mochammad Zacky Ardiansyah	24	80%
15	Muhammad Aulia Hanif	28	93,3%
16	Muhammad Ukasyah	23	76,6%
17	Muhammad Wildan Akbar Habibi	24	80%
18	Muhammad Zakaria Alfaro Fawzy	29	96,6%
19	Ubaidillah Iman Nafi	30	100%
20	Zachary Al Farabi Hidayat	29	96,6%
<b>Jumlah</b>		519	88,5%

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
DARING  
(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)**

Sekolah	: SMPIT AL GHAZALI	Kelas/Semester	: VII / 2	KD	: 3.12
Mata Pelajaran	: PAI	Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit	Pertemuan ke	: 1
Materi	: Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian <i>al khulafaur rasyidin</i>				

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- 3.12.1 menjelaskan sejarah perjuangan *al khulafaur rasyidin*  
 3.12.2 Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki *al khulafaur rasyidin*  
 3.12.1 Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji *al khulafaur rasyidin*

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>MEDIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Whatsapp, Google classroom, zoom, google form.</li> <li><i>Lectora inspire 17</i></li> </ul>	<b>ALAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop, Handphone, tablet.</li> </ul>	<b>SUMBER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku pegangan guru dan siswa</li> <li>Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan</li> </ul>
--------------	---	-------------	--	---------------	---

<b>PENDAHULUAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (<i>Religious</i>)</li> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom</i>)</li> <li>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li> </ul>
<b>KEGIATAN INTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan <i>di lectora inspire</i> terkait materi <i>Sejarah perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin dan . (Literasi)</i></li> <li>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Sejarah perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin . (HOTS)</i></li> <li>Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Sejarah perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin . (Collecting information and Problem solving)</i></li> <li><i>Melalui Zoom,,</i> Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (<i>Communication</i>)</li> <li>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Sejarah perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin</i> , Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (<i>Creativity</i>)</li> </ul>
<b>PENUTUP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar</li> <li>Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

8 Mei 2020  
Guru Mata Pelajaran

Dwi Krisnanto, S.P  
S.Pd  
NUPTK:9037759661200053

Suciati Rahmatillah,  
Nim 0849319009

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMPIT AL GHAZALI	Kelas/Semester : VII / 2	KD : 4.12
Mata Pelajaran : PAI	Alokasi Waktu : 3 x 40 menit	Pertemuan ke : 2
Materi : Strategi perjuangan dan kepribadian <i>al khulafaur rasyidin</i> .		

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

4.12.1 Menyebutkan tentang strategi perjuangan dan kepribadian *al khulafaur rasyidin*.

4.12.2 Mempresentasikan tentang *al khulafaur rasyidin*

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<b>MEDIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Whatsapp, Google classroom, zoom, google form.</li> <li>• <i>Lectora inspire 17</i></li> </ul>	<b>ALAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop, Handphone, tablet.</li> </ul>	<b>SUMBER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku pegangan guru dan siswa</li> <li>• Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan</li> </ul>
--------------	---	-------------	--	---------------	---

<b>PENDAHULUAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (<i>Religious</i>)</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom</i>)</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li> </ul>
<b>KEGIATAN INTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan <i>di lectora inspire</i> terkait materi <i>Strategi perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin . (Literasi)</i></li> <li>• Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Strategi perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin . (HOTS)</i></li> <li>• Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Strategi perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin .(Collecting information and Problem solving)</i></li> <li>• Melalui Zoom,, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (<i>Communication</i>)</li> <li>• Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Strategi perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidun</i> , Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (<i>Creativity</i>)</li> </ul>
<b>PENUTUP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar</li> <li>• Guru memberi salam dan berdoa menutup pembelajaran.</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

8 Mei 2020  
Guru Mata Pelajaran

Dwi Krisnanto, S.P  
S.Pd  
NUPTK:9037759661200053

Suciati Rahmatillah,  
  
Nim 0849319009

## SOAL PRE TEST DAN POST TEST KD 3.12

### BAHAN AJAR BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN

#### PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

##### A. Identitas Siswa

Nama :  
No Absen :  
Kelas :

##### B. Petunjuk Pengisian

Isilah soal dibawah ini dengan baik dan benar!

Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih!

1. Setelah Rasulullah Saw wafat, kepemimpinan islam dipegang oleh khulafaur rasyidin, pengertian khulafaur rasyidin adalah....
  - a) Pemimpin yang dikasihi
  - b) Pemimpin yang mendapat banyak gelar
  - c) Pemimpin yang dihormati dan disayangi
  - d) Pemimpin yang diberi petunjuk oleh Allah Swt
2. Berikut ini yang tidak termasuk al khulafaur rasyidin adalah....
  - a) Abu bakar as shiddiq
  - b) Umar bin khattab
  - c) Jaiz bin tsabit
  - d) Usman bin affan
3. Mengapa khalifah abu bakar as shiddiq diberi gelar as shiddiq ?
  - a) Karena abu bakar as shiddiq selalu berbuat baik kepada sesama
  - b) Karena abu bakar as shiddiq mengakui kebenaran isra' mi'raj Nabi Muhammad Saw
  - c) Karena abu bakar as shiddiq selalu istiqomah dalam melakukan ibadah
  - d) Karena abu bakar as shiddiq menikahi dua putri Rasulullah Saw
4. Sifat- sifat yang dimiliki oleh khalifah abu bakar as shiddiq adalah...
  - a) Jujur, dermawan, penyabar, bijaksana
  - b) Sabar, shaleh, dan dermawan
  - c) Sabar, pemaaf, dan jujur
  - d) Cerdas, tegas dan peduli rakyatnya
5. Dibawah ini khalifah yang mendapatkan gelar al Faruq adalah...
  - a) Abu bakar as shiddiq
  - b) Umar bin khattab
  - c) Usman bin affan
  - d) Ali bin abi thalib

6. Apa yang dilakukan oleh Umar bin Khattab ketika mendengar anak-anak kecil menangis?
- Meninggalkannya tanpa memperdulikannya
  - Ikut menangis dan segera berlari pulang untuk mengambil gandum dan bahan lainnya untuk anak-anak tersebut
  - Mengajak untuk bermain bersama
  - Menggendong dan memberikan kepadanya makanan
7. Di bawah ini yang memiliki sifat kedermawanan adalah...
- Umar bin Khattab
  - Ali bin Abi Thallib
  - Usman bin Affan
  - Jaiz bin Tsabit
8. Mengapa Khalifah Usman bin Affan mendapat julukan *dzunnurain*?
- Karena menikahi dua putri Rasulullah Saw
  - Karena mengakui kebenaran Isra' dan Mi'raj Nabi Muhammad Saw
  - Karena memiliki sifat yang mulia
  - Karena tegas dan berani
9. Berikut ini yang termasuk pernyataan yang benar tentang Khalifah Ali Bin Abi Thallib adalah...
- Sebagai Khalifah yang menggugat atas kematian
  - Sebagai Khalifah yang paling kaya raya
  - Sebagai Khalifah yang berani menghadapi musuh-musuh Islam
  - Sebagai Khalifah yang bergelar Babul 'Ilmi
10. Sifat-sifat yang dimiliki oleh Khalifah Ali bin Abi Thallib adalah...
- Cerdas, tegas dan pemberani
  - Cerdas dan pandai
  - Pembohong dan tegas
  - Setia, penyayang dan dermawan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## SOAL PRE TEST DAN POST TEST KD 4.12

### BAHAN AJAR BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN

#### PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

##### A. Identitas Siswa

Nama :  
No Absen :  
Kelas :

##### B. Petunjuk Pengisian

Isilah soal dibawah ini dengan baik dan benar!

Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih!

1. Khalifah abu bakar as shiddiq memimpin umat islam selama berapa tahun...
  - a) 1 tahun
  - b) 2 tahun
  - c) 3 tahun
  - d) 4 tahun
2. Muncul orang- orang yang mengaku Nabi terjadi pada masa kepemimpinan khalifah...
  - a) Abu bakar as shiddiq
  - b) Umar bin khattab
  - c) Usman bin affan
  - d) Ali bin abi thalib
3. Khalifah umar bin khattab memimpin umat islam selama berapa tahun...
  - a) 9 tahun
  - b) 10 tahun
  - c) 11 tahun
  - d) 12 tahun
4. Salah satu jasa yang telah dicapai oleh khalifah umar bin khattab dan masih terkenang oleh masyarakat sampai saat ini adalah...
  - a) Kodifikasi al quran
  - b) Membentuk baitul mal
  - c) Membentuk Angkatan laut
  - d) Membuat kalender hijriyah
5. Lembaga kenegaraan pada masa khalifah umar bin khattab yang bertugas mengurus keuangan negara adalah...
  - a) Lazis
  - b) Baitul mal
  - c) Dewan syuro
  - d) Bank
6. Khalifah usman bin affan memimpin umat islam selama berapa tahun...
  - a) 12 tahun
  - b) 13 tahun
  - c) 14 tahun

- d) 15 tahun
7. Pembukuan mushaf terjadi pada masa...
- a) Abu bakar as shiddiq
  - b) Umar bin khattab
  - c) Usman bin affan
  - d) Ali bin abi thalib
8. Jasa terbesar khalifah usman bin affan pada masa pemerintahan adalah...
- a) Memberantas nabi palsu
  - b) Kodefikasi mushaf al quran
  - c) Mengumpulkan hadist
  - d) Menaklukan mesir
9. Khalifah ali bin abi thalib memimpin islam selama berapa tahun...
- a) 4 tahun
  - b) 5 tahun
  - c) 6 tahun
  - d) 7 tahun
10. Berikut ini yang tidak termasuk strategi perjuangan khalifah ali bin abi thalib adalah...
- a) Mengganti pejabat yang kurang cakap
  - b) Memerangi orang yang keluar dari islam
  - c) Memajukan ilmu nahwu
  - d) Membenahi Baitul mal

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Hasil Nilai *Pre-Test* Hasil Uji Coba Lapangan besar**

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan
1	Abdullah Salman	65	Tidak tuntas
2	Akhdan Fillahi Akbar	75	Tidak tuntas
3	Aqila Hadi Syahputra	55	Tidak tuntas
4	Dava Mega Vaidyanova	70	Tidak tuntas
5	Dhia Rafarezky At Thoriq	75	Tidak tuntas
6	Djalu Catra	50	Tidak tuntas
7	Faiz Maulana Habibi	75	Tidak tuntas
8	Fajri Azzam	60	Tidak tuntas
9	Farras Azza Waliyuddin	75	Tidak tuntas
10	Hasan Hilmi Hudzaifah	70	Tidak tuntas
11	M. Luthfi Syahid Iqbal	60	Tidak tuntas
12	M. Nafis Risqullah	60	Tidak tuntas
13	Moch. Galih Akbar Al Majid	75	Tidak tuntas
14	Mochammad Zacky Ardiansyah	50	Tidak tuntas
15	Muhammad Aulia Hanif	80	Tuntas
16	Muhammad Ukasyah	80	Tuntas
17	Muhammad Wildan Akbar Habibi	60	Tidak tuntas
18	Muhammad Zakaria Alfaro Fawzy	70	Tidak tuntas
19	Ubaidillah Iman Nafi	40	Tidak tuntas
20	Zachary Al Farabi Hidayat	75	Tidak tuntas

**Hasil Nilai *Post-Test* Hasil Uji Coba Lapangan besar**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	Abdullah Salman	90	Tuntas
2	Akhdan Fillahi Akbar	90	Tuntas
3	Aqila Hadi Syahputra	70	Tidak Tuntas
4	Dava Mega Vaidyanova	75	Tidak Tuntas
5	Dhia Rafarezky At Thoriq	80	Tuntas
6	Djalu Catra	85	Tuntas
7	Faiz Maulana Habibi	90	Tuntas
8	Fajri Azzam	65	Tidak Tuntas
9	Farras Azza Waliyuddin	75	Tidak Tuntas
10	Hasan Hilmi Hudzaifah	80	Tuntas
11	M. Luthfi Syahid Iqbal	80	Tuntas
12	M. Nafis Risqullah	85	Tuntas
13	Moch. Galih Akbar Al Majid	90	Tuntas
14	Mochammad Zacky Ardiansyah	40	Tidak Tuntas
15	Muhammad Aulia Hanif	80	Tuntas
16	Muhammad Ukasyah	80	Tuntas
17	Muhammad Wildan Akbar Habibi	65	Tidak Tuntas
18	Muhammad Zakaria Alfaro Fawzy	90	Tuntas
19	Ubaidillah Iman Nafi	90	Tuntas
20	Zachary Al Farabi Hidayat	90	Tuntas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### Hasil Uji Normalitas

#### Uji t-Test Paired Two Simple for Mean dengan SPSS Versi 25

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	68,5000	20	15,31253	3,42399
	POSTEST	80,0000	20	10,88214	2,43332

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	20	,519	,001

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-11,5000	14,60894	3,26666	-18,33719	-4,66281	-3,520	19	,002

## Foto dokumentasi kelompok kecil



# UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

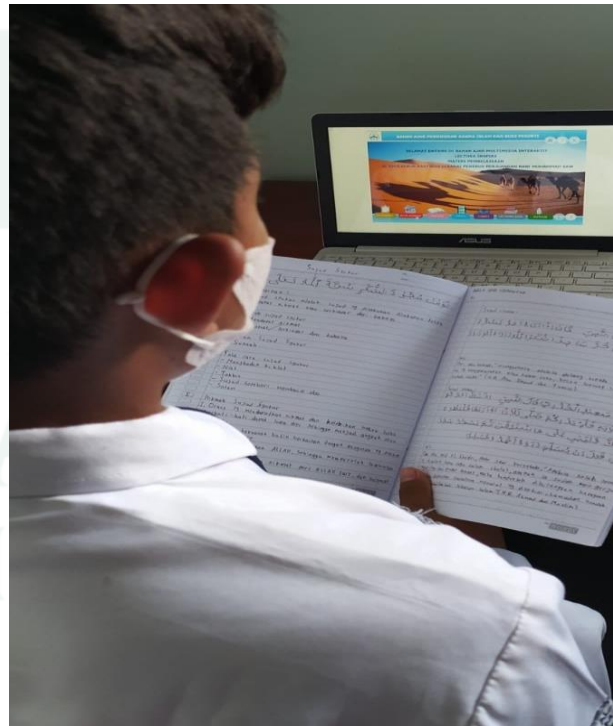
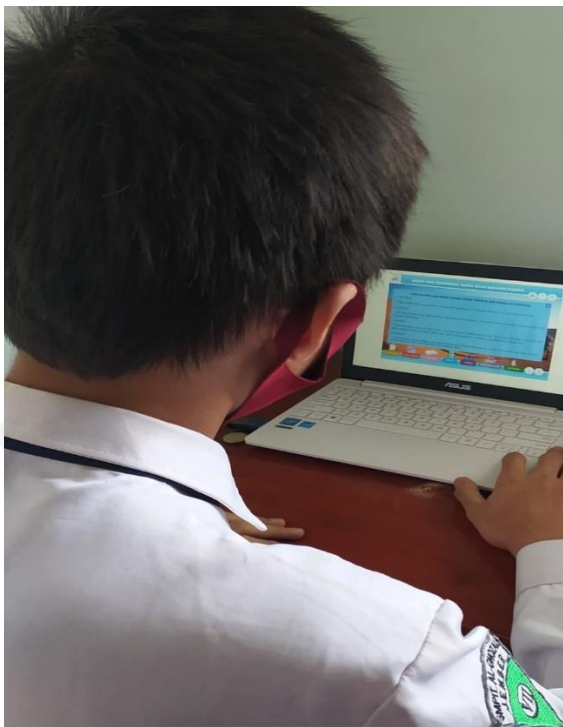
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## Foto dokumentasi uji coba lapangan skala besar



## Foto Penggunaan bahan ajar *lectora inspire*







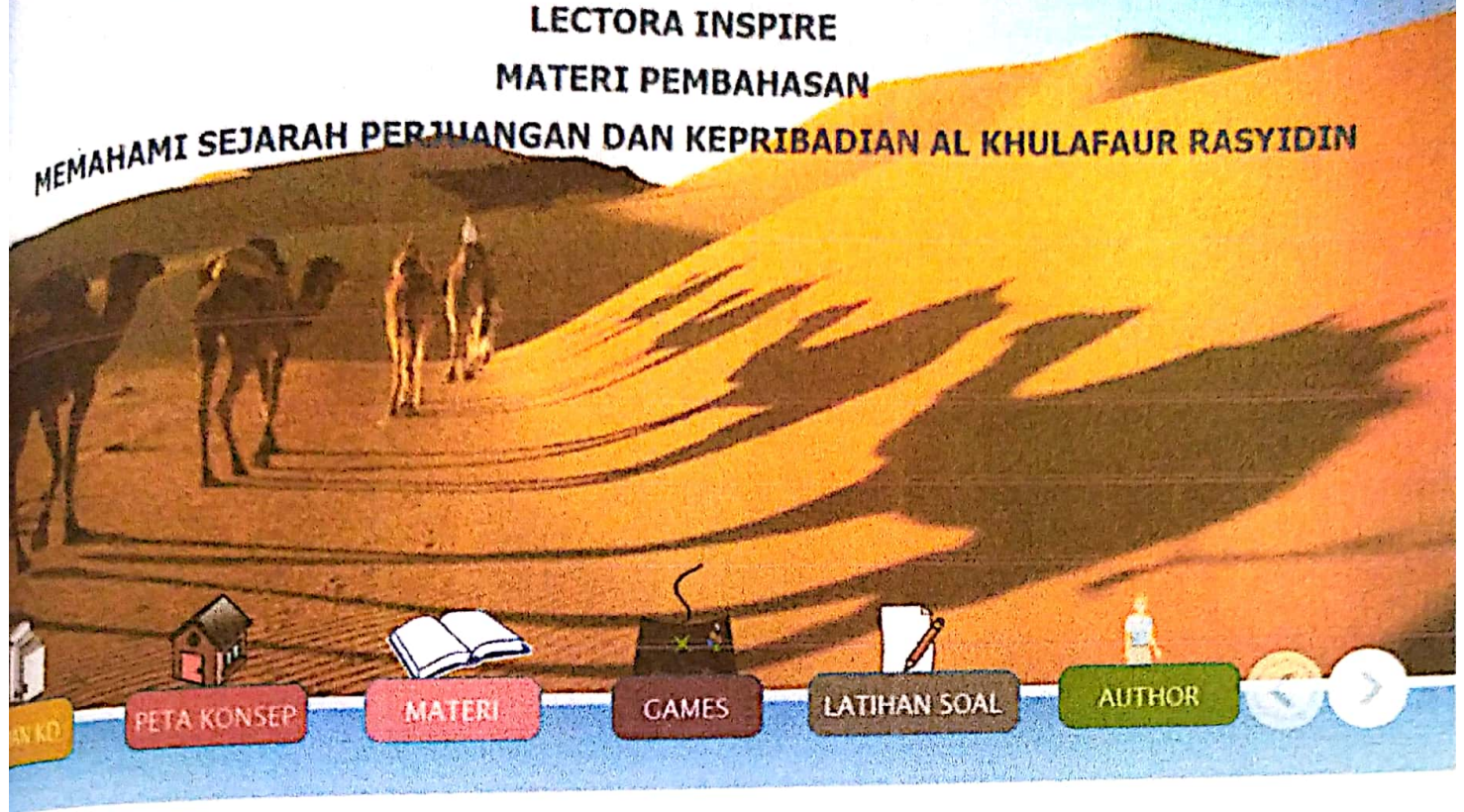


SELAMAT DATANG DI BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF

LECTORA INSPIRE

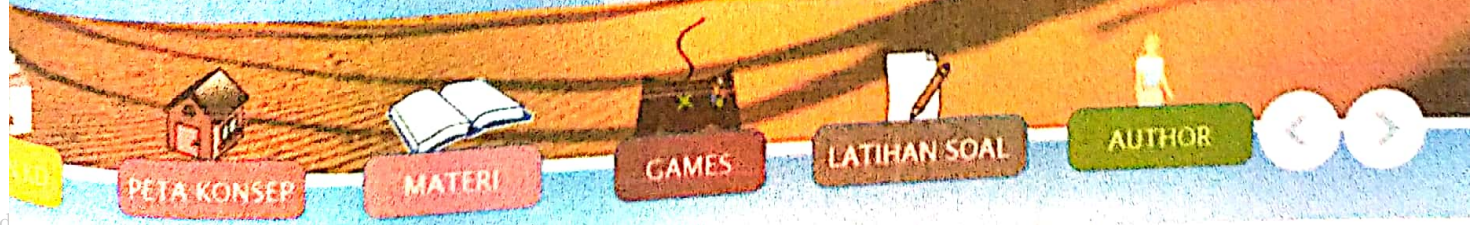
MATERI PEMBAHASAN

MEMAHAMI SEJARAH PERJUANGAN DAN KEPERIBADIAN AL KHULAFUR RASYIDIN



PETUNJUK PENGGUNAAN

- Tombol Home untuk kembali ke halaman utama
- Tombol petunjuk adalah halaman yang berisikan petunjuk penggunaan tombol menu
- Tombol close untuk keluar media jika ingin mengakhiri penggunaan media bahan ajar
- Tombol back berfungsi untuk beralih ke halaman sebelumnya
- Tombol next berfungsi untuk beralih ke halaman setelahnya
- Tombol kompetensi berisikan dasar pengembangan materi
- Tombol peta konsep berisikan konsep pembelajaran yang akan dipelajari
- Tombol Materi berisikan materi pembelajaran PAI dan BP kelas 7
- Tombol Video berisikan tampilan video pembelajaran yang mendukung
- Tombol Quiz berisikan soal dilakukan secara interaktif yang dapat dimainkan bersama setelah mempelajari materi
- Tombol Latihan soal berisikan soal evaluasi yang dapat dikerjakan setelah mempelajari materi dalam bahan ajar
- Tombol profil berisikan biodata pengembang media bahan ajar





KOMPETENSI INTI

- KI. 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI. 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI. 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

KOMPETENSI DASAR

3.12 Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian al-Khulafa al-Rasyidin



UI DAN KD PETA KONSEP MATERI GAMES LATIHAN SOAL AUTHOR < >

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.12.1 Mendeskripsikan sejarah hidup Al Khulafaur Rasyidin
- 3.12.2 Mengidentifikasi sikap terpuji yang dimiliki Al Khulafaur Rasyidin
- 3.12.3 Menguraikan contoh perilaku meneladani sikap terpuji Al Khulafaur Rasyidin

TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1 Menjelaskan Sejarah perjuangan Al Khulafaur Rasyidin
- 2 Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki Al khulafaur rasyidin
- 3 Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji Al khulafaur rasyidin



UI DAN KD PETA KONSEP MATERI GAMES LATIHAN SOAL AUTHOR < >





# PETA KONSEP

AL KHILAFAH RASYIDIN PENERUS PERJUANGAN NABI MUHAMMAD SAW

ABU BAKAR AS SHIDIQ

UMAR BIN KHATTAB

USMAN BIN AFFAN

ALI BIN ABI THALIB

MEMAHAMI SEJARAH HIDUP ABU BAKAR AS SHIDIQ

MEMAHAMI SEJARAH HIDUP UMAR BIN KHATTAB

MEMAHAMI SEJARAH HIDUP USMAN BIN AFFAN

MEMAHAMI SEJARAH HIDUP ALI BIN ABI THALIB

SIKAP TERPUJI ABU BAKAR AS SHIDIQ

SIKAP TERPUJI UMAR BIN KHATTAB

SIKAP TERPUJI USMAN BIN AFFAN

SIKAP TERPUJI ALI BIN ABI THALIB

CONTOH SIKAP TERPUJI ABU BAKAR AS SHIDIQ

CONTOH SIKAP TERPUJI UMAR BIN KHATTAB

CONTOH SIKAP TERPUJI USMAN BIN AFFAN

CONTOH SIKAP TERPUJI ALI BIN ABI THALIB

STRATEGI PERJUANGAN ABU BAKAR AS SHIDIQ

STRATEGI PERJUANGAN UMAR BIN KHATTAB

STRATEGI PERJUANGAN USMAN BIN AFFAN

STRATEGI PERJUANGAN ALI BIN ABI THALIB

SIKAP DAN KD

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR



## AYO MENGAMATI



Sumber: Tokopedia.com



Sumber: Madina.go.id

Bersikap Adil



Sumber: Bertuahpos.com

SIKAP DAN KD

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR





AYO MEMBACA

A. Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khulafaur Rasyidin

Pengertian Khulafaur Rasyidin

Khulafaur Rasyidin berasal dari akar dua kata yaitu khalifah atau khulafa' yang artinya pengganti atau pemimpin, sedangkan ar rasyid artinya orang yang mendapat petunjuk. Jadi arti dari Khulafaur Rasyidin artinya nya pemimpin-pemimpin yang diberi petunjuk oleh Allah Swt. Para sahabat Nabi yang menjadi pemimpin (khalifah) setelah nabi Muhammad Saw wafat adalah:

1. Abu bakar as Siddiq
2. Umar bin Khattab
3. Utsman bin Affan
4. Ali bin Abi Thalib



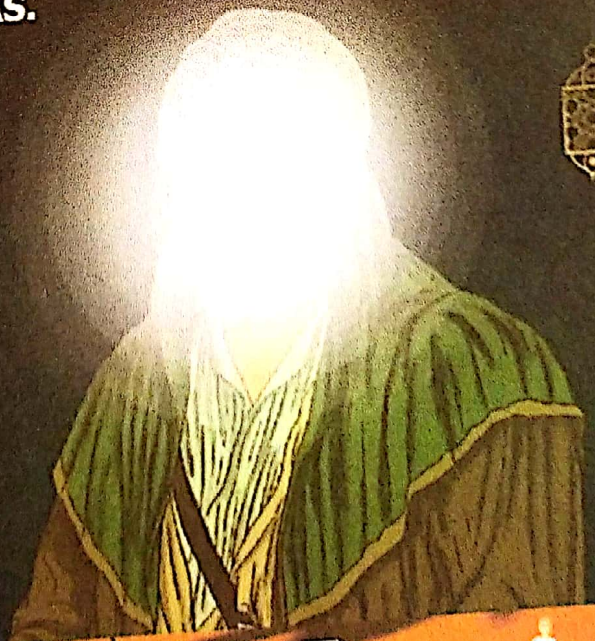
Sumber: Beritaku.id

Navigation bar with icons and labels: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR, and navigation arrows.

1. ABU BAKAR AS SHIDDIQ AS.

- SEJARAH HIDUP
- SIKAP TERPUJI
- CONTOH SIKAP

Arabic calligraphy of 'Abu Bakr al-Siddiq' (أبو بكر الصديق رضي الله عنه).



Navigation bar with icons and labels: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR, and navigation arrows.





### A. SEJARAH HIDUP ABU BAKAR AS SIDDIQ

Abu Bakar as siddiq lahir pada tahun 573 M. Nama aslinya adalah Abdullah Ibn abu quhafah. Ia mendapat gelar *as Siddiq* (yang benar) setelah masuk Islam. Mengapa beliau mendapat gelar *as siddiq*? Ketika itu, Rasulullah Saw melakukan Isra mi'raj yaitu melakukan perjalanan malam hari dari Masjidil Haram ke Masjidil Aqsa dan naik ke langit sampai ke sidratul muntaha dengan waktu sepertiga malam. Pada peristiwa itu Rasulullah Saw diberi tugas oleh Allah Swt berupa shalat lima kali sehari semalam. Ketika perjalanannya ini disampaikan kepada orang-orang kafir Mekah, mereka tidak memercayainya, bahkan mereka menganggap Nabi Muhammad Saw melakukan kebohongan namun Abu bakar langsung membenarkan apa yang dikatakan oleh nabi Muhammad Saw tersebut.



Sumber: taufiq.net

Abu Bakar As Siddiq menjadi khalifah kurang lebih selama 2 tahun (11-13H/632-634 M). Abu Bakar diangkat menjadi khalifah dengan jalan musyawarah antara kaum Anshar dan kaum Muhajirin di Saqifah Bani Sa'adah (balai pertemuan di kota madinah). Dalam masa kepemimpinannya, khalifah Abu Bakar telah mencapai usaha dan prestasi yang sangat luar biasa. Beliau wafat diusia 63 pada hari senin, 23 Agustus 634 M. Setelah lebih kurang 15 hari terbaring ditempat tidur karena sakit dan mewasiatkan agar Umar bin Khattab menggantikan sepeninggalnya.



### B. SIKAP TERPUJI YANG DIMILIKI OLEH ABU BAKAR AS SHIDDIQ



JUJUR



DERMAWAN



PENYABAR



BIJAKSANA







C. CONTOH PRILAKU MENELADANI SIKAP TERPUJI ABU BAKAR

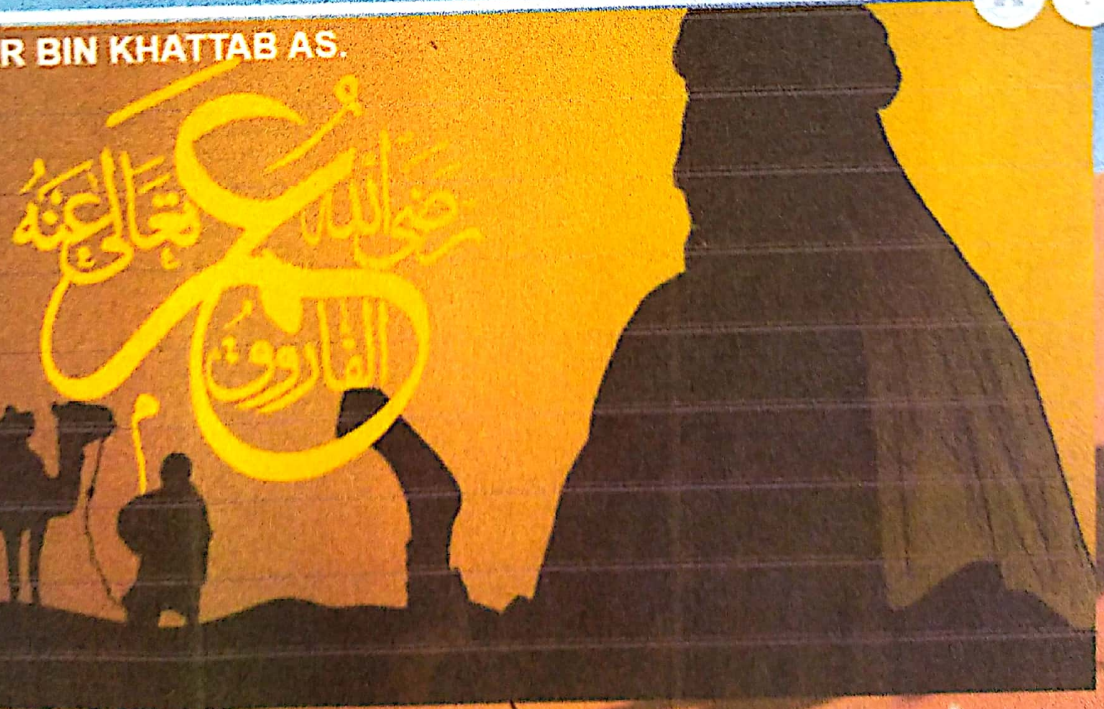


KT DAN KD    PETA KONSEP    MATERI    GAMES    LATIHAN SOAL    AUTHOR    < >



2. UMAR BIN KHATTAB AS.

- SEJARAH HIDUP
- SIKAP TERPUJI
- CONTOH SIKAP



KT DAN KD    PETA KONSEP    MATERI    GAMES    LATIHAN SOAL    AUTHOR    < >

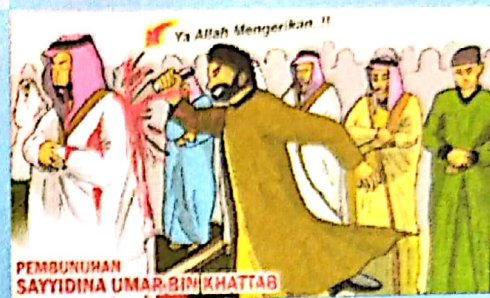


### A. SEJARAH HIDUP UMAR BIN KHATTAB

Umar Bin Khattab dilahirkan di kota Mekah dari suku Bani Adi salah satu rumpun suku Quraisy, suku terbesar di kota Mekah. Ayahnya bernama Khattab bin nufail *Al shimh Al quraisyi* dan ibunya Hantamah binti Hasyim. Umar memiliki julukan yang diberikan oleh nabi yaitu *Al Faruq* (orang yang bisa memisahkan antara kebenaran dan kebatilan). Umar bin khattab adalah orang yang sangat tawaddu' kepada Allah Swt, ia memiliki pola hidup yang sangat sederhana, terkenal sangat tegas dalam urusan agama, dan memiliki wibawa yang sangat besar.

Umar bin khattab diangkat sebagai khalifah melalui penunjukan langsung atas dasar wasiat khalifah sebelumnya yaitu abu bakar as siddiq. Ia memerintah selama 10 tahun yaitu tahun 13-23 H/634-644 M) dengan berbagai prestasi yang monumental.

Umar bin khattab wafat akibat ditusuk pada saat ia sedang melakukan sholat, oleh Abu Lu'lu' Al Majusi seorang mantan budak Persia.



Sumber: youtube.com

Navigation bar with icons and buttons: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR, < >

### B. SIKAP TERPUJI YANG DIMILIKI OLEH ALI BIN ABI THALIB



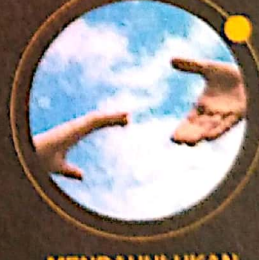
PEMBERANI



TEGAS



AMANAH



MENDAHULUKAN  
KEPENTINGAN  
ORANG LAIN

Navigation bar with icons and buttons: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR, < >



C. CONTOH MENELADANI SIKAP TERPUJI UMAR BIN KHATTAB



KI DAN KD

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR

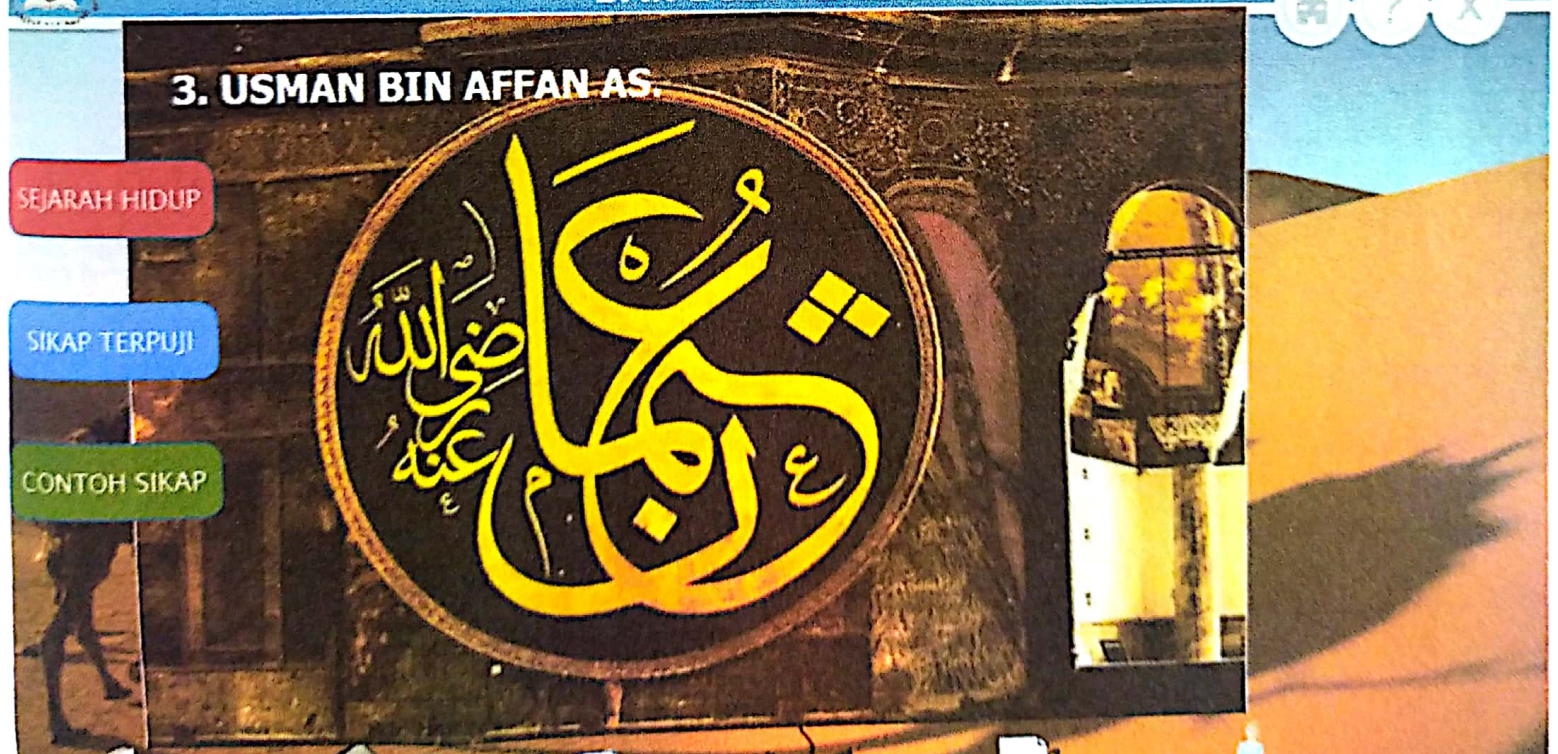


3. USMAN BIN AFFAN AS.

SEJARAH HIDUP

SIKAP TERPUJI

CONTOH SIKAP



KI-DAN KD

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR







### A. SEJARAH HIDUP USMAN BIN AFFAN

Usman bin Affan memiliki nama lengkap Usman bin Abdi As Syams bin Abdi Maraf bin Quraisy al Quraisy, Al Umawiy, dilahirkan pada tahun 573 M. Ia merupakan salah satu dari sepuluh sahabat Rasulullah Saw yang diberitakan sebagai penghuni surga. Ia memiliki akhlak yang sangat mulia, pemalu, dan dikenal sebagai pedagang kaya raya dan sangat dermawan. Banyak bantuan ekonomi yang diberikan kepada umat Islam di awal dakwah Islam.

Ia mendapat julukan *Dzunnurain* (pemilik dua cahaya) julukan ini dapat karena Usman bin Affan menikahi Putri kedua dan ketiga Rasulullah Saw yaitu Ruqayah dan Ummu kulaum.

Usman bin Affan menjabat sebagai khalifah selama 12 Tahun (23-35/H, 644-655M). ia diangkat melalui dewan pemilihan khalifah, yaitu semacam Tim formatur yang dibentuk oleh khalifah Umar bin Khattab.

Usman bin Affan meninggal dibunuh pada hari Jumat tanggal 18 Dzulhijjah 35 H Ketika sedang membaca Al Qur'an. Beliau meninggal pada usia 82 Tahun.



Sumber: Youtube.com

Navigation bar with icons and buttons: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR, and navigation arrows.



### B. SIKAP TERPUJI YANG DIMILIKI OLEH USMAN BIN AFFAN



DERMAWAN



SEDERHANA



PEMALU



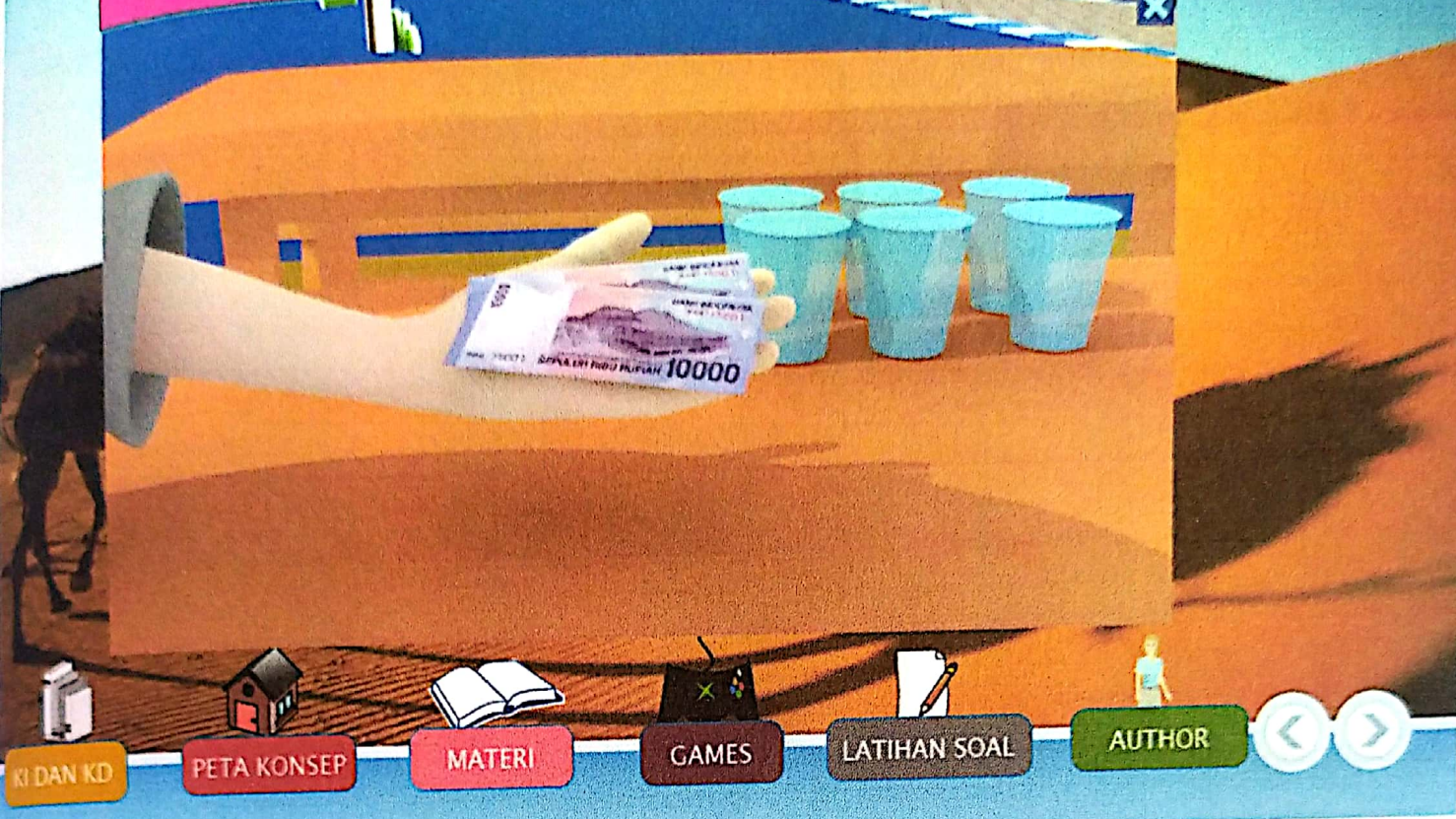
ADIL

Navigation bar with icons and buttons: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR, and navigation arrows.





C. CONTOH PRILAKU MENELADANI SIKAP TERPUJI USMAN BIN AFFAN



KI DAN KD

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR



4. ALI BIN ABI THALIB AS

SEJARAH HIDUP

SIKAP TERPUJI

CONTOH SIKAP



Ali bin Abi Thalib

KI DAN KD

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR







### A. SEJARAH HIDUP ALI BIN ABI THALIB



Ali bin Abi Thalib bin Abdul Mutholib bin Hasyim bin Abdul Manaf. Beliau dilahirkan di Makkah pada hari Jum'at 13 Rajab tahun 570 M. Ali adalah sepupu sekaligus menantu dari Nabi Muhammad Saw, karena menikah dengan Fatimah. Didikan langsung Nabi kepada Ali dalam semua aspek ilmu Islam menggembelngnya menjadi pemuda yang cerdas, berani dan sabar. Ali bin Abi Thalib juga seorang ilmuwan yang sangat cerdas. Rasulullah Saw mengatakan "Anna madinatul ilm wa 'aliyu babuha" (Saya adalah kota ilmu dan Ali adalah pintu gerbangnya).

Ali bin Abi Thalib menjabat sebagai khalifah kurang lebih selama 5 tahun (35-40 H/655-660 M) proses pergantian khalifah dari Usman bin Affan kepada Ali bin Abi Thalib mengalami hambatan karena, mengalami berbagai intrik politik yang luar biasa. Ada kelompok yang setuju dan ada yang menentang.

Ali bin Abi Thalib meninggal pada usia 63 tahun, karena dibunuh oleh Abdurahman bin Muljam saat melaksanakan shalat subuh di Masjid Kuffah.



Sumber: Bertuahpos.com

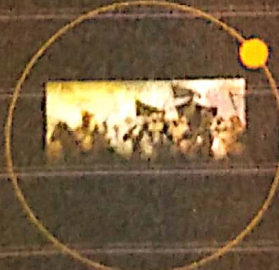
Navigation bar with icons and buttons: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR, and navigation arrows.



### B. SIKAP TERPUJI YANG DIMILIKI OLEH ALI BIN ABI THALIB



CERDAS



TEGAS



TANGGUNG  
JAWAB



PEMBERANI

Navigation bar with icons and buttons: KI DAN KD, PETA KONSEP, MATERI, GAMES, LATIHAN SOAL, AUTHOR, and navigation arrows.



# TANGGUNG JAWAB



KI DAN KD

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR



# SOAL PAI DAN BP



Mulai

KI DAN KD

PETA KONSEP

MATERI

VIDEO

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR







1. Apa yang dimaksud dengan Khulafaur rasyidun itu?

- Pemimpin pejuang kebenaran
- Pemimpin para syuhada
- pemimpin yang dikasihi
- pemimpin yang diberi petunjuk oleh Allah SWT

Climb!



IDENTITAS SISWA PESERTA DIDIK

NAMA :

KELAS :

MULAI





1. Setelah Rasulullah Saw Wafat, kepemimpinan Islam dipegang oleh Khulafaur Rasyidin, Pengertian Khulafaur Rasyidin adalah...

- A. Pemimpin yang dikasihi
- B. Pemimpin yang banyak mendapat gelar
- C. Pemimpin yang dihormati dan disayangi
- D. Pemimpin yang diberikan petunjuk oleh Allah Swt

SELESAI

WIDANG

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR

### PROFIL PENGEMBANG



Nama Lengkap : Suclati Rahmatillah  
Nim : 0849319009  
Tempat, Tanggal lahir : Jember, 25 Agustus 1994  
Alamat : Gladek Pakem Jember  
Institusi : Pascasarjana IAIN Jember  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu keguruan/ PAI  
Tahun Angkatan : 2019

[@suclatikrahmatillah](#)

[suclatikrahmatillah](#)

[suclatikrahmatillah049@gmail.com](mailto:suclatikrahmatillah049@gmail.com)

0877 7205-1104

WIDANG

PETA KONSEP

MATERI

GAMES

LATIHAN SOAL

AUTHOR