

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MELALUI KOTAK BELAJAR
DI SMP NEGERI 30 SIDAYU GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Oleh

**FATHMA AULIYAH
NIM: T20191082**

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MELALUI KOTAK BELAJAR
DI SMP NEGERI 30 SIDAYU GRESIK**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

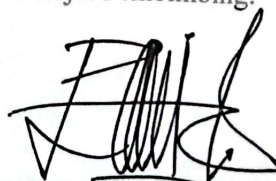


Oleh
FATHMA AULIYAH
T20191082

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Disetujui Pembimbing:



EVI RESTI DIANITA, M.Pd.I

NIP.198905242022032004

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MELALUI KOTAK BELAJAR
DI SMP NEGERI 30 SIDAYU GRESIK**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Juni 2023

Tim Penguji :

Ketua

sekertaris

Dr. Hj. Fathiyatun Nahmah, M.Ag
NIP. 197508082003122003

Mudrikah, M.Pd.I.
NIP. 199211222019032012

Anggota:

1. Dr. Akhsin Ridho M.Pd.I.

()

2. Evi Resti Dianita, M.Pd.I.

()

Menyetujui



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. Hj Mukni'ah, M. Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ
كَانُوا يَعْلَمُونَ

Artinya: Dan kehidupan dunia ini hanya senda gurau dan permainan. Dan
sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka
mengetahui. (Q.S. al-Ankabut/ 64)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur'an dan Tajwid dan Terjemah Tafsir Untuk Wanita (Jakarta: Marwah, 2009), 396

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada M. Syafi'in dan Ulfa, Bapak dan Ibu yang telah membesarkan dan mendidiku dengan penuh kasih sayang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Fathma Auliyah, 2023 : *Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Kotak Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 30 Sidayu*

Kata kunci : Media Kotak Belajar Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat siswa SMP Negeri 30 Sidayu

Tercapainya suatu tujuan pembelajaran dapat ditentukan dan dipengaruhi oleh penentuan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran di kelas. Namun pada realitanya guru adakalanya menghadapi problem berkaitan dengan menurunnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Demikian yang terjadi di Kelas VIII SMP Negeri 30 Sidayu Gresik. Hasil diskusi dengan guru mata pelajaran mendorong perlunya mengembangkan sebuah media pembelajaran baru yang dapat menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itulah peneliti berinisiatif merancang sebuah media yang dinamakan Kotak Belajar. Penggunaan Media Kotak Belajar merupakan salah satu cara yang dapat membantu guru untuk membangkitkan suasana belajar siswa di kelas dan menstimulus siswa agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian akan timbul semangat dan minat belajar yang lebih tinggi.

Rumusan masalah berkaitan dengan fokus perhatian yang akan diteliti dalam penelitian ini. Mengacu pada latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana mengembangkan media kotak belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik? 2) Bagaimana mengetahui kevalidan media kotak belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik? 3) Bagaimana mengetahui respon siswa terhadap media kotak belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik?

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media kotak belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik 2) mengetahui bagaimana kevalidan media kotak belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik 3) mengetahui respon siswa terhadap media kotak belajar dalam mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik

Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah *mix-method*, dan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur yang digunakan ialah model ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengambilan data antara lain angket, observasi, dan wawancara.

Menurut hasil penelitian dan pengembangan ini memperoleh prosentase dari ahli di antaranya: ahli materi 90.00%, ahli media 86.00% ahli bahan ajar (guru kelas) 88.00%. maka disimpulkan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil 15 siswa, mendapat prosentase 56.25% pada 26 setelah penggunaan media kotak belajar uji kelompok terbatas 70.66%. Sehingga dapat disimpulkan dalam ketertarikan minat belajar siswa terhadap metode pembelajaran menggunakan media kotak belajar meningkatkan minat belajar siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Kotak Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 30 Sidayu”, sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Strata satu (S1) program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas selama proses perkuliahan dan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah M.Ag selaku Koordinator Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
5. Ibu Evi Resti Dianita, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu dan membimbing selama perkuliahan.
7. Ibu Mamlu'atul Fauziah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 30 Sidayu yang telah bersedia membantu dan banyak memberikan kontribusi pemikiran serta bimbingan guna menyelesaikan penelitian ini.
8. Siswa kelas VIII SMPN 30 Sidayu tahun pelajaran 2022/2023 yang telah mengikuti proses penelitian dengan sangat baik.
9. Keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada saya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan Pendidikan Agama Islam angkatan 2019, khususnya kelas PAI A2 yang telah berjuang bersama serta ikut memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.

Akhirnya, semoga amal baik yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis menyampaikan permohonan maaf sebesar-besarnya atas segala kesalahan. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi seluruh pembaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 10 Juni 2023

Fathma Auliyah
T20191082

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah.....	12
H. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II Kajian Pustaka.....	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	19

1. Pengertian pembelajaran.....	19
2. Media Pembelajaran.	20
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
b. Prinsip-prinsip Pembelajaran.	22
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	24
d. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran.....	25
3. Media Kotak Belajar.....	27
a. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran.	27
b. Metode Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran.....	28
c. Kelebihan dan Fungsi Media Pembelajaran.....	29
4. Pendidikan Agama Islam.....	29
BAB III Metode Penelitian dan Pengembangan.....	31
A. Model Penelitian Dan Pengembangan.....	31
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	31
C. Uji Coba Produk.....	37
D. Desain Uji Coba.....	38
1. Subjek Uji Coba.....	38
2. Jenis Data	39
3. Instrument Pengumpulan Data.....	40
4. Teknik analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	47
A. Penyajian data uji coba	47
B. Analisis data.....	63

C. Revisi produk	63
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	68
A. Kajian produk yang telah direvisi	68
B. Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN.	75



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

1.1	Hasil Angket Minat Kelompok Kecil	10
3.1.	Alur Pengembangan Media Kotak Belajar	36
3.2.	Indikator Penilaian Ahli Materi	41
3.3.	Indikator Penilaian Ahli Media	41
3.4.	Butiran Pertanyaan Angket	42
3.5.	Skor Minat Belajar.....	43
3.6.	Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	44
3.7.	Prosentase Hasil Validasi	45
4.1.	Kompetensi Dasa Dan Indikator.....	49
4.2.	Analisis Solusi dan Kebutuhan.....	50
4.3.	Daftar Nama Validator	56
4.4.	Hasil Validator Ahli Media.....	57
4.5.	Hasil Validator Ahli Materi.....	58
4.6.	Hasil Vlidator Ahli B2han Ajar	59
4.7.	Hasil Kelompok kecil	60
4.8.	Hasil Kelompok Besar.....	61
4.9.	Tabel Hasil Kelayakan.....	63
4.10.	Tabel Revisi Media.....	64
4.11.	Tabel Revisi Ahli Materi	65
4.12.	Tabel Revisi Berdasarkan Mata Pelajaran	66

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Penelitian	75
Lampiran 2. Instrument Respon Siswa	76
Lampiran 3. Instrument Validasi Ahli Materi.....	78
Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Media	81
Lampiran 5. Instrument Validasi Guru Mata Pelajaran	83
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	86
Lampiran 7. Surat Selesai Penelitian	87
Lampiran 8. Dokumentasi	88
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Angket kelompok kecil	89
Lampiran 10. Hasil Uji Coba Setelah Penggunaan Media Kotak Belajar	90
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama	92
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua	98
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ketiga	104
Lampiran 14. Pernyataan Keaslian	109
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 16. Hasil Validasi Ahli Media	112
Lampiran 17 Instrumen Wawancara	115
Lampiran 18 Lembar Observasi	117
Lampiran 19. Jurnal Penelitian	118
Lampiran 20. Absensi Siswa	119
Lampiran 21. Biodata.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan menjadikan hal itu sebagai kegiatan yang efektif dan efisien.¹ Selain itu dengan penggunaan media dapat memperjelas pemahaman dengan banyak hal menarik yang akan disuguhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.²

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam komunikasi yang terjadi di kelas. Hal ini memuat adanya kegiatan penyampaian pesan dari seorang pendidik kepada para penerima pesan, yaitu peserta didik.³

Hamalik mengungkapkan bahwa setiap penggunaan media pembelajaran yang berlangsung dalam pembelajaran dapat membangun gairah dan minat baru peserta didik. Selain itu, media juga dapat memberikan efek positif yang membentuk kebiasaan alam bawah sadar siswa untuk melakukan penerapan.⁴

Pemakaian media pembelajaran yang dirangkai sesuai tujuan dan tepat sasaran akan sangat membantu dan mempermudah siswa untuk memahami pelajaran dengan baik.

¹ Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no.1 (2019): 45-56.

² Sasonohardjo, P. Wiratmojo. 2002. "Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama." Jakarta: *Lebaga Administrasi Negara* (2002)

³ Maria Ulfah, Yolanda, and Febrita. "Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5 no.1 (2019).

⁴ Andriani, Susi. "Pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Mayangan 6 kota probolinggo." *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* 10 no.1 (2016): 101-118.

Menurut Wedi, dalam sebuah proses pembelajaran, poin penting yang harus ada adalah cara pemilihan metode yang tepat. Yang kedua adalah pemilihan media yang tepat sasaran. Kedua unsur tersebut amat penting dalam proses belajar mengajar dan saling mempengaruhi untuk keberlangsungan dan ketercapaian sebuah proses pembelajaran yang diinginkan. Meskipun media sering dikatakan sebagai alat bantu namun peranan di dalamnya dapat menggait banyak aspek, baik dari segi suasana, kondisi, ataupun keadaan sekitar lainnya yang diorganisir oleh pendidik.⁵ Akan tetapi, pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan atau memilih media pembelajaran di kelas. Hal ini sebagaimana yang diungkap oleh Syahraini bahwa banyak pendidik yang cenderung lebih sering menggunakan metode ceramah yang bersifat monolog dan membuat peserta didik merasa jenuh.⁶ Hal tersebut juga dikuatkan oleh Alfurqan dkk pada tahun 2020 yang mengungkapkan bahwa guru cenderung kurang memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran dengan baik di kelas.⁷

Masalah sebagaimana yang diungkap juga terjadi di kalangan guru Pendidikan Agama Islam. Faktanya, banyak guru Pendidikan Agama Islam yang masih enggan menggunakan media ketika sedang mengajar di kelas karena berbagai alasan. Salah satunya adalah yang pernah diungkap oleh

⁵ Wedi, A. "Konsep dan masalah penerapan metode pembelajaran: upaya peningkatan mutu pembelajaran melalui konsistensi teoretis-praktis penggunaan metode pembelajaran". *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 no.1 . (2017) 21-28.

⁶ Syahraini, Tambak. "Metode bercerita dalam pembelajaran pendidikan agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1 no.1 (2016): 1-26.

⁷ Alfurqan, Alfurqan, Riza Wardefi, Sefri Doni, Ahmad Taufik Hidayat, and Andriani Andriani. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI SD Di Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 165-172

Alfurqan dkk bahwa guru Pendidikan Agama Islam cenderung terbiasa mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran.⁸ Dalam pemanfaatan media pembelajaran yang diungkap Febrizka Alya Rahma dkk bahwa guru juga terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran⁹

Permasalahan serupa juga terjadi di sebuah lembaga pendidikan di daerah Sidayu, Jawa Timur, yaitu Sekolah Menengah Pertama Negeri 30 Sidayu. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 30 Sidayu, ditemukan adanya permasalahan terkait dengan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik mengaku kurang bersemangat untuk mengikuti kegiatan pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mereka cenderung merasa jenuh dan kurang menyukai cara mengajar yang biasa dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam di kelas tersebut. Media pembelajaran yang biasanya digunakan di lembaga tersebut antara lain buku teks, LKS (Lembar Kerja Siswa), video pembelajaran, dan *power point*.

Peneliti kemudian bermaksud melakukan analisis situasi di kelas tersebut. Hasil analisis kemudian disampaikan kepada guru pengajar Pendidikan Agama Islam yang mengajar di kelas VIII SMP Negeri 30 Sidayu. Temuan-temuan terkait problem minat siswa yang masih kurang tersebut didiskusikan dengan guru mata pelajaran PAI. Hasilnya, guru

⁸ Alfurqan, Alfurqan, Riza Wardefi, Sefri Doni, Ahmad Taufik Hidayat, and Andriani Andriani. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI SD Di Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 165-172.

⁹ Rahma, Febrizka Alya, Hary Soedarto Harjono, and Urip Sulisty. "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Basicedu* 7no. 1 (2023): 603-611.

menyarankan perlunya sebuah media baru yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mampu mengaktifkan suasana di kelas. Oleh karena itulah, peneliti memutuskan untuk melakukan analisis kebutuhan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen angket, 51.53% sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis kotak belajar, 80.00% setelah penggunaan dari media pembelajaran berbasis kotak belajar.guru menyatakan sangat setuju dan 88.00% bahwa kemampuan berpikir kritis siswa perlu ditanamkan dan ditingkatkan. Begitupun hasil dari pengembangan media kotak belajar yang dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran 86.00% , dari segi penilaian penggunaan bahan ajar yang disampaikan sesuai dengan KI KD pembelajaran 90.00 % yang menyatakan setuju untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.¹⁰

Guru sudah seharusnya mampu membangkitkan suasana pembelajaran di dalam kelas dan memotivasi peserta didik agar proses interaksi yang terjalin menjadi kondusif.¹¹ Upaya mengaktifkan dan menghidupkan suasana di dalam kelas melalui kegiatan permainan dan hiburan yang ringan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian, siswa jadi lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kegiatan belajar-mengajar secara tradisional yang hanya terfokus pada guru. Pembelajaran yang dilakukan dengan senang hati dapat membuat para peserta

¹⁰ Observasi di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik 6 Februari

¹¹ Jumrawarsi, Jumrawarsi, and Neviyarni Suhaili. "Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif." *Ensiklopedia Education Review* 2, no. 3 (2020): 50-54.

didik merasa lebih nyaman dan tujuan pembelajaran pun dapat lebih mudah dicapai.

Berpijak pada hasil analisis kebutuhan tersebut, maka peneliti bersama guru mata pelajaran melakukan diskusi mengenai model media yang dibutuhkan. Hasil diskusi tersebut mengerucut pada perlunya pembuatan media berbasis visual yang dapat mengaktifkan suasana saat pembelajaran berlangsung. Kemudian peneliti menawarkan sebuah jenis media yang dinamakan dengan "kotak belajar".

Media kotak belajar adalah sebuah media berbasis visual yang berbentuk kubus tanpa tutup. Di dalamnya guru meletakkan sejumlah pertanyaan dalam bentuk bola-bola dari kertas. Media kotak belajar ini dapat memberikan efek kesenangan dan kegembiraan bagi peserta didik. Media kotak belajar ini diyakini dapat mempermudah pelaksanaan dialog dan diskusi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada pembahasan materi terkait "Hormat dan Patuh Kepada Kedua Orang Tua".

Pembelajaran menggunakan media kotak belajar ini diterapkan di pembelajaran PAI di SMPN 30 SIDAYU untuk membuat peserta didik lebih bersemangat dan berminat mengikuti dalam pembelajaran. Media kotak belajar yang dihasilkan dari riset ini dapat menjadi produk pengembangan baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada umumnya. Media kotak belajar bisa terjangkau karena dibuat dari bahan yang ringan dan sederhana, seperti kardus, triplek, plastik, dan sebagainya. Namun peneliti dalam hal ini memilih menggunakan bahan dasar kayu dengan alasan

kekuatan dan ketahanan. Karena jika menggunakan bahan yang lebih kuat media kotak belajar yang dihasilkan dapat dimanfaatkan untuk jangka waktu yang lebih lama.

Pentingnya mendesain pembelajaran dapat membantu guru agar menghasilkan hasil yang optimal melalui proses memilih peristiwa yang tepat dan merencanakannya dalam prosedur yang tepat¹². Desain pembelajaran adalah penyusunan pola, rancangan keseluruhan struktur atau kerangka yang disusun secara sistematis yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran agar prosesnya dilaksanakan secara tertata dengan baik untuk pencapaian hasil yang optimal¹³. Kegiatan yang mengarah pada pembelajaran bermakna salah satunya adalah penggunaan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta prosesnya bersifat interaktif, dimana hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase sebelumnya. Hasil dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya¹⁴.

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan sebuah penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 30 Sidayu Gresik. Adapun judul penelitiannya adalah “PENGEMBANGAN

¹² Fazriyah, Indah Nurul. *Analisis Metode Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Diss. Fkip Unpas, 2020.

¹³ Arini, Zaini Ismaning. "Pengaruh Perilaku Inovatif, Dukungan Psikologis dan Profesionalisme terhadap Keterikatan Kerja (Studi Kasus di PT Panin Bank Cabang Mojosari Mojokerto)." *Jurnal Ilmu Manajemen (BION)* 1.2 (2021): 41-50.

¹⁴ Sulistyani, Yeni, and Ratih Rizqi Nirwana. "Pengembangan Blog Pembelajaran Kimia Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) Materi Reaksi Oksidasi-Reduksi." *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 1.1 (2019): 44-50.

MEDIA BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI KOTAK DI SMP NEGERI 30 SIDAYU GRESIK“.

B. Rumusan Masalah

Proses pembelajaran diharapkan berlangsung secara menyenangkan dan menarik bagi siswa. Guru sebagai pengajar dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang menarik yaitu media kotak belajar.

Rumusan masalah berkaitan dengan fokus perhatian yang akan diteliti dalam penelitian ini. Mengacu pada latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media kotak belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik?
2. Bagaimana mengetahui kevalidan media kotak belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik?
3. Bagaimana mengetahui respon siswa terhadap media kotak belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu Gresik?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan Media Kotak Belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 30 SIDAYU GRESIK?
2. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan Media Kotak Belajar Pendidikan Agama islam melalui kotak belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa SMPN 30 SIDAYU GRESIK?

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Kotak Belajar Pendidikan Agama Islam dalam peningkatan minat belajar siswa di SMPN 30 Sidayu

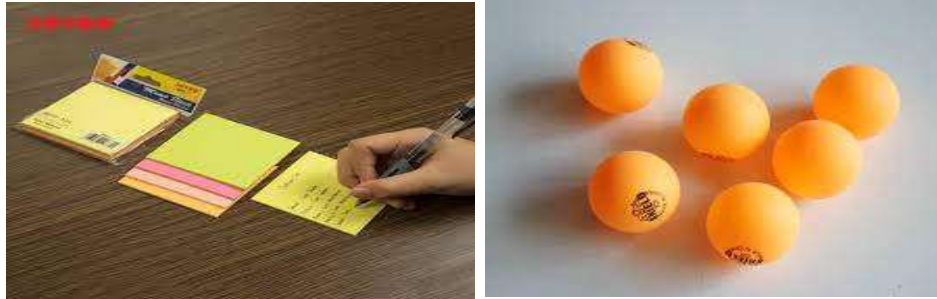
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk penelitian yang akan dikembangkan yaitu:

1. kotak belajar akan diolah melalui pembuatan yang unik, yaitu bentuk yang dibuat persegi kemudian didalamnya berisikan pertanyaan dari setiap materi yang diujikan dan diberi paduan berbagai warna
2. Kotak belajar ini bahanya mudah di dapat, karena media dibuat dari kayu atau modifan kardus, kita bisa memperoleh bahan itu dengan mudah di sekitaran rumah, atau di toko-toko. Karena kayu maupun kardus tersebut biasanya habis dari sisa ataupun sehabis membuat peralatan rumah lainnya.
3. Penggunaan utama dengan bahan kayu agar kuat bisa digunakan berulang-ulang kali dan digunakan pemanfaatan diberbagai kesempatan.
4. kotak belajar ini bisa digunakan untuk skala golongan besar ataupun permainan individu, karena kotak ini terbilang ukuranya sedang dengan tinggi 12 cm lebar 16 cm
5. kotak belajar ini juga memiliki arahan penggunaan yang variatif. Bisa cukup dengan pertanyaan ataupun dengan penggabungan dari setiap



pertanyaan atau games yang akan memberikan efek bagi siswa untuk perkembangan public speaking dan mental untuk maju kedepan.



6. kotak belajar ini akan dibuat dengan melihat analisis kebutuhan siswa dalam kelas. Dalam hal ini kotak belajar hadir dengan harapan akan memberikan efek bersemangat dalam minat belajar siswa yang akan terlibat langsung di dalam kelas.
7. Kotak belajar konsisten dan tidak ada unsur membahayakan siswa. Konsep dari kotak belajar dilihat dalam pemakaian bentuk-bentuk dan benda yang sering ditentukan dalam kehidupan sehari-hari seperti, tumbuhan, boneka, bentuk segi empat dan lain sebagainya. Media ini tidak akan membahayakan siswa karena, dalam pembuatan media ini tidak menggunakan benda-benda yang dapat membahayakan bagi siswa.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Argumentasi permasalahan yang ditemukan peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam saat di SMP NEGERI 30 SIDAYU berdasarkan observasi dan pengisian dokumen yang akan dilakukan pada kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu:

1. Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran
2. Ketertarikan dalam belajar siswa masih kurang terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tabel 1.1
Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Media kotak belajar lebih bermanfaat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam	37
2.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih terampil	50
3.	Media kotak belajar mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru	36
4.	Belajar menggunakan media kotak belajar membuat saya lebih memahami materi	39
5.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih termotivasi	48
6.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar dapat mengeksplor diri saya sendiri	41
7.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat	39
8.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih aktif dalam belajar	40
9.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat materi lebih mudah diingat	55
10.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar lebih menarik untuk dipelajari	49
11.	Media kotak belajar membuat saya lebih semangat berdiskusi dengan kelompok	45
12.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat saya merasa lebih puas jika sudah menjawab pertanyaan	50
13.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat saya merasa tidak rugi belajar	46
14.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat bersemangat mengikuti pelajaran, jika yang disampaikan oleh guru tidak saya pahami	42
15.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar tidak membuat saya tertekan	30
16.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media	30

No.	Pertanyaan	Skor
	kotak belajar melatih publik speaking saya dengan baik	

Hasil dari uji kelompok kecil mendapat prosentase 56.25% dari perhitungan skala kecil dengan responden siswa 15 orang.

3. Masih kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Hal ini terbukti ketika observasi dan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti kelas, siswa tidak bisa menjawab setiap pertanyaan guru tentang materi yang sudah dijelaskan

4. Kurangnya sumber belajar yang relevan dengan materi Pendidikan Agama Islam. Di dalam kelas hanya ada 1 buku panduan dan untuk guru maupun 1 buku siswa.

5. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang dipakai oleh peserta didik di ruang kelas melalui wawancara baik dengan guru kelas, keterbatasan jam pembelajaran yang membuat guru untuk bergegas dalam pencapaian materi saja, sehingga guru menfokuskan pada materi yang dijelaskan saja.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi masalah ini hendak dipecahkan konjungsi dengan suatu latar belakang di atas yaitu:

1. Dalam pengembangan media kotak belajar ini di desain semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik saat pembelajaran dengan tidak hanya terfokuskan pada pembelajaran namun adanya selingan hiburan yang bisa merileksasi dalam proses pembelajaran.

2. Dapat memberikan dorongan belajar aktif dalam materi Pendidikan agama islam materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru
3. Untuk memberikan efek semangat dan ketertarikan minat dalam proses pembelajaran
4. Hal ini suatu hal yang menarik yang dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan agama islam khususnya pada materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru

Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan:

1. Media kotak belajar jawabannya menampilkan materi yang dapat diamati, dilihat dan diraba
2. Keterbatasan waktu dalam penggunaan media kotak belajar yang akan diberikan didalam pembelajaran di kelas VIII SMPN 30 Sidayu Gresik.
3. Keterbatasan sarana dan fasilitas pengembangan yang diberikan di dalam proses pembelajaran di kelas.

G. Definisi Istilah

Dalam menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kata kunci yang akan dipakai dalam penelitian ini, dipandang perlu adanya pemberian Batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pengembangan media

Pengembangan media adalah suatu proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang nantinya produk tersebut dapat di pertanggung jawabkan dengan tujuan meningkatkan kebutuhan Pendidikan.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dan sarana dalam proses belajar mengajar yang akan berguna dalam meningkatkan sebuah minat dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta mengalami peningkatan dalam belajar siswa.

3. Media kotak belajar

Media kotak belajar adalah media yang berbentuk kotak permainan yang berisikan pertanyaan maupun pelembaran pemahaman dan pengajaran public speaking di depan kelas yang mendorong siswa aktif dalam sebuah proses pembelajaran.

4. Media pembelajaran ADDIE

Model pembelajaran menggunakan model ADDIE merupakan model pembelajaran melalui lima tahapan Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation Model ADDIE ini merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan, baik dalam pembelajaran skala kecil maupun skala besar

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendiskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut

- 1) Bab pertama, merupakan bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi penelitian, pentingnya penelitian pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, definisi istilah, sistematika pembahasan.
- 2) Bab kedua, Pada bab ini memuat uraian tentang penelitian terdahulu, kajian teori atau buku-buku yang berisi teori-teori besar (grand theory) dan teori-teori yang dirujuk dari pustaka penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk dari pustaka atau hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai penjelasan dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti
- 3) Bab Ketiga, menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti, sumber data, prosedur pengumpulan data, tehnik analisis data, pengecekan keabsahan temuan dan tahap-tahap penelitian.
- 4) Bab keempat adalah hasil penelitian yang meliputi, pemaparan data, temuan penelitian
- 5) Bab kelima adalah berisi mengenai pembahasan Bab Keenam adalah kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pengembangan media dalam suatu kelas bukan hal yang tabuh lagi. Cukup banyak peminat dari setiap guru ataupun peneliti memaparkan ataupun menerapkan pengembangan media, tetapi lebih banyak penelitian tentang progress didalam teknologi komunikasi dibanding pengembangan media pembelajaran komersial lainnya

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Nur Millati Hanifah (2017) peneliti ingin mengetahui pengaruh model Open Ended Problem berbantu media Kotak Telur Pelangi (KOTELA) terhadap hasil belajar matematika kelas III SD Kanisius Hasanudin Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk pre-eksperimental design dengan bentuk One-Group-Pretest-Posttest Design yaitu hanya satu kelas yang digunakan sebagai subyek penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini nilai rata-rata pretest sebesar 34,00 sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 70,75 teknik analisis data terdiri dari uji normalitas, uji ketuntasan belajar, dan uji t. Analisis data menggunakan uji t diperoleh hasil 10.379 lebih besar dari t_{table} yaitu 1.725 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Open Ended Problem berbantu media Kotak Telur Pelangi (KOTELA)

berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Kanisius Hasanudin Semarang.¹⁶

2. Penelitian pengembangan Sofiatul Aeni (2019) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Koper (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar. Subjek penelitian siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Rengaspendawa 03 berjumlah 27 orang Penelitian Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar wawancara, angket analisis kebutuhan siswa dan guru. Teknik analisis data menggunakan instrumen validator ahli materi dan ahli media, lembar respon guru dan siswa. Validasi ahli materi tahap pertama dengan hasil 72% kategori “Baik” dan validasi ahli materi tahap kedua dengan hasil 93% kategori “Sangat Baik”. Validasi ahli media tahap pertama dengan hasil 72% kategori “Baik”, validasi tahap kedua dengan hasil 98% kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi media dan materi terhadap media Koper dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Tema Kebersamaan di kelas. Hasil angket respon siswa terhadap media Koper dengan hasil 98,5% kategori “Sangat Baik”. Jadi dapat disimpulkan media Koper (Kotak Permainan) layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.¹⁷

¹⁶ Nur Millati Hanifah” problem berbantu media kotak telur pelangi (kotela) terhadap hasil belajar matematika” (penelitian di kelas III SD Kanisius Hasanudin Semarang) 2017

¹⁷ Safiatul Aeni“ judul Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan (di kelas II Sekolah Dasar Negeri Rengaspendawa 03)”. 2019

3. Penelitian pengembangan Sheila Septiana Rahayuningsih (2019) dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain dengan media smart box pada anak usia 5-6 tahun di TK Sion Blora. Kegiatan mengenal huruf dengan media smart box mampu memotivasi minat belajar anak. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan dalam setiap siklusnya. Subyek penelitian adalah 14 anak usia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian mengacu pada Permendikbud (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) Nomor 146 Tahun 2014. Observasi dilakukan dengan lembar penilaian, dokumentasi, dan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kondisi dan permasalahan anak di kelas, dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 90% untuk nilai rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pra siklus sebesar 14,29% menjadi 60,71% pada siklus I; meningkat menjadi 92,86% pada siklus II. Dengan demikian dapat dikatakan persentase keberhasilan mencapai $\geq 90\%$.¹⁸.
4. Pengembangan Aulia Gita Dyani (2019) dengan judul pengembangan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar muhammadiyah

¹⁸ Sheila Septiana Rahayuningsih “ judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar (di di TK Sion Blora)”. 2019

019 Bangkinang kota Kabupaten Kampar, pengembangan dari model ADDIE yang dimana didalamnya mencakup 5 tahapan: tahap pertama Analisis, tahap kedua desain, tahap ketiga development, tahap keempat implementation, dan tahap kelima yang terakhir evaluasi.¹⁹

5. Pengembangan Cicik Tarwiti (2018) Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik pengembangan media kotak ajaib yang layak, kevalidan dan kepraktisan, serta keefektifan produk pengembangan media kotak ajaib pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research dan Development) dengan metode deskriptif kuantitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi ahli media pembelajaran sebesar 90,5% sangat layak, validasi ahli materi 91,95% sangat layak, tanggapan guru 98% sangat layak, nilai pretest 42,30% cukup layak posttest 88,46% sangat layak dan tanggapan siswa 92,82% sangat layak. Hasil pengembangan berupa produk media kotak ajaib pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana siswa kelas V sekolah dasar.²⁰

Dari 5 penelitian pengembangan yang atas dasar kelancaran dan peningkatan pemahaman siswa maka inginya dalam pengembangan media pembelajaran. namun perbedaanya peneliti yang lalu tidak ada yang membuat

¹⁹ Aulia gita dyani “judul pengembangan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam (di kelas IV sekolah dasar muhammadiyah 019 Bangkinang kota kabupaten kampar)”.2019

²⁰ Cicik Tarwiti“ Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (SD kelas v)”.2018

media kotak belajar berbahan dasar kayu yang berbentuk kotak dengan pengolahan permainan siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Media kotak belajar dapat meningkatkan suasana di dalam kelas pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru di sekolah menengah pertama di kelas VIII B. Dengan tujuan peserta didik memiliki effort lebih dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan dengan menghadirkan inovasi baru di setiap proses pembelajarannya.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran atau tindakan terorganisir dengan setiap strukturnya dalam pendudukan penuh di setiap perjalanan pembelajarannya, dengan menampilkan dari setiap gerakan-gerakan di kelas yang diterima langsung oleh siswa. Namun dari setiap definisi pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang sudah diperhitungkan untuk menjadikan sesuatu yang sama dengan definisi sejak awal. penciptaan pengolahan baru dari setiap kejadian-kejadian yang sedemikian rupa dalam setiap keberhasilan di setiap progresnya.

Proses pembelajaran dimaksud adalah tempat belajar, kondisi eksternal yang dirancang sedemikian baik dalam pencapaian peran peserta didik yang aktif, mensupport dan memperjuangkan proses dalam setiap perjalanan pembelajaran.

Pengertian pembelajaran menyatakan dalam proses pembelajaran dikatakan perjuangan dari tenaga pendidik yang memberikan pelayanan

secara sengaja dengan harapan segala Sesuatu didalam proses pembelajaran terlaksana dengan baik tanpa halangan suatu apapun.

Dari setiap penjabaran pembelajaran yang telah dipaparkan, dengan ini dapat dikerucutkan beberapa kriteria pembelajaran yang baik

- a. Usaha dengan sengaja
- b. Memperlibatkan siswa
- c. Konjungsi didalamnya tepat
- d. Penyampaian terkendali, baik isi, tempat, waktu maupun proses dan hasilnya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media dari kata medium harfiahnya berarti “perantara” atau “pengantar”²¹. Bahasa arabnya, wasi’al dari wasiah. adalah penyaluran pesan terhadap penerima pesan pada suatu proses pembelajaran dengan progress dari alat peraga ataupun alat grafis elektro lainnya yang menagkap informasi bagi si penerima baik secara verbal maupun visual²².

Garis besar tidak bisa dilewati berbagai bentuk media dalam sebuah penyaluran informasi. menafsirkan suatu benda yang ditirukan dengan, dirasakan²³, dan dibicarakan dalam sebuah proses pembelajaran. Fleming mengatakan media dengan istilah mediator yang

²¹ Arief S Sadiman, dkk, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006). Hlm 6

²² Azhar Arsyad,. Media Pembelajaran. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003) 3

²³ Koyo K, dkk. “Media Pendidikan” dalam Zainuddin HRL, dkk.,pusat Sumber Belajar, (Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud,1985) hlm 42

dinyatakan dengan alasan suatu alat yang didalamnya terdapat keterlibatan kedua belah pihak yang terlibat dalam satu kubu. Dengan istilah mediator media dengan tujuan dan fungsi tokohnya, yang didalamnya mengatur jalinan yang efektif dari setiap keduanya untuk suatu kelancaran pembelajaran didalamnya. Bukan hanya itu mediator juga sebagai pandangan dari setiap system yang disuguhkan dengan permulaan dari tenaga pendidik sampai kepada alat bantu dalam penyampaian pesan dalam setiap proses pembelajaran²⁴

Tidak hanya itu, pendapat Anderson, media pembelajaran ini adalah kemungkinan dari terjadinya keterkaitan dari keasliannya karya seseorang dengan pengembangan mata pelajaran untuk peserta didik.²⁵

Dalam hal ini bisa diperlihatkan bahwa pentingnya peranan dari setiap guru yang tidak sesuai dengan pandangan guru hanya sebatas pendidik:

- 1) Media pendidikan adalah segala bentuk perangkat keras yang didefinisikan dengan dilihat, didengar dan dipegang melalui panca indera.
- 2) Pengertian secara non fisik media pembelajaran dikenal dengan bentuk lunak seperti isi dalam perangkat keras yang akan disampaikan melalui itu
- 3) Media pendidikan dengan segala perlengkapannya
- 4) Komunikasi baik melalui siswa media dan juga guru

²⁴ Azha, Arsyad, . Media Pembelajaran. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003) 4

²⁵ Arsyad, Azhar . Media Pembelajaran (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.)6

Dalam penjabaran diatas dikatakan bahwa, disampaikan melalui penyaluran pesan diterima oleh penerima pesan agar dapat membantu pengembalian pikiran baru yang akan menunjang kemajuan dari cara berpikir peserta didik dengan pengambilan minat yang diinginkan.

Dalam dunia pendidikan hal terpenting seperti asumsi dalam proses pembelajaran yang selalu tentang komunikasi dan elemen-elemen lain yang ada didalamnya. Seperti penyaluran pesan dan penyampaian pesan yang diterimanya dengan sistematika kurikulum dan sumber-sumber penerimaan sesuai dengan buku panduan yang disepakati oleh kemenag. Penafsiran siswa melalui tanda-tanda sebagai pemaham Sehingga dinyatakan penyaluran pesan kepada penerima



f : pemberi pesan

b : media

i : penerima pesan

a : umpan balik

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Saat melaksanakan pembelajaran, agar mencapai suatu hal yang lebih optimal wajib sekali memperhatikan setiap konjungsi berprinsip

dalam suasana kelas. Prinsip pembelajaran perlu adanya dasar yang diambil beberapa psikolog penting dengan cara berpikir dan sentuhan akhir yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Prinsip diterapkan dengan sebuah progress pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dengan perolehan maksimal. Hal ini dapat membuat peningkatan baru dengan olahan fokus pada setiap hal yang mendasari dan membangun nilai intruksioal.²⁶

Macam-macam prinsip pembelajaran yang diutarakan menurut suparman yaitu:

- 1) Respon baru (*new respon*) pengulangan dari efek timbal balik yang terjadi imbasnya penting adanya pemahaman yang positif dan mudah untuk dicerna dengan baik bagi si penerima pesan yang tidak hanya duduk diam mendengarkan tanpa adanya kegiatan aktif penunjang lainnya.
- 2) Tindakan yang hanya dilihat dengan efek dari timbal balik, tidak menutup kemungkinan efek suasana atau ciri-ciri keadaan peserta didik. Penerapannya dengan adanya pengakuan harapan pembelajaran yang terang terhadap peserta didik sebelum dimulainya pembelajaran dengan pernyataan siap mengikuti pembelajaran dengan semangat.
- 3) Tingkah laku yang bertandakan kehilangan dan menurunnya rangsangan dengan atau tanpa adanya penguat dan penyebab

²⁶ Ali, Gani. "Prinsip-prinsip pembelajaran dan implikasinya terhadap pendidik dan peserta didik." *Al-Ta'dib* 6.1 (2013): 31-42.

menggairahkan. Penerapannya dengan penerimaan saat berlangsungnya belajar bermanfaat bagi peserta didik diluar sana dengan acuan (*feedback*) yang memberikan effort akan kesuksesan penerima dan pemberi pesan dalam pengetahuan maupun keterampilan sikap yang diberikan dipahami dengan mudah.

- 4) pembelajaran yang berbentuk respon dengan hal-hal limit yang menyalurkan pada kondisi yang limit pula. Penerapannya ialah diberikan keadaan belajar kepada peserta didik. dimana mendominasi yang beriringan dengan kejadian nyata. Juga menyuguhkan yang didalam pembelajaran yang diperluas melalui peenerapan dari setiap suguhan penggunaan yang telah diajarkan. Pemberian yang berbeda didalam pembelajaran butuh macam-macam komponen media seperti, rekamanan audio video, computer, dll, dan macam-macam metode penunjang lainnya.

- c. **Ciri-ciri Media Pembelajaran**
 Gerlach & Eli dalam Daryanto menyebut, media pembelajaran memiliki tiga ciri utama yaitu fiksatif, manipulatif, dan distributif. Ciri fiksatif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.

- 1) Ciri fiksatif (*fixative property*)²⁷

Ciri ini adalah cara penyampaian pesan melalui daya pendengaran, melihat, merasakan dari setiap objek yang ada. Setiap

²⁷ Azhar Arsyad . Media Pembelajaran. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005)hlm 12

objek yang tercipta ini disistematika ulang dari bagian foto, video, poster, dll, dari segala sisi yang didengar, dirasa, maupun segala progress menunjang kelancaran pembelajaran yang tanpa mengenal waktu.

2) Ciri manipulative (*manipulative property*)

Perubahan atau objek dimungkinkan karena penyebutan manipulative. dengan segala sudut pandang ataupun narasi penyampaian yang diucap mencapai beberapa hari bisa dikarang ataupun dinarasikan dengan durasi sesingkatnya.

3) Ciri Distribusif (*Distributive Property*)

Disinyalir distributive dengan segala konjungsi penunjang yang akan menyokong dari segala kelancaran suatu aspek dengan penangkapan sesuai dari kriteria penerimaan baik melalui ruang dan waktu dengan sinyalir penyampaian.

d. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Dalam sebuah pencapaian yang menginginkan hasil kesesuaian yang diinginkan perlu adanya kontribusi kerja sam abaik antar konjungsi untuk pencapaian maksimal.²⁸

1) Fungsi Atensi

Dalam hal ini adalah kolaborasi media pembelajaran dengan sinyalir penumbuh perhatian agar tetap kondusif dalam setiap proses pembelajaran

²⁸ Azhar Arsyad . Media Pembelajaran. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005) 16

2) Fungsi Afektif

Fungsi media pembelajaran dalam menggugah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.

3) Fungsi Kognitif

kategori visual dalam media pembelajaran memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi.

4) Fungsi Kompensatoris

Penyediaan pengulangan dari setiap moment, kurang dari pemahaman salah satu peserta didik maka akan mengakomodasikanya hingga mencapai pemahaman yang diinginkan

Alasan dari sebuah pembelajaran yang harus bersikap nyaman dan santai tanpa adanya ketegangan dalam situasinya hal ini berpengaruh besar terhadap rangsangan dan pemahaman penuh bagi setiap penerima pesan dengan mudahnya memahami dan menyortir implementasi dari setiap penerimaanya, baik relaksasi berupa hiburan ataupun hal yang mendobrak minat dari penerima pesan itu sendiri.²⁹

²⁹ Kemp & Dayton .”Planinning and Producing Intruotional. Media”. (Bandung: sinar produksi, 1985)hlm 3-4

Berbagai kegunaan ataupun manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh berbagai ahli:³⁰

- a) Ketertarikan dalam sebuah proses pembelajaran dengan penuh gaya variasi dalam pemikat motivasi pengikut
- b) Bahan pembelajaran yang akan menjadi pondasi utama dalam pemilihan yang dipertimbangkan untuk penerimaan yang baik sesuai dengan tujuan awal.
- c) Penggunaan penyampaian variatif, tidak semata-mata hanya penggunaan metode ceramah atau pembicaraan kata verbal didepan yang akan menimbulkan rasa bosan pada peserta dan kekurangan lain yang banyak menguras tenaga bagi guru yang dominan
- d) Peserta didik dapat mengeksplere hal lain selain monoton mendengarkan ada ataupun ekspresi lain dari setiap kegiatan mendemontrasikan, memerankan dan hal aktif lainnya.

3. Media Kotak Belajar

a. Langkah-langkah Penggunaan Media Kotak Belajar

- 1) Pembagian kelompok masing-masing satu kelas dibagi menjadi 3 kelompok
- 2) Tiap kelompok menentukan siapa perwakilan yang akan maju mengambil salah satu isi didalam kotak belajar
 - Jika terambil pertanyaan maka kembali dan akan didiskusikan

³⁰ Arief S Sadiman, dkk, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005). Hlm 17-18

bersama kelompoknya

- Jika terambil bola bertuliskan pertanyaan maka ambil lagi untuk mengambil sebuah kertas pertanyaan
 - Jika terambil bola bertuliskan lempar maka boleh melemparkan kepada kelompok lain untuk diajukan pertanyaan olehnya, jika bisa menjawab maka boleh melemparkan lagi sasaran yang diinginkan hingga kurang lebih 3 putaran
 - Jika terambil bola kosong maka dia mendapat bonus lolos dari berbagai pertanyaan
- 3) Setelah didiskusikan dengan teman sekelompoknya maka wajib dari setiap kelompok menjelaskan kedepan dari pertanyaan yang sudah didapatkannya.
- 4) Setiap pertanyaan mendapat poin 1 dengan maksimal tahap 3 ronde penyelesaian permainan dengan timer waktu tertentu dengan nilai akhir penjumlahan maka pemenangnya dari setiap misi komplit
- 5) Reward jika yang tidak mencapai garis finish misi komplit maka mendapat hukuman yang disepakati masing-masing kelompok.

b. Metode Pembelajaran Menggunakan Media Kotak Belajar

Metode pembelajaran menggunakan Media Kotak belajar adalah pengajaran melalui ajakan berkolaborasi sebagai penumbuhan solidaritas baik. Hal itu tertuang juga dalam penampilan inovasi yang diluncurkan peneliti didalam pengembanganya yakni kotak belajar yang menyangjung dalam kontribusi kelompok kecil dalam satuan

saling membantu kerja sama tim dengan baik dan tepat.³¹

Pembelajaran kooperatif di sini selain dalam belajar juga melatih kerja sama tim dalam rangka mendorong bermain dan juga serius dalam berpikir dari penyelesaian persoalan yang telah didapat dari tim yang yang di dapat.

c. Kelebihan dan Fungsi Media Kotak Belajar

Media Kotak Belajar dengan harapan meningkatkan suasana baru bagi siswa dalam sebuah pembelajaran di kelas. Hal ini kita hadirkan dengan segala keinginan dalam berbagai aspek yang diteliti dengan berbagai inovasi yang dapat melancarkan proses pembelajaran sesuai tujuan awal sebuah pembelajaran.³²

Untuk meningkatkan suasana belajar siswa dan memudahkan siswa memahamai materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru. Media kotak belajar adalah bentuk nyata dari kolaborasi hal baru yang akan mengalami perubahan di dalam kelas. Konjungsi kelebihan dari kotak belajar adalah dalam ranah belajar siswa yang mengalami perubahan dengan penggunaan hasil yang dikembangkan.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah segala sesuatu perlakuan yang akan diserap kemudian terpaparkan dari daya serapnya dijadikan sebuah tabiat amarah, emosi atau bentukan sopan dan santun tutur kata yang terpancar dalam diri masing-masing baik buruk segala aspek pemahaman yang mereka buat.

³¹ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2013.

³² Munir, *Pembelajaran Digital*, Alfabeta, Bandung , 2017,

Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan secara sadar dan disengaja untuk memberikan bimbingan, baik jasmani maupun rohani,³³ melalui penanaman nilai-nilai Islam, latihan moral, fisik serta menghasilkan perubahan ke arah positif yang nantinya dapat diaktualisasikan dalam kehidupan, dengan kebiasaan bertingkah laku, berpikir dan berbudi pekerti yang luhur menuju terbentuknya manusia yang berakhlak mulia.³⁴

Sedangkan Pendidikan Agama Islam merupakan usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, yang tujuannya adalah terbentuknya akhlak mulia, dengan penekanan pada nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan karsa; serta keserasian dan keseimbangan.³⁵ Dalam Febriana dan Qurniati dikemukakan bahwa Pendidikan agama Islam adalah sebuah proses bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan syariat agama Islam, yang tujuannya adalah membentuk kepribadian yang ideal menurut ajaran Islam. Dari sini maka ada dua dimensi cita-cita yang akan diwujudkan, yaitu dimensi transendental dan dimensi duniawi.³⁶

³³ Frederic J. Mc. Donald, *Educational Psychology*, (San Francisco, Wadsworth Publishing Company Inc., 1959),

³⁴ Jalaluddin, *Teologi Pendidikan*, (Jakarta ; PT. Raja Grafindo Persada, 2001), .

³⁵ Firmansyah, Mokh Iman. "Pendidikan Agama Islam: pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi." *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2019): 79-90.

³⁶ Febriana, Lety, and Amnah Qurniati. "Pendidikan agama Islam berbasis religiusitas." *EL-TA'DIB (Journal of Islamic Education)* 1, no. 1 (2021).

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* atau yang disebut dengan R&D. Research and Development ialah sebuah pendekatan yang dilakukan untuk menghasilkan temuan baru baik berupa produk maupun strategi baru yang menunjang keefektifan produk tersebut³⁷. Sedangkan model riset yang dipilih ialah model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang disingkat dengan ADDIE. Model ADDIE meliputi lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*³⁸. Model ADDIE ini merupakan sebuah rangkaian prosedur yang di dalamnya meliputi tahap-tahap yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Adapun penjelasan yang lebih rinci terkait prosedur tersebut dan langkah-langkahnya akan disajikan pada bagian pembahasan berikutnya.

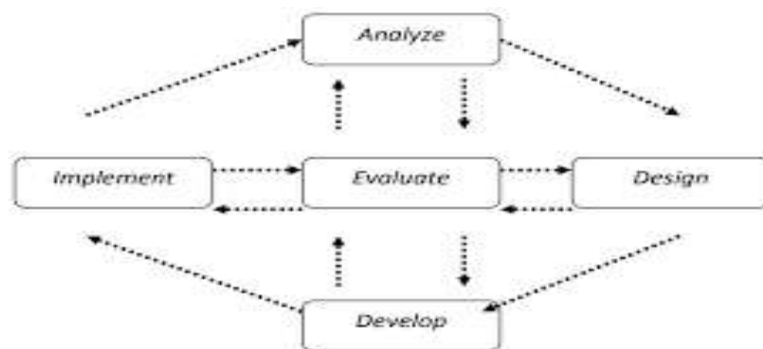
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam riset ini mengacu pada model yang digagas oleh Robert Maribe Branch yaitu disingkat dengan istilah ADDIE.³⁹ Adapun prosedur penelitian dengan model ADDIE meliputi lima tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Kelima tahap tersebut digambarkan dalam bagan sebagaimana berikut:

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 297

³⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Media," *Halaqah Islamic*, 1 juni 2019, hal. 3

³⁹ Mesra, Romi. "Research & Development Dalam Pendidikan." (2023).



Gambar 3.1: Siklus Tahapan Model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap yang pertama kali dilakukan. Tahap ini meliputi analisis karakteristik siswa dan analisis kebutuhan, analisis tujuan pembelajaran, yang dimulai dari meneliti dan menganalisis terkait apakah perlu adanya pengembangan di dalam pengajaran dengan tujuannya dalam tahap pertama yang diaplikasikan:

a. Analisis karakteristik siswa

Pada tahap ini sangatlah penting untuk dilakukan karena dalam proses belajar harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan memerhatikan *level* berpikir dan kecenderungan gaya belajar siswa sebagai acuan.

b. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan agar mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Dalam hal ini pemilihan materi ajar dilakukan untuk pertimbangan kesesuaian isi materi dengan rancangan media kartu kuartet yang di kembangkan

2. Tahap Desain (*Design*)

Melalui Menurut Branch tahap desain adalah verifikasi hasil atau prestasi yang diinginkan (tujuan pembelajaran) dan menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan.⁴⁰

Pada tahap kedua perancangan (desain) ini di lakukan sebelum melakukan pengembangan media. Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan kerangka umum kartu kuartet serta melakukan analisis terhadap materi pembelajaran yang akan di muat dalam kartu kuartet.

Pada tahap ini media dilihat dari segi fisik, desain dan materi

3. Tahapan Pengembangan

Rangkaian aktivitas melalui produk dengan serangkaian progress peneliti yang terjabar dari modifikasi, desain melalui teori konseptual yang dijabarkan dan diterapkan sejalan dengan tahap awal yakni sentuhan akhir sesuai tujuan yang akan dicapai dalam sebuah proses pembelajaran. ada 2 konjungsi :

⁴⁰ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science and Business Media, 2009), dilihat dalam Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 31.

1. Pembuatan produk

Sesuai dengan rancangan desain dari sebelumnya mulailah dengan penyusunan dan penggabungan dari setiap elemen yang sudah disiapkan untuk kerangka rangkaian yang sesuai dengan menjadi satu kesatuan yang menghasilkan sebuah produk bahan yang utuh dengan segala alat kebutuhan yang diperlukan untuk konjungsi penyelesaian tahap akhir dari produk yang diinginkan.

2. Validasi

Kelanjutan dari tahap ini adalah saat selesai tahap pembuatan produk yang di mana kotak belajar ataupun rangkaian dari setiap ujung kompetensi bagian kotak belajar ini terselesaikan barulah tahap validasi ini dilakukan dengan cara mengvalidasi melalui ahli media ahli materi yang akan menjadi patokan keduanya sebagai dasar dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk acuan revisi berupa saran dan kritik bermanfaat untuk kelanjutan progress ke depan.

3. Revisi I

Setelah melakukan validasi dan mendapatkan saran dan kritik perbaikan hal inilah guna revisi 1 ini sesuai dengan arahan dosen ahli media dan dosen ahli materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Menurut Branch tahap implementasi adalah tahap persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa.⁴¹

Pada tahap implementasi ini dilakukan tahap uji coba setelah media kotak belajar sudah divalidasi dan direvisi dari tim ahli media dan materi. Dalam tahap uji coba ini siswa mengisi lembar angket siswa untuk mengetahui daya tarik siswa melalui media kotak belajar kuartet tersebut selain itu dalam uji coba ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru sebelum dan sesudah penggunaan media kotak belajar tersebut.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Branch pada tahap evaluasi adalah tahap menilai kualitas produk dan proses pembelajaran.⁴²

Pada tahap akhir dari penelitian ADDIE yakni tahap evaluasi yang di lakukan peneliti untuk mengetahui kualitas dari kotak belajar yang di kembangkan. Pada tahap ini di lakukan untuk mengetahui kelayakan media kotak belajar, dengan adanya data-data yang di peroleh di gunakan untuk menyempurnakan produk yang di kembangkan.

⁴¹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, dilihat dalam Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation)," 31.

⁴² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer Science and Business Media, 2009), dilihat dalam Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 31.

TABEL 3.1
ALUR PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR (KB)

No	Tahap <i>ADDIE</i>	Bentuk Kegiatan
1	<i>Analysis</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengidentifikasi keseluruhan kebutuhan guru dan siswa 2) Mengidentifikasi implikasi dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua di SMPN 30 Sidayu 3) Analisa dan identifikasi proses implikasi dari pembelajaran pendidikan agama islam hormat dan patuh kepada kedua orang tua. 4) Membuat analisis dari terhadap perencanaan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Hal ini dapat dilihat pada silabus, RPP, progres materi ajar, penggunaan media pembelajaran, penyusunan alat evaluasi yang akan digunakan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dan tingkat kesuksesan guru mengajar. 5) Setelah membuat analisa maka kita implementasikan analisa tersebut dengan materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru sesuai dengan tahap perencanaan RPP, silabus dengan pelaksanaan pembelajaran, kemampuan guru melakukan pengelolaan kelas, penguasaan materi pelajaran, kemampuan pemberian motivasi, pemberian penghargaan kepada peserta didik, kemampuan merancang dan menggunakan alat evaluasi. Mengevaluasi kemampuan melakukan umpan balik (<i>feed back</i>) pada mata pelajaran hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
2	<i>Design</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Merumuskan dan merancang media kotak belajar (KB) 2) Merencanakan langkah-langkah penggunaan media kotak belajar (KB) pada materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru. <p>Menyusun instrumen penilaian produk yang ditujukan untuk ahli materi dan ahli media.</p>
3	<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menyusun media kotak belajar (KB) yang akan dikembangkan. 2) Memperbaiki bagian tertentu yang belum sempurna. 3) Uji konsistensi media kotak belajar yang telah disusun yakni melibatkan pakar ahli media dan ahli materi pembelajaran. 4) Revisi dan menyempurnakan media kotak belajar

No	Tahap <i>ADDIE</i>	Bentuk Kegiatan
		(KB) berdasarkan saran ahli materi dan ahli media pembelajaran. 3) Mengembangkan media kotak belajar yang diselaraskan dengan silabus, RPP, materi pembelajaran pendidikan agama islam hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
4	<i>Implementation</i>	1) Menerapkan media kotak belajar kepada kelompok kecil untuk melihat tingkat kevalidan dan kepraktisan media. 2) Revisi media yang telah diuji cobakan 3) Menerapkan media kotak belajar kepada kelompok besar yaitu uji coba lapangan
5	<i>Evaluation</i>	1) Menganalisis terhadap hasil pelaksanaan media kotak belajar (analisis awal, analisis uji coba, analisis hasil implementasi, dan analisis uji akhir), 2) Revisi media kotak belajar jika diperlukan. Karya media kotak belajar (KB) pada materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

**Alur pengembangan media kotak belajar (KB)*

C. Uji Coba Produk

Uji coba ini dilakukan sebagai acuan untuk mendapatkan kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar mendapatkan penilaian, kritik, saran serta cara pandang validator, sehingga dapat mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan, yang nantinya dapat digunakan untuk bahan dalam melakukan revisi produk.⁴³

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.

⁴³ Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Imiah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, (Jember: UIN KHAS 2021), 69.

D. Desain Uji Coba

Desain Uji Coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan, dan kemenarikan dari media kotak belajar yang telah dikembangkan. Uji coba yang di lakukan meliputi:

1. Uji kelompok kecil

Kelompok kecil ini beranggotakan 15 peserta (siswa) yang membantu peneliti dalam menerapkan media kotak belajar (KB). Uji coba praktik ini bertujuan untuk mengetahui apakah media kotak belajar yang dikembangkan masih memiliki kekurangan dan bagaimana media tersebut saat diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini di lakukan di kelas VIII SMP Negeri 30 Sidayu Gresik untuk mengetahui ketertarikan siswa mengenai produk yang di kembangkan, melalui hasil angket repon media sebelumnya digunakan dan hasil angket media yang sudah di kembangkan oleh peneliti, yang di dalamnya terdapat 26 siswa

Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan subjek Penelitian, teknik, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.⁴⁴

1. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media yang di pilih oleh peneliti adalah seorang dengan latar belakang pendidikan S2 yang ahli dalam mendesain dan merancang

⁴⁴ Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Imiah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, (Jember: UIN KHAS 2021), 70.

media pembelajaran. Dengan pilihan ahli media dosen dari Universitas KH. Achmad Siddiq Jember.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang di pilih peneliti adalah seorang dengan latar belakang pendidikan minimal S2 yang menguasai karakteristik ahli Bahasa.

c. Pendidik

Pendidik dalam subjek uji coba ini adalah seorang ahli pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran, ahli yang memahami kurikulum Pendidikan Agama Islam di SMP.

d. Peserta Didik

Peserta didik yang di pilih dalam subjek uji coba ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Sidayu Gresik, dengan jumlah 26 siswa.

2. Jenis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif :

- a. Data kualitatif di penelitian ini di dapatkan dari buku, ataupun jurnal yang berkaitan, yang di gunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas VIII SMP Negeri 30 Sidayu Gresik.
- b. Data kuantitatif di penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, media dan ahli pelajaran.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam tahap instrumen pengumpulan data ini peneliti menyiapkan lembar validasi media kotak belajar dan angket respon siswa

a. Wawancara

Pengumpulan data ini adalah pengambilan dari informan titik positif negative dari kegunaan penelitian ini dilangsungkan ataupun pengetahuan seluk beluk keadaan yang ada saat dilapangan dan juga kerucutan dari pembahasan yang akan dipaparkan dari progress pembuatan kotak belajar.

b. Angket

Angket pertanyaan yang dimana adalah sebuah tempat yang ada dalam urutan penelitian untuk memperoleh klarifikasi dari beberapa siswa yang diharuskan mengisi angket yang ada yang kemudian setelah terkumpul dari semua respon. Angket ini dibuat dalam rangka mengetahui sekuat apa dan minatnya peserta didik dalam pembelajaran berbasis media kotak belajar, dengan cantuman beberapa pertanyaan yang tertulis melalui daftar di dalamnya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan dalam rangka memberikan bukti dari setiap tahap mengevaluais di atas yang dilihat dari suasana pendidik dan peserta didik, saran dan prasarana yang ada didalam Sekolah Menegah Pertama 30 SIDAYU Kabupaten Gresik.

TABEL 3.2
PENILAIAN AHLI MATERI

No.	Variabel Validitas
1.	Aspek Kelayakan isi
2.	Aspek Kelayakan Penyajian

Sumber: Kurnia Eka

Yang dinilai adalah aspek kelayakan, yang meliputi apakah produk yang dikembangkan sudah layak guna atau apakah diperlukan adanya revisi-revisi. Hal tersebut penting agar produk dapat layak pakai yang sesuai dengan arahan dosen/ahli media.

TABEL 3.3
PENILAIAN AHLI MEDIA

No	Variabel Validitas
1	Aspek Kejelasan bahasan
2	Aspek Penyajian
3	Aspek Kelayakan tampilan menyeluruh

Sumber: Karunia Eka

Dalam pengumpulan data uji dengan penggunaan perhitungan angket yang sudah dipersiapkan.

a. Angket minat belajar

Penelitian dengan perhitungan angket di dalamnya tervalidasi dosen ahli. setiap pernyataan yang berada dalam angket respon siswa yang berguna dalam penilaian proses berlangsung.

TABEL 3.4
BUTIR PERNYATAAN ANGGKET

No.	Butir Pernyataan
1.	Media kotak belajar lebih bermanfaat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam
2.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih terampil
3.	Media kotak belajar mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru
4.	Belajar menggunakan media kotak belajar membuat saya lebih memahami materi
5.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih termotivasi
6.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar dapat mengeksplor diri saya sendiri
7.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat
8.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih aktif dalam belajar
9.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat materi lebih mudah diingat
10.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar lebih menarik untuk dipelajari
11.	Media kotak belajar membuat saya lebih semangat berdiskusi dengan kelompok
12.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat saya merasa lebih puas jika sudah menjawab pertanyaan
13.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat saya merasa tidak rugi belajar
14.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat bersemangat mengikuti pelajaran, jika yang disampaikan oleh guru tidak saya pahami
15.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar tidak membuat saya tertekan
16.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar melatih publik speaking saya dengan baik

Diketahui angket sebanyak 16 pertanyaan. Dengan total 16. Untuk memperoleh nilai validasi dari beberapa konjungsi yang digunakan. Hal ini penelitian menggunakan validasi setiap siswa untuk mendapatkan keterangan bahwa angket yang dibagikan valid. Dengan perhitungan

statistik yang sesuai melalui data. Jumlah ada 16. dengan skor max = 16x5 dan skor min 15x1.

TABEL 3.5
SKOR MINAT BELAJAR

Skor	Kategori
16- 28	Sangat rendah
29-41	Rendah
42-54	Sedang
55-67	Tinggi
68-80	Sangat tinggi

Olahan data: 2019

b. Lembar Observasi

c. Pedoman Wawancara

4. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam tahap ini menggunakan analisa secara kualitatif dan kuantitatif berikut penjabarannya:

a. Data Kualitatif

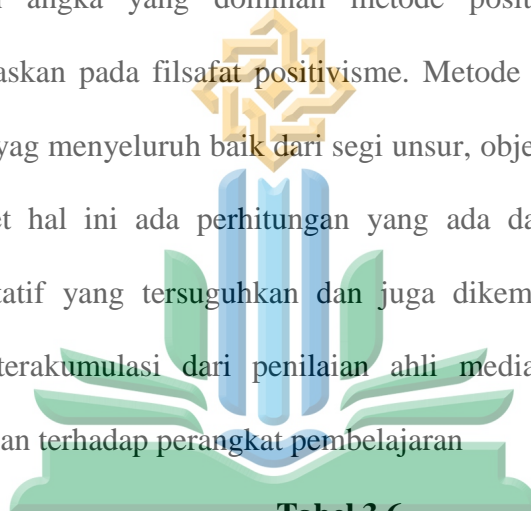
Dalam Sugiyono⁴⁵ dikatakan bahwa penelitian penggunaan kualitatif ini adalah keluaran terbaru kenapa dikatakan keluaran terbaru karena pandangan dari kualitatif ini menuju pada pandangan filsafat positivisme yang dimana hal ini dikatakan bahwa positivisme ini karya seni yang pendekatannya interesting pada sesuatu penjabaran yang penuh dengan spekulasi tanpa adanya bukti penuh namun hal itu tidak menutup kemungkinan hal itu menyeluruh dikatakan salah,

⁴⁵ Sugiyono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014),12

terdramaliris yang kurang mendasar atau disebut interpretive. Penelitian kuantitatif perubahan menjadi kualitatif. Melalui analisis dari kondisi produk

b. Data Kuantitatif

Kuantitatif⁴⁶ adalah suatu cara yang bukan dinamakan baru lagi, sejak zaman tradisonal dahulu menggunakan kuantitatif ini identic pada sebuah angka yang dominan metode positivistik ini yang akan dilandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini mencakup beberapa unsur yang menyeluruh baik dari segi unsur, objektif, rasional, sistematis konkret hal ini ada perhitungan yang ada dalam metode penelitian kuantitatif yang tersuguhkan dan juga dikembangkan. Paparan data yang terakumulasi dari penilaian ahli media diukur dengan skala penilaian terhadap perangkat pembelajaran



Tabel 3.6
Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Jawaban Penilaian	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

⁴⁶ Sugiyono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014),13.

1) Analisis Data instrumen Validasi Ahli

Dalam instrumen validasi ahli ini terdapat penilaian yang mengukur validitas dari media, materi yang di kembangkan dengan melalui kritik, saran dan cara pandang para ahli. Untuk itu pedoman dalam penilaian instrumen validasi ini di butuhkan untuk mengukur skor maksimum antara lain:

Sangat Valid	: Skor 5
Valid	: Skor 4
Cukup Valid	: Skor 3
Kurang Valid	: Skor 2
Tidak Valid	: Skor 1

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil angket validasi ahli yang sudah diketahui hasil presentasinya kemudian dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember
Tabel 3.7
Presentase Hasil Validasi⁴⁷

No	Skor	Kategori
1	85% - 100%	Sangat Valid
2	69% - 84%	Valid
3	53% - 68%	Cukup Valid
4	36% - 52%	Kurang Valid
5	20% - 35%	Tidak Valid

Sumber: Subali, dkk (2012)

⁴⁷ Subali, B., Indayani., L Hidayani, "Pengembangan Cd Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar" (Semarang: Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 2012), Vol 8, 28.

Dengan presentase jumlah $\geq 69\%$ maka media kotak belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dinyatakan valid sebagai media belajar siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Kotak belajar (KB) sebagai media pembelajaran diterapkan melalui teori ADDIE sampai 5 tahapan *Analysis, Design, Develop, Implementation,* dan *Evaluation*. Dari setiap konteks tahapan akan diinterpertasikan sesuai dibawah ini :

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama ini kita melakukan pencarian karakter yang di mana hal ini dapat diketahui ketika melakukan analisis yang memberikan info konjungsi pengembangan kebutuhan selanjutnya.

a. Analisis Karakter Siswa

Tahap ini dilakukan adalah untuk mengetahui seberapa mendalam dan kebutuhan siswa dari penglihatan kita pengenalan melalui karakter siswa, dengan hal itu sebagai peneliti kita bisa menyuguhkan progress pengembangan sesuai dengan minat karakter dari siswa itu sendiri.

Setelah dari pengaplikasian peneliti juga harus mempertimbangkan ditahap mana penerimaan berpikir bagi siswa, Hal ini mendapat pernyataan oleh siswa pada saat itu

“Saya bosan bu saat belajar hanya dengan mendengarkan guru lalu mengerjakan tugas di buku, kadang ada guru juga yang belajar nya sambil bermain, dan itu membuat kami semangat belajar”

Dengan hal Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dan analisis peserta didik dilakukan dengan cara observasi secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan agar mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa di Kelas VIII SMP Negeri 30 Sidayu Gresik menyukai proses pembelajaran sambil bermain, dilihat ketika proses belajar siswa merasa sangat bosan dan karena pembelajaran begitu monoton. Fakta dilapangan mengatakan perlu adanya jalan alternative agar menjadi pengingat lebih ketika siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini perlu muncullah ide kotak belajar agar siswa lebih menyukai suasana kelas dengan cara belajar sambil bermain.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Perumusan alur dari pembelajaran disampaikan dalam bentuk yang sesuai dengan kurikulum ditentukan oleh lembaga, yakni RPP. Untuk menyesuaikan media yang digunakan yang di rasa cocok dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dari materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru tidak hanya berhenti dipemahaman,


pengaplikasian sehingga media permainan kotak belajar sangat cocok dengan materi tersebut.

TABEL 4.1
Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1.11. Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama	1. Peserta didik dapat meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
2.11. Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi pemahaman <i>QS Al – Isra' : 23</i> dan <i>QS An – Nisa' : 36</i> beserta hadisnya	2. Peserta didik dapat menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi pemahaman <i>QS Al – Isra' : 23</i> dan <i>QS An – Nisa' : 36</i> beserta hadisnya
	3. Peserta didik menjelaskan isi <i>QS Al – Isra' : 23</i> dan <i>QS An – Nisa' : 36</i> beserta hadisnya yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
3.11. Menganalisis perilaku hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru	4. Peserta didik dapat menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru
	5. Peserta didik dapat mengimplementasikan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari – hari
1.11. Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sesuai dengan <i>QS Al – Isra' : 23</i> dan <i>QS An – Nisa' : 36</i> beserta hadisnya	6. Peserta didik dapat menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

- 1) Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
- 2) Menerapkan sikap hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

- 3) Menjelaskan isi *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya
- 4) Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
- 5) Mengimplementasikan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari – hari
- 6) Mengetahui hikmah dan manfaat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru


TABEL 4.2
Analisis Solusi dan Kebutuhan

No.	Masalah	Kebutuhan	Solusi
1.	Adakalanya siswa mengalami problem kurang ketertarikan dalam proses pembelajaran	Perlu adanya hal baru	Media kotak belajar sebagai inovasi baru
2.	Penggunaan media hanya itu-itu	Perlu inovasi	Media kotak belajar sebagai inovasi baru

Di sela-sela wawancara, peneliti memberikan saran kepada narasumber dimana tentang pengembangan media pembelajaran media kotak belajar (KB), narasumber Guru PAI memberikan dukungan peran aktif pada siswa maka produk kotak belajar ini dihadirkan.⁴⁸

2. Desain (*Design*)

Perancangan kotak belajar. ada penyusunan konsep kotak belajar, pengumpulan dan pemilihan referensi , penyusunan desain dan fitur kotak belajar, penyusunan instrumen penilaian media kotak belajar (KB).

⁴⁸ Observasi di SMP Negeri 30 Sidayu didalam kelas. 6 Februari 2023

Berikut adalah hasil rancangan kotak belajar :

a. Penyusunan Konsep Kotak Belajar

Penyusunan konsep Kotak Belajar (KB) didasari dengan bahan dari kayu, bagian pemotong kayu yang akan didesain membentuk kotak belajar, lem perekat ataupun paku yang akan menggabungkan tiap bagian, bor listrik untuk membuat lubang atau mengebor pada objek tertentu baik dari bahan kayu, triplek atau segala yang sesuai kebutuhan, palu sebagai pendorong kuat dari paku yang akan digunakan, gergaji tangan, pendukung desain lainnya seperti, pupen, manik-manik, cat pewarna. Berikut adalah kerangka media kotak belajar yang akan disusun :

- 1) Kayu
- 2) Pemotong kayu
- 3) Lem perekat/ paku
- 4) Bor listrik
- 5) Gergaji tangan
- 6) Interior : - spidol/ pulpen
 - a) Manik-manik
 - b) Cat pewarna
 - c) Dan alat pendukung lainnya

b. Pengumpulan dan bahan Referensi

- 1) Buku paket pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIII kurikulum 2013 bab hormat dan patuh kepada kedua orng tua dan

guru

- 2) Lembar kerja siswa (LKS) kelas VIII pendidikan agama islam SMP/MTs kelas VIII semester ganjil bab hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru

3. Pengembangan (*Development*)

a. Kayu

Kayu adalah bahan utama dari pembuatan media pembelajaran kotak belajar yang dimana dengan alasan pembuatan bahan dasar dari kayu akan memberikan efek kuat dan kokoh dalam pengaplikasian jangka panjang yang akan digunakan. Dalam implementasi kali ini tertuju pada sekolah SMPN 30 sidayu kelas VIII B

Pengaplikasian bahan kayu yang diukur terlebih dahulu dengan ukuran 15cm kemudian dirangkai dengan susunan berbentuk kotak yang kemudian disatukan masing-masingnya dengan paku. Berikut adalah desain gambar kotak belajar :



Gambar 4.1
Desain Bahan Utama Media Kotak Belajar Dengan Kayu

b. Pemotong kayu

Pemotong kayu yang tak kalah penting dalam pembuatan media pembelajaran kotak belajar yang tanpa adanya pemotong kayu yang canggih maka hasil yang bagus dan efisien waktupun terminimalisir, Karena yang awal mula penggunaan pemotong kayu dengan cara manual gergaji atau alat pemotong tajam lainnya, kali ini peneliti lebih memilih menggunakan alat pemotong modern yang mudah namun adapila resiko dibaliknya, jika tidak fokus hal itu berbahaya sekali bagi keselamatan diri peneliti.

Berikut bagaimana peneliti saat penggunaan mesin pemotong kayu modern:



Gambar 4.2
penggunaan pemotong listrik pada media kotak belajar

c. Lem perekat/ paku

Kali ini peneliti menggunakan paku dalam penyusunan kayu satu dengan kayu lainnya.

Tentu ketika penggunaan paku untuk penyusunan kayu satu dengan kayu lain pasti dengan bantuan palu yang dimana hal itu sebagai pendorong kuat dari penyatuan kayu yang sesuai dengan desain yang diinginkan. Hal ini sulit-sulit mudah, yang pertama tinggal kita tekan beban palu didalam pakunya untuk menyatukannya namun jikalau pendorongan atau sasaran tidak pas maka hal tersebut gagal untuk penyusunan yang sesuai dengan tahap desain sebelumnya.

Berikut gambar bagaimana cara menyatukan kayu dengan paku seseui dengan desain tahap awal:



Gambar 4.3
penggunaan paku dalam media kotak belajar

d. Interior : - spidol/ pulpen

Spidol /pulpen ini menjadi kegunaan dalam 2 arah dimana pengukiran tahap awal pemotongan kayu juga membutuhkan spidol kemudian bisa dengan peruntungan lain sebagai hias penulisan lainya



Gambar 4.3
penggunaan pensil alat bantu lainnya dalam media kotak belajar



Gambar 4.4
Proses pewarnaan



Gambar 4.5
Cat Berwarna

Tahap selanjutnya yakni validasi. Validasi di lakukan dengan beberapa validator ahli, yakni Ahli Media yakni bapak Sukamto M.Pd., Ahli Materi yakni bapak Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd., dan Ahli Pembelajaran yakni ibu Mamluatul Fauziyah S.Pd. Validasi ini dilakukan agar mengetahui kelayakan media kotak belajar

Table 4.3
Daftar Nama Validator

No	Nama	Validator	Keterangan
1	Dr. Drs Sukamto M.Pd.	Media	Dosen UIN
2	Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd	Materi	Dosen UIN
3	Mamluatul Fauziyah S.Pd,	Pembelajaran	Wali Kelas VIII

1) Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi media kotak belajar dengan perhitungan skor nilai sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor total nilai yang di dapatkan adalah 90,50 Dengan skor maksimum 95.

$$\text{Validasi (V)} = \frac{86}{95} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 4.4
Hasil Validator Ahli Media

Aspek Penilaian	Σ X Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Katagori
Kualitas Isi dan Tujuan	7	35	90.00%	Sangat Layak
Kualitasintruksional	8	40	86.67%	Sangat Layak
Kualitas Teknis	5	25	80.00%	Layak
Jumlah Total				19
Skor Maksimal				95
Presentase Kriteria			90,52%	Sangat Layak

Berdasarkan pemaparan tabel diatas yang telah divalidasi dari dosen ahli media yang mendapatkan skor 90.52% dengan skor maksimal 95.00% dikatakan layak dalam guna pemakaian tahap selanjutnya dan juga adapau kritik, saran dan tanggapan yang sangat diperhatikan.

2) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi media kotak belajar dengan pengukuran skor nilai sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor total nilai yang di dapatkan adalah 90 Dengan skor maksimum 100.

$$\text{Validasi (V)} = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 4.5
Hasil Validator Ahli Materi

Aspek Penilaian	Σ X Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Katagori
Kelayakan aspek	7	35	90.00%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	3	15	88.33%	Sangat Layak
Penyajian	3	15	85.57%	Sangat Layak
Keterlaksanaan	6	30	86.67%	Sangat Layak
Jumlah Total				20
Skor Maksimal				100%
Presentase				90.00%
Kriteria				Sangat Layak

Dengan perhitungan diatas dapat diketahui kualitas kelayakan

maupun kegunaan media kotak belajar mendapat perolehan dari dosen ahli materi mendapatkan skor 90.00% dari skor maksimal 100%

dengan hal ini media kotak belajar ini menunjukkan bahwa media kotak belajar ini layak untuk digunakan dalam tahap selanjutnya, namun daripada itu kritik dan saran dari dosen ahli materi akan dipertimbangkan kembali dengan penuh perhatian

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi media kotak belajar dengan pengukuran skor nilai sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor total nilai yang di dapatkan adalah 88 Dengan skor maksimum 100.

$$\text{Validasi (V)} = \frac{88}{100} \times 100\% = 88\%$$

Tabel 4.6
Hasil Validator Ahli Bahan Ajar

Aspek Penilaian	Σ X Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
Kelayakan aspek	7	35	80.00%	Layak
Kelayakan Bahasa	3	15	88.33%	Sangat Layak
Penyajian	3	15	85.57%	Sangat Layak
Keterlaksanaan	6	30	86.67%	Sangat Layak
Jumlah Total			95	
Skor Maksimal			100%	
Presentase			88.00%	
Kriteria				Sangat Layak

Berdasarkan data yang diambil diatas disimpulkan dari perhitungan diatas media kotak belajar berdasarkan penelitian ini dari guru mata pelajaran mendapatkan skor 88.00% dari skor maksimal 100% dengan hal ini media kotak belajar ini menunjukkan bahwa media kotak belajar ini layak untuk digunakan dalam tahap selanjutnya, namun daripada itu kritik dan saran dari dosen ahli materi akan dipertimbangkan kembali dengan penuh perhatian.

4. Hasil Tahap Implementasi

Sebelum melakukan implementasi media atau uji coba media di berikan angket repon siswa dengan tujuan agar mengetahui tanggapan rata-

rata peserta didik mengenai media pembelajaran sebelumnya yang berupa poster yang di tempelkan di dinding, berdasarkan analisis yang di lakukan hasil repon siswa mengenai media dapat dilihat di tabel bawah ini.

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 15 orang siswa. Data uji coba kelompok kecil ini dimaksudkan untuk mengetahui beberapa kelemahan/hambatan yang dihadapi ketika produk media kotak belajar digunakan. Uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai pengalaman awal sebelum produk di uji cobakan ke lapangan.

Tabel 4.7
Hasil kelompok kecil

No.	Kode siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah	
1	A1	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37
2	A2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	50
3	A3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
4	A4	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
5	A5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
6	A6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
7	A7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	39
8	A8	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	40
9	A9	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	55
10	A10	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	49
11	A11	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	45
12	A12	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	50
13	A13	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	46
14	A14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
15	A15	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60

Hasil dari uji kelompok kecil mendapat prosentase 56.25% dari perhitungan skala kecil dengan responden siswa 15 orang.

Tabel 4.8
Hasil kelompok besar

No.	Nama siswa	Nomor angket																Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	S1	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	64
2	S2	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	62
3	S3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	66
4	S4	4	5	5	4	3	3	4	5	4	5	4	5	5	4	3	5	71
5	S5	3	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	69
6	S6	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	65
7	S7	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	69
8	S8	4	5	3	3	3	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	68
9	S9	3	5	4	4	5	4	4	3	3	5	5	5	4	4	5	5	67
10	S10	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	67
11	S11	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	59
12	S12	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	66
13	S13	4	5	5	4	4	5	4	5	5	3	4	3	3	4	4	5	65
14	S14	4	5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	69
15	S15	4	5	3	4	4	3	4	5	5	5	4	3	3	4	4	3	66
16	S16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	63
17	S17	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	59
18	S18	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	65
19	S19	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	65
20	S20	4	3	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	3	4	4	5	66
21	S21	4	3	3	4	4	3	4	3	5	4	3	3	4	4	4	4	68
22	S22	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	68
23	S23	4	5	5	4	4	3	4	5	5	5	4	3	3	4	4	5	69
24	S24	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	67
25	S25	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	69
26	S26	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	65
JUMLAH		110	126	102	119	116	99	128	117	102	109	127	121	125	105	109	124	1.839
X		4,23	4,84	3,92	4,57	4,46	3,80	4,92	4,5	3,92	4,19	4,88	4,65	4,80	4,03	4,19	4,76	70,66

Kesimpulan secara dari prosentase angket respon media kotak belajar. terpapar denagn jumlah 70,66 Respon siswa terhadap media kotak belajar sangat baik dengan skor $\bar{x} = 70,66$ dari $\bar{x}_{max} = 80,00$. Tidak perlu revisi.

Berdasarkan hal tersebut pembelajaran menggunakan media pembelajaran kotak belajar efektif dan dapat dinyatakan kotak belajar yang dikembangkan baik dari aspek keefektifannya.

5. Hasil Tahap Evaluasi

Bedasarkan hasil uji coba yang di lakukan di kelas VIII SMP Negeri 30 Sidayu Gresik didapatkan dari angket respon siswa secara keseluruhannya menunjukkan hasil yang positif terhadap pengembangan media kotak belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tersebut memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran khususnya di materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.

Dalam tahap evaluasi ini ada beberapa saran yang yang di peroleh melalui guru dan siswa, dari masukan dan saran tersebut menjadi saran perbaikan dan penyempurnaan produk. Penilaian positif dari pengembangan kotak belajar ini dapat di buktikan melalui tingkat ketertarikan siswa terhadap produk.

Bedasarkan informasi yang di dapatkan dari peserta didik kelas VIII menyampaikan saran bahwa dalam ukuran petunjuk permainan yang digunakan sebaiknya lebih di besarkan agar mudah dibaca.

Ahli media juga menyampaikan saran bahwa perlunya dihias lagi disesuaikan agar lebih menarik perhatian siswa. Dan ukuran produknya lebih di bersarkan lagi agar terlihat jelas, dengan tambahan dekorasi agar lebih menarik

B. Analisis Data

Analisis Kelayakan media kotak belajar di lakukan oleh berapa ahli dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan untuk itu di perlukan validasi dari ahli media yakni bapak Sukamto M.Pd. Dengan presentase 90,50% dikategori sangat layak digunakan, ahli materi yakni bapak Erisyi Syawiril, M.Pd. Dengan presentase 90.00% dikategorikan sangat layak untuk digunakan, dan ahli pembelajaran yakni ibu mamlu'atul fauziyah S.Pd. Dengan presentase 88.00% dikategorikan layak untuk digunakan. Dapat di lihat dalam penyajian nilai melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Tabel Hasil Kelayakan Media

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	90.50%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	90.00%	Sangat Valid
3	Ahli Pembelajaran	88.00%	Sangat Valid
Nilai rata-rata		89,5%	Sangat Valid

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dari nilai rata-rata dengan skor 89,5% dengan kategori sangat valid, dan media dapat di uji coba di lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa media kotak belajar layak untuk digunakan. Media ini di kembangkan lagi melalui kritik dan saran dari dosen validator yang nantinya menjadi acuan revisi produk media yang akan dikembangkan.

C. Revisi Produk

Hal yang harus dilakukan sebelum media penyaringan diproduksi salah satunya adalah melakukan konsultasi produk dengan beberapa ahli agar

menghasilkan produk yang diinginkan dan sesuai dengan materi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut. Terdapat beberapa hal yang harus direvisi untuk menyempurnakan media kotak belajar agar dinyatakan valid dan layak diuji cobakan. Berikut adalah revisi yang diberikan oleh para ahli:

1. Revisi Berdasarkan Ahli Media

Media kotak belajar yang telah dikembangkan sudah melewati beberapa tahapan dalam proses produksi. Tahapan-tahapan tersebut bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan disebutkan bahwa tingkat presentase kelayakan dari ahli media mencapai 90,5%. Presentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan jumlah skor yang diberikan ahli media yaitu 86 dengan jumlah skor ideal 95.

Jumlah skor dari ahli validasi media menyatakan valid dan tidak perlu direvisi, akan tetapi terdapat beberapa indikator penilaian yang memperoleh skor 3. Sehingga peneliti menjadikan sebagai bahan revisi media untuk menyempurnakan media permainan papan susun aksara Jawa tersebut. Berikut revisi yang diberikan oleh ahli media:

Tabel 4.10
Tabel Revisi Berdasarkan Ahli Media

Uji Coba	Bagian yang Perlu Direvisi	Bagian yang Sudah Direvisi
Ahli Media	Perlu ditambahkan merangkai kata	Sudah ditambahkan rangkaian kata sesuai dengan materi pembelajaran dan tingkat kemampuan peserta didik
	Kotak belajar di berikan hiasan untuk kemenarikan	Media kotak belajar sudah diberikan hiasan yang

		menarik
	Lebih baik kertas dilapisi dengan kardus	Kertas bagian belakang sudah dilapisi dengan kertas

2. Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Sebelum diuji cobakan ke pengguna media papan susun aksara Jawa harus sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan KI, KD yang bertujuan untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan produk yang dikembangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Jumlah presentase perhitungan skor ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3. Di bawah ini adalah revisi yang diberikan oleh ahli materi:

Tabel 4.11
Tabel Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Uji Coba	Bagian yang Perlu Direvisi	Bagian yang Sudah Direvisi
Ahli Materi	Penulisan ejaan diperbaiki.	Penulisan ejaan sudah diperbaiki
	Penggunaan kata ganti	Penggunaan kata ganti sudah diperbaiki

3. Revisi Berdasarkan Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji coba dengan ahli pembelajaran, produk media permainan papan susun aksara Jawa sudah sangat membantu peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media kotak belajar yang telah dikembangkan disetujui oleh ahli pembelajaran.

Dalam lembar validasi terdapat beberapa aspek yang mendapat skor 3. Maka dari itu, media kotak belajar dilakukan revisi berdasarkan

penilaian yang memiliki jumlah skor 3. Berikut revisi yang diberikan oleh ahli pembelajaran:

Tabel 4.12
Tabel Revisi Berdasarkan Mata Pelajaran

Uji Coba	Bagian yang Perlu Direvisi	Bagian yang Sudah Direvisi
Ahli Pembelajaran	Penyajian pertanyaan sesuai dengan KI KD dalam pembelajaran	Penyajian pertanyaan pada media kotak belajar telah diperbaiki sesuai KI KD
	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok maupun mandiri	Media sudah direvisi dapat digunakan dalam pembelajaran berkelompok maupun mandiri
	Fleksibilitas penggunaan media kotak belajar	Fleksibilitas penggunaan media kotak belajar dalam pembelajaran lainnya



Gambar 4.4
Media kotak belajar sebelum revisi



Gambar 4.5
Media kotak belajar setelah direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Kesimpulan hasil dari penelitian diatas yang telah dipaparkan dari setiap bab pembahasan diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran media Kotak Belajar (KB) pada pembahasan materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru dari segi keberartian, eambah semangat dan minat belajar siswa yang mengalami peningkatan.dari setiap perumusan masalah yang suadah terpaparkan melalui hal itulah satu persatu kita uraikan dari setiap permasalahnya:

1. Kotak Belajar (KB) yang telah dikembangkan oleh peneliti ini bukan semata dibuat tanpa adanya ananlisis kebutuhan dari segala aspek baik dari segi aspek kebutuhan siswa maupun guru yang akan dipertimbangkan dengan hormat, sebelum adanya hal itu terpaparlah segala aspek permasalahan yang dimana kuranglah ketertarikan minat siswa terhadap pembelajaran yang monoton dengan hal itulah muncul media kotak belajar yang tidak ahaya guru namun juga siswa memiliki peran aktif dalam sebuah proses pembelajaran didalam kelas. Dengan harapan setiap siswa mengalami ketertarikan minat pada saat pmebelajaran berlangsung dan pembelajaran berjalan sesuai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.
2. pada materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru pendidikan agama islam dinyatakan sangat valid pada uji validitas dengan persentase keidealan 86,00%. Yang dinyatakan dalam hal ini sampai pada

titik pengembangan yang memenuhi segala aspek dari aspek kelayakan, kelayakan Bahasa, penyajian, maupun proses keterlaksanaanya yang menyeluruh. Dari perhitungan itulah media Kotak Belajar(KB) bisa dilanjutkan dalam setiap implikasinya dalam perjalanan pembelajaran berlangsung.

3. Media Kotak Belajar (KB) dinyatakan efektif. Perhitungan dari itu terlihat dalam respon siswa saat melakukan proses pembelajaran berlangsung perhitungannya mengalami peningkatan minat ataupun malah sebaliknya. Setelah melalui bebrapa proses pembelajran dan siswa diperintahkan mengisi angket dari situlah terlihat kegunaan dari kotak belajar dari sebelum mendapatkan prosentase 51,53% kemudian mengalami peningkatan prosentase 70,66% degan skor maksimal 80,00%. Dapat dilihat konjungsi pengaruh dari keberadaan progress kotak belajar menunjukkan minat belajar bagi peserta didik.

Dari hal ini dapat dilihat perubahan prosentase setelah penggunaan media kotak belajar dan tidak menggunakan kotak belajar dalam materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Dengan skor minat lebih besar saat penggunaan media kotak belajar dari sebelumnya, denga hal ini dikatakan progress pengembanagn kotak belajar lolos dalam hal peningkatan minat belajar siswa.

4. Kemenarikan produk kotak belajar
 - a. Dalam hal meningkatkan minat kotak belajar bisa diterapkan dengan baik.

- b. Melatih peserta didik aktif dalam proses pembelajaran
- c. Berkolaborasi dengan baik
- d. Melatih pemahaman siswa
- e. Mempermudah peserta didik memahami materi hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Peneliti memberikan saran agar Media Kotak Belajar (KB) dapat dipergunakan secara menyeluruh bukan hanya pada materi pendidikan agama islam saja.
2. Peneliti memberi saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Media Kotak Belajar (KB) dengan berbagai fitur lagi baik dari segi penampilan maupun kegunaanya
3. Peneliti memberi saran untuk peneliti selanjutnya bisa menambahkan sejumlah validator lebih banyak lagi untuk memperkuat dan penampungan argument yang lebih baik lagi dan juga bisa menambahkan uji lapangan yang terbesar.
4. Peneliti memberi saran untuk peneliti selanjutnya bisa mendesiminasi bukan hanya pada satu materi namun bisa digunakan di keseluruhan materi

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni Safiatul“ judul Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan (di kelas II Sekolah Dasar Negeri Rengaspendawa 03)”. 2019
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16.1 (2018): 98-107
- Alfurqan, Alfurqan, Riza Wardefi, Sefri Doni, Ahmad Taufik Hidayat, and Andriani Andriani. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI SD Di Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 165-172.
- Ali, Gani. "Prinsip-prinsip pembelajaran dan implikasinya terhadap pendidik dan peserta didik." *Al-Ta'dib* 6.1 (2013): 31-42.
- Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada (2005).
- Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada (2006).
- Arini, Zaini Ismaning. "Pengaruh Perilaku Inovatif, Dukungan Psikologis dan Profesionalisme terhadap Keterikatan Kerja (Studi Kasus di PT Panin Bank Cabang Mojosari Mojokerto)." *Jurnal Ilmu Manajemen (BION)* 1.2 (2021): 41-50.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada (2003).
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada (1996).
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Cetakan ke-18, Jakarta : Rajawali Pers (2005).
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada (1996).
- Aulia gita dyani “judul pengembangan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam (di kelas IV sekolah dasar muhammadiyah 019 Bangkinang kota kabupaten kampar)”.2019
- Cicik Tarwiti“ Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (SD kelas v)”.2018
- Daryanto, *Media Pembelajaran* cetakan ke-2, Yogyakarta : Gava Media 2013.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Semarang : PT. Kumudasmoro Grafindo 1994.

- Departemen Agama RI, Pedoman Pendidikan Agama: Islam Sekolah Umum Dan Luar Biasa, tt,
- Diniyati, Rahmania ,” pengembangan media kotak ajaib apada materi pokok mengenal pola bilangan melalui gambar/benda dalam sub tema gemar membaca ubtuk siswa kelas 1 sekolah dasar” (penelitian diSD kalasan) 2017
- Fazriyah, Indah Nurul. *Analisis Metode Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Diss. Fkip Unpas, 2020.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. "Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5.1 (2019).
- Firdaus, Aulia, Lulu Choirun Nisa, and Nadhifah Nadhifah. "Kemampuan berpikir kritis siswa pada materi barisan dan deret berdasarkan gaya berpikir." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10.1 (2019): 68-77.
- Fitriani, Windi, Suwarjo Suwarjo, and Muhammad Nur Wangid. "Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 9.2 (2021): 234-242.
- Frederic J. Mc. Donald, *Educational Psychology*, San Francisco, Wadsworth Publishing Company Inc 1995 .
- Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, Bandung: Pustaka Setia 2011.
- Ihsan Fuad, *Dasar – Dasar Kependidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, 2013
- Indah Puspita Sari “pengembangan media kuarter pada materi asam basa untung meningkatkan motivasi dan aktivasin belajar siswa (di kelas IV sekolah dasar r)”.2018
- intan dwi kansih, “ judul pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela (di MI Al-jauharotun naqiyah sinar Banten Bandar Lampung)” 2019.
- Jalaluddin, *Teologi Pendidikan*, Jakarta ; PT. Raja Grafindo Persada 2001.
- Jurnal Wikipedia, *Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia*, Jakarta : RajawaliPers 2009.
- Kemp& Dayton . ”Planinning and Producing Intructional. Media”. Bandung: sinar produksi 1985.
- Koyo K, dkk, “Media Pendidikan” dalam Zainuddin HRL, dkk.,pusat Sumber Belajar, Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud 1985.

- M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta : Bumi Aksara 2000.
- Majid Abdul, Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer, Bandung PT.Remaja : Rosdakarya 2004.
- Mesra, Romi. "Research & Development Dalam Pendidikan." (2023).
- Nur Millati Hanifah” problem berbantu media kotak telur pelangi (kotela) terhadap hasil belajar matematika” (penelitian di kelas III SD Kanisius Hasanudin Semaran) 2017
- Peraturan Pemerintahan No. 55 Tahun 2007, Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1, pasal2,ayat (1)
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “ *pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Media,*” *Halaqah Islamic* 2019
- Sheila Septiana Rahayuningsih “ judul Peningkatan KemampuanMengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar (di di TK Sion Blora)”. 2019
- sri handayani “ judul pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaean pendidikan agama islam (di kelas III sekolah dasar Batu Sangkar)” 2020.
- Sudjana, Nana. *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo, 2021; Saputro, Budiono. "Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Ipa Berbasis Pendidikan Agama Islam Melalui Alat Peraga Ipa Kontekstual Di Mi Kecamatan Ngablak, Magelang." *INFERENSI: Jurnal Penelitian Sosial,Keagamaan* 8, no. 1 (2014): 203-224.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta 2014.
- Sulistiyani, Yeni, and Ratih Rizqi Nirwana. "Pengembangan Blog Pembelajaran Kimia Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) Materi Reaksi Oksidasi-Reduksi." *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 1.1 (2019): 44-50.
- Susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, Jakarta : Amzah 2015.
- Tambak, Syahraini. "Metode bercerita dalam pembelajaran pendidikan agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1.1 (2016): 1-26.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN KHAS Jember. 2021) 96

Wedi, A. Konsep dan masalah penerapan metode pembelajaran: upaya peningkatan mutu pembelajaran melalui konsistensi teoretis-praktis penggunaan metode pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), (2017) 21-28..

Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan* 2002

Zaim Elmubarak, *Membumikan Pendidikan Nilai*, Bandung: Alfabeta 2013.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 1

Matrik Penelitian

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	SUB VARIABEL	SUMBER DATA	METODOLOGI PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI KOTAK BELAJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMP NEGERI 3 SIDAYU	1. Bagaimana Pengembangan Media Kotak Belajar Dalam Pembelajaran pendidikan Agama Islam di SMP NEGERI 30 SIDAYU GRESIK 2. Bagaimana mengetahui kevalidan media kotak belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa? 3. Bagaimana mengetahui respon siswa terhadap media kotak belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa SMPN 30 Sidayu?	1. Pengembangan MEDIA belajar	- Pengertian pengembangan - Pengertian media belajar - media kotak belajar yang akan dikembangkan	1. Primer - Guru - Siswa 2. Sekunder - Dokumenter - Observasi - Uji coba	1. Pendekatan Penelitian: Pengembangan 2. Jenis Penelitian : pengembangan (research and development) 3. Lokasi Penelitian : SMP NEGERI 3 SIDAYU 4. Teknik Pengumpulan Data - Tes - Observasi - Uji coba Produk - Dokumentasi 5. Analisis Data : Model ADDIE merupakan model atau kerangka pengembangan yang memiliki keunikan procedural pada setiap tahapan dan fase pengembangan produk.
		2. Kevalidan dari media kotak belajar	- Ahli media - Ahli materi - Guru mata pelajaran		
		3. Respon siswa terhadap kotak belajar siswa	- Hasil angket respon siswa		

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN
TINGKAT PEMAHAMAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MEDIA KOTAK BELAJAR (KB)

Semua keterangan yang diberikan dalam kuesioner ini semata-mata digunakan untuk kepentingan akademis yang berkaitan dengan penelitian dalam rangka dalam rangka penyusunan tugas akhir.

Keterangan yang diberikan akan kami jaga kerahasiaannya, oleh karena itu mohon kesediaan adik-adik untuk memberikan

keterangan sebenar-benarnya.

Atas bantuannya kami ucapkan terima kasih

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin : Laki-laki/ Perempuan *(coret yang tidak perlu)

I. Petunjuk Pengisian

Pernyataan berikut adalah tentang ketertarikan penggunaan media pembelajaran Kotak Belajar (KB). Tidak ada jawaban benar atau salah. Untuk memberikan respon, perhatikan petunjuk dibawah ini:

1. Tulislah nama dan kelas anda!
2. Harap baca dengan cermat dan pilih salah satu pernyataan berdasarkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan. Anda dengan memberikan tanda centang (v) dengan ketentuan:
 - Sangat tidak setuju (STS) : 1
 - Tidak Setuju (TS) : 2
 - Netral (N) : 3
 - Setuju (S) : 4
 - Sangat Setuju (SS) : 5
3. Jawablah dengan jujur, cermat, dan teliti karena jawaban tersebut tidak mempengaruhi minat belajar adik-adik di sekolah
4. Telitilah pekerjaan adik-adik sebelum dikumpulkan.

II. Pernyataan tentang respon siswa penggunaan media pembelajaran Kotak Belajar (KB)

No.	Butiran pertanyaan	Respon				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Media kotak belajar lebih bermanfaat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam					
2.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih terampil					
3.	Media kotak belajar mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru					
4.	Belajar menggunakan media kotak belajar membuat saya lebih memahami materi					
5.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih termotivasi					
6.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar dapat mengeksplor diri saya sendiri					
7.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat					
8.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar membuat saya lebih aktif dalam belajar					
9.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat materi lebih mudah diingat					
10.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan kotak belajar lebih menarik untuk dipelajari					
11.	Media kotak belajar membuat saya lebih semangat berdiskusi dengan kelompok					
12.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat saya merasa lebih puas jika sudah menjawab pertanyaan					
13.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat saya merasa tidak rugi belajar					
14.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar membuat bersemangat mengikuti pelajaran, jika yang disampaikan oleh guru tidak saya pahami					
15.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar tidak membuat saya tertekan					
16.	Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan media kotak belajar melatih publik speaking saya dengan baik					

LAMPIRAN 3

**INSTRUMEN PENILIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOTAK BELAJAR (KB)**

(Oleh : Ahli/ pakar Materi)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 30 Sidayu
 Judul Penelitian : Pengembangan media belajar pendidikan agama islam melalui kotak belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP NEGERI 30 Sidayu
 Mata pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
 Kelas / Semester : VII (B)
 Validator :

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon bapak / ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda cek (v) pada salah satu kolom jawaban yang benar
2. Tuliskan masukan untuk perbaikan media pembelajaran untuk pengembangan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.

No	Indikator	Alternatif pilihan				Keterangan
		2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD					
2.	Materi yang disampaikan relevan dengan tujuan pembelajaran					
3.	Konsep dan pembeljara yang disajikan sesuai dengan konsep dalam bidang keilmuan					
4.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas					
5.	Materi tentang hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru tercakup dalam media kotak belajar (KB)					
6	Problematika yang terjadi dikehidupan sehari-hari dari hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru dibahas					

	dengan baik					
7.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan dalam konsep sesuai dengan tigakta berpikir SMP/MTs kelas VIII sehingga dapat dipahami dengan baik.					
8.	Aspek pembelajaran psikomotorik, kognitif, dan afektif padu dalam materi					
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan indicator					
10.	Penyajian materi mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran					
11.	Media relevan sesuai dengan materi yang dipelajari siswa					
12.	Kesesuaian soal dengan indicator					
13.	Penjelasan dari setiap kotak belajar disajikan untuk mendukung kemudahan dalam pemahaman materi					
14.	Petunjuk kotak belajar (KB) disampaikan dengan jelas					
15.	Istilah-istilah yang digunakan tepat sesuai dengan bidang					
16.	Penggunaan Bahasa yang tepat santun tidak mengurangi nilai-nilai Pendidikan					
17.	Mudah digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan Media kotak belajar (KB)					
18.	Kemampuan media untuk					

	mempeluas materi					
19.	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam					
20.	Kemudahan untuk siswa belajar secara mandiri					

A. Komentar Bapak/Ibu Seacara Keseluruhan Media Kotak Belajar (KB)

.....

B. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi. Kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka kotak belajar ini dinyatakan :

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Nama validator: **KHAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**
 Instansi : **J E M B E R**

Jember , 2023

LAMPIRAN 4

**INSTRUMEN PENILIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOTAK BELAJAR (KB)
(Oleh : Ahli/ pakar Media)**

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 30 Sidayu
 Judul Penelitian : Pengembangan media belajar pendidikan agama islam melalui kotak belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP NEGERI 30 Sidayu
 Mata pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
 Kelas / Semester : VII (B)
 Validator :

Petunjuk Pengisian :

3. Mohon bapak / ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda cek (v) pada salah satu kolom jawaban yang benar
4. Tuliskan masukan untuk perbaikan media pembelajaran untuk pengembangan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.

No	Indikator	Alternatif pilihan				Keterangan
		2	3	4	5	
1.	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan					
2.	Ketetapan media dalam penggunaan dalam sekolah SMP/MTs					
	Peningkatan minat dalam pembelajaran dikelas					
2.	Warna yang digunakan pada media sangat menarik dan selaras					
3.	Kelengkapan materi					
4.	Kesesuaian dalam situasi siswa					
5.	Memberian kesempatan belajar					
6.	Memberikan bantuan belajar					
7.	Memberika kualitas motivasi belajar					
8.	Dapat memberikan dampak bagi					

	siswa					
9.	Dapat membuat dampak bagi guru					
10.	Media relevan sesuai dengan materi yang dipelajari siswa					
11.	Kesesuain soal dengan indicator					
12.	Keluasan materi					
13.	Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas					
14.	Kemudahan untuk siswa belajar secara mandiri					
15.	Kemampuan mendorong berpikir kritis					
16.	Tampilan pada media sangat jelas					
17.	Jenis format yang digunakan mudah dibaca					
18.	Kualitas tampilan					
19.	Kualitas pengoaan programnya					
20.	Media yang digunakan mudah dan sederhana dalam pengaplikasiannya					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ

J E M B E R

C. Komenta Bapak/Ibu Secara Keseluruhan Media Kotak Belajar (KB)

.....

D. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi. Kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka kotak belajar ini dinyatakan :

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs

Nama validator:

Instansi :

LAMPIRAN 5

**INSTRUMEN PENILIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOTAK BELAJAR (KB)**

(Oleh : Ahli/ Guru Pendidikan Agama islam)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 30 Sidayu
 Judul Penelitian : Pengembangan media belajar pendidikan agama islam melalui kotak belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP NEGERI 30 Sidayu
 Mata pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
 Kelas / Semester : VII (B)
 Validator :

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon bapak / ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda cek (v) pada salah satu kolom jawaban yang benar
2. Tuliskan masukan untuk perbaikan media pembelajaran untuk pengembangan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.

No	Indikator	Alternatif pilihan				Keterangan
		2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD					
2.	Materi yang disampaikan relevan dengan tujuan pembelajaran					
3.	Konsep dan pembeljara yang disajikan sesuai dengan konsep dalam bidang keilmuan					
4.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas					
5.	Materi tentang hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru tercakup dalam media kotak belajar (KB)					
6	Problematika yang terjadi dikehidupan sehari-hari dari hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru dibahas dengan baik					

7.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan dalam konsep sesuai dengan tigakta berpikir SMP/MTs kelas VIII sehingga dapat dipahami dengan baik.					
8.	Aspek pembelajaran psikomotorik, kognitif, dan afektif padu dalam materi					
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan indicator					
10.	Penyajian materi mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran					
11.	Media relevan sesuai dengan materi yang dipelajari siswa					
12.	Kesesuaian soal dengan indicator					
13.	Penjelasan dari setiap kotak belajar disajikan untuk mendukung kemudahan dalam pemahaman materi					
14.	Petunjuk kotak belajar (KB) disampaikan dengan jelas					
15.	Istilah-istilah yang digunakan tepat sesuai dengan bidang					
16.	Penggunaan Bahasa yang tepat santun tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					
17.	Mudah digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan Media kotak belajar (KB)					
18.	Kemampuan media untuk memluas materi					

19.	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama isla					
20.	Kemudahan untuk siswa belajar secara mandiri					

E. Komentar Bapak/Ibu Seacara Keseluruhan Media Kotak Belajar (KB)

.....

F. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi. Kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka kotak belajar ini dinyatakan :

4. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs tanpa revisi
5. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs

Nama validator:

Instansi :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 2023

J E M B E R

LAMPIRAN 6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2345/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Fathma auliyah
 Jl Kanjeng Sepuh Mriyunan Sidayu Gresik

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20191082
 Nama : FATHMA AULIYAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media belajar pendidikan agama islam melalui kotak belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri 30 Sidayu" selama 25 (dua puluh lima) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Sumarno S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Januari

2023an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

LAMPIRAN 7: Surat Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMP NEGERI 30 GRESIK
 Jl. Kanjeng Sepuh, Mriyunan, Sidayu, Gresik, Kode Pos 61153
 Telp & Fax: 031-3941178 NPSN : 20500506
 Email : smp3sidayugresik@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 800 /a-7/437.53.12.04/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUMARNO, S.Pd
 NIP : 19670226 199512 1 002
 Pangkat/Gol.Ruang : Pembina tingkat I, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas : sebenarnya :

Nama : Fatma Auliyah
 NIM : T20191082
 Fakultas : FTIK
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai H. Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melaksanakan penelitian di UPT SMP Negeri 30 Gresik yang berada di Desa Mriyunan, Kec. Sidayu, Kab. Gresik selama 24 hari terhitung mulai 23 Januari 2023 sampai 15 Pebruari 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

“ Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Kotak Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa UPT SMP Negeri 30 Gresik ”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

15 Pebruari 2023


 SUMARNO
 NIP. 19670226 199512 1 002

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI PENELITIAN



LAMPIRAN 9

HASIL UJI COBA ANKET UNTUK KELOMPOK KECIL

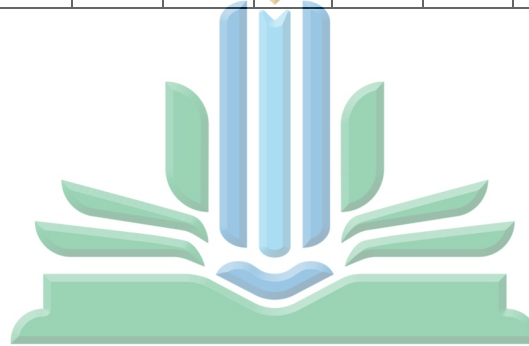
No	Nama Kode Siswa																	Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	A1	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37
2	A2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	50
3	A3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
4	A4	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
5	A5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
6	A6	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	41
7	A7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39
8	A8	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	40
9	A9	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	55
10	A10	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	49
11	A11	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	45
12	A12	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	50
13	A13	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	46
14	A14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
15	A15	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Jumlah		43	41	42	37	37	38	34	34	34	38	38	39	38	38	41	40	677
Validitas		2,86	2,73	2,8	2,46	2,46	2,53	2,26	2,26	2,26	2,53	2,53	2,6	2,53	2,53	2,73	2,66	41,33

LAMPIRAN 10

1. Uji coba lapangan penggunaan media kotak belajar

No.	Nama siswa	Nomor angket																Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	S1	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	64
2	S2	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	62
3	S3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	66
4	S4	4	5	5	4	3	3	4	5	4	5	4	5	5	4	3	5	71
5	S5	3	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	69
6	S6	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	65
7	S7	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	69
8	S8	4	5	3	3	3	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	68
9	S9	3	5	4	4	5	4	4	3	3	5	5	5	4	4	5	5	67
10	S10	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	67
11	S11	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	59
12	S12	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	66
13	S13	4	5	5	4	4	5	4	5	6	4	3	3	4	4	5	65	
14	S14	4	5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	69
15	S15	4	5	3	4	4	3	4	5	5	5	4	3	3	4	4	3	66
16	S16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	63
17	S17	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	59
18	S18	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	65
19	S19	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	65

20	S20	4	3	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	3	4	4	5	66
21	S21	4	3	3	4	4	3	4	3	5	4	4	3	3	4	4	4	68
22	S22	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	68
23	S23	4	5	5	4	4	3	4	5	5	5	4	3	3	4	4	5	69
24	S24	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	67
25	S25	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	69
26	S26	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	65
JUMLAH		110	126	102	119	116	99	128	117	102	109	127	121	125	105	109	124	1.839
X		4,23	4,84	3,92	4,57	4,46	3,80	4,92	4,5	3,92	4,19	4,88	4,65	4,80	4,03	4,19	4,76	70,66



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 11

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Status Pendidikan : SMP Negeri 30 Sidayu

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : VIII/2

Alokasi Waktu : 2×40 menit

Kurikulum : Kurikulum 2013

A. Kompetensi Inti

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 Mengolah, menyaji, dan menalar 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.

A. Kompetensi Dasar

1. Meyakini bahwa horma dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
2. Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi pemahaman *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa'*

: 36 beserta hadisnya

3. Menganalisis perilaku hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sesuai dengan *QS Al – Isra’ : 23* dan *QS An – Nisa’ : 36* beserta hadisnya

B. Indikator

1. Peserta didik dapat meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
2. Peserta didik dapat menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi pemahaman *QS Al – Isra’ : 23* dan *QS An – Nisa’ : 36* beserta hadisnya
3. Peserta didik menjelaskan isi *QS Al – Isra’ : 23* dan *QS An – Nisa’ : 36* beserta hadisnya yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Peserta didik dapat menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
5. Peserta didik dapat mengimplementasikan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari – hari
6. Peserta didik dapat menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

C. Tujuan Pembelajaran

- 1) Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
- 2) Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
- 3) Menjelaskan isi *QS Al – Isra’ : 23* dan *QS An – Nisa’ : 36* beserta hadisnya tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
- 4) Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
- 5) Mengimplementasikan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari – hari

- 6) Menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

B. Materi Pembelajaran

Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru

Sub materi:

1. Kisah – kisah tentang patuh dan hormat kepada kedua orang tua
2. *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya

C. Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa bersama – sama dengan penuh khidmat. • Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. • Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan pengalaman peserta didik dan materi pembelajaran dengan menanyakan kepada peserta didik “ apakah kalian 	<p>10 menit</p>

	<p>sudah menerapkan bentuk perilaku berbakti kepada orang tua dan guru”.</p>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang patuh dan hormat kepada orang tua dan guru, kemudian peserta didik memperhatikan penjelasan guru. • Guru memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan materi yang belum faham atau dirasa sulit kemudian guru menjawab pertanyaan tersebut. • Guru menayangkan video kisah perjuangan seorang ibu demi buah hatinya dan memberikan instruksi kepada peserta didik agar menyimak video tersebut dengan baik. • Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk menyampaikan hikmah yang dapat dipetik dari cuplikan video yang telah disajikan. 	125 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat untuk belajar. 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas homework. • Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan doa kepada kedua orang tua secara bersama – sama. • Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran dan peserta didik menjawab salam dengan bersama – sama. 	
--	--	--

D. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

1. Sumber Belajar

- Sumiyati, Muhammad Ahsan, dan Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Departemen Agama RI. 2005. *Alquran dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama RI.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Mengetahui
Kepala SMPN 30 Sidayu

Gresik 3 Februari 2023
Guru Agama Islam



FATHMA AULIYAH

A

Mari Renungkan

Sumber : Dokumen Kemdikbud

Gambar 9.4: Seorang Peserta didik sedang mengerjakan tugas (PR) di ruang belajar dengan sungguh-sungguh

***Narasi : Mematuhi perintah orang tua dan guru
adalah kunci meraih kesuksesan***

Wahai anak saleh, siapakah orang yang paling berjasa dalam kehidupan kita? Tentu saja orang tua dan guru. Orang tua telah memberikan perhatian dan kasih sayang kepada kita sejak didalam kandungan. Seorang ibu dengan penuh ikhlas merawat calon bayi di dalam kandungan selama kurang lebih sembilan bulan sepuluh hari. Selama masa kehamilan, seorang ibu mengalami kondisi payah yang bertambah-bertambah. Meski demikian, tidak ada keluh kesah terucap dari seorang ibu. Mengapa? Karena semua dijalani dengan ikhlas dan penuh kasih sayang. Sehingga rasa sakit, payah, letih menjadi terasa ringan bahkan yang muncul hanya rasa bahagia.

Saat melahirkan, ibu mempertaruhkan nyawanya demi keselamatan anaknya. Sungguh tidak dapat dibayangkan betapa sakitnya saat melahirkan. Namun tidak ada keluh kesah dari seorang ibu. Tangis haru penuh kebahagiaan seorang ibu mengiringi kelahiran anaknya. Tidak hanya berhenti disitu, seorang ibu masih harus merawat bayinya. Menyusui, mengganti popok, memandikan, mencuci pakaian hingga menemani tidur dilakukan ibu dengan penuh ikhlas. Jika anaknya terbangun pada tengah malam, ibu akan segera bangun untuk memastikan anaknya dalam keadaan baik.

LAMPIRAN 12

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Status Pendidikan : SMP Negeri 30 Sidayu

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : VIII/2

Alokasi Waktu : 2×40 menit

Kurikulum : Kurikulum 2013

D. Kompetensi Inti

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 Mengolah, menyalin, dan menalar 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.

E. Kompetensi Dasar

1. Meyakini bahwa horma dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
2. Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi pemahaman *QS Al – Isra’ : 23* dan *QS An –*

Nisa' : 36 beserta hadisnya

3. Menganalisis perilaku hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sesuai dengan *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya

F. Indikator

1. Peserta didik dapat meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
2. Peserta didik dapat menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi pemahaman *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya
3. Peserta didik menjelaskan isi *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Peserta didik dapat menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
5. Peserta didik dapat mengimplementasikan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari – hari
6. Peserta didik dapat menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

G. Tujuan Pembelajaran

1. Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
2. Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
3. Menjelaskan isi *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
5. Mengimplementasikan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari – hari

6. Menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

H. Materi Pembelajaran

Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru

Sub materi:

1. Kisah – kisah tentang patuh dan hormat kepada kedua orang tua
2. *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa bersama – sama dengan penuh khidmat. • Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. • Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan pengalaman peserta didik dan materi pembelajaran dengan menanyakan kepada peserta didik “ apakah kalian sudah menerapkan bentuk perilaku 	<p>10 menit</p>

	berbakti kepada orang tua dan guru”.	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang patuh dan hormat kepada orang tua dan guru, kemudian peserta didik memperhatikan penjelasan guru. • Guru mengenalkan permainan media kotak belajar (KB) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang telah dibaca • Guru memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan materi yang belum faham atau dirasa sulit kemudian guru menjawab pertanyaan tersebut. 	125 menit
Penutup	<p>Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat untuk belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas homework • Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan doa kepada kedua orang tua secara bersama – sama. • Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran dan 	15 menit

	peserta didik menjawab salam dengan bersama – sama.	
--	---	--

I. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

1. Sumber Belajar

- b. Sumiyati, Muhammad Ahsan, dan Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- c. Departemen Agama RI. 2005. *Alquran dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama RI.

Mengetahui
2023
Kepala SMPN 30 Sidayu

Gresik 13 Februari

Guru Agama Islam



FATHMA AULIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ
وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ
وَأَيْنَ السَّبِيلِ ۗ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ
مُخْتَالًا فَخُورًا ﴿٣١﴾

Dari ayat di atas dapat diketahui bahwa perintah berbuat baik kepada kedua orang tua merupakan perintah langsung dari Allah Swt. Perintah berbuat baik kepada kedua orang tua diletakkan setelah perintah untuk menyembah Allah Swt dan larangan syirik. Ini menjadi bukti bahwa kedua orang tua menempati kedudukan mulia dalam pandangan Islam. Maka, sebagai anak kita harus menghormati dan mematuhi nasihat dan perintah orang tua sebagai wujud bakti kita kepada keduanya. Baik itu orang tua masih hidup ataupun sudah meninggaldunia.

Berbakti kepada orang tua merupakan kewajiban ibadah dari Allah Swt bagi hamba-Nya. Jadi, berbakti kepada orang tua bukan merupakan balasan anak kepada keduanya karena telah melahirkan, merawat dan mendidik. Mengapa demikian?. Karena jasa orang tua tidak mungkin bisa dibalas dengan balasan sepadan oleh seorang anak. Pada usianya yang sudah lanjut, tentu orang tua sangat membutuhkan perhatian dan kasih sayang kita. Dalam sebuah hadits riwayat Muslim, Rasulullah Saw bersabda :

LAMPIRAN 13

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Status Pendidikan : SMP Negeri 30 Sidayu

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : VIII/2

Alokasi Waktu : 2×40 menit

Kurikulum : Kurikulum 2013

A. Kompetensi Inti

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 Mengolah, menyaji, dan menalar 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.

B. Kompetensi Dasar

1. Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama

2. Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi pemahaman *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya
3. Menganalisis perilaku hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sesuai dengan *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya

C. Indikator

1. Peserta didik dapat meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
2. Peserta didik dapat menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai implementasi pemahaman *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya
3. Peserta didik menjelaskan isi *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Peserta didik dapat menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
5. Peserta didik dapat mengimplementasikan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari – hari
6. Peserta didik dapat menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

D. Tujuan Pembelajaran

1. Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai kewajiban agama
2. Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
3. Menjelaskan isi *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

5. Mengimplementasikan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari – hari
6. Menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

E. Materi Pembelajaran

Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru

Sub materi:

1. Kisah – kisah tentang patuh dan hormat kepada kedua orang tua
2. *QS Al – Isra' : 23* dan *QS An – Nisa' : 36* beserta hadisnya

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	 <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa bersama – sama dengan penuh khidmat. • Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. • Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan pengalaman peserta didik dan materi pembelajaran dengan 	10 menit

	<p>menanyakan kepada peserta didik “ apakah kalian sudah menerapkan bentuk perilaku berbakti kepada orang tua dan guru”.</p>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang patuh dan hormat kepada orang tua dan guru, kemudian peserta didik memperhatikan penjelasan guru. • Guru membagi 3 kelompok • Guru menggunakan media kotak belajar (KB) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang telah dibaca dengan menjawab beberapa pertanyaan yang ada dalam kotak belajar • Guru memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan materi yang belum faham atau dirasa sulit kemudian guru menjawab pertanyaan tersebut. 	125 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat untuk belajar.. 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan doa kepada kedua orang tua secara bersama – sama. • Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran dan peserta didik menjawab salam dengan bersama – sama. 	
--	---	--

1. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

1. Sumber Belajar

- d. Sumiyati, Muhammad Ahsan, dan Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- e. Departemen Agama RI. 2005. *Alquran dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama RI.

Mengetahui

2023

Kepala SMPN 30 Sidayu

Gresik 18 Februari

Guru Agama Islam



FATHMA AULIYAH

LAMPIRAN 14 : Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

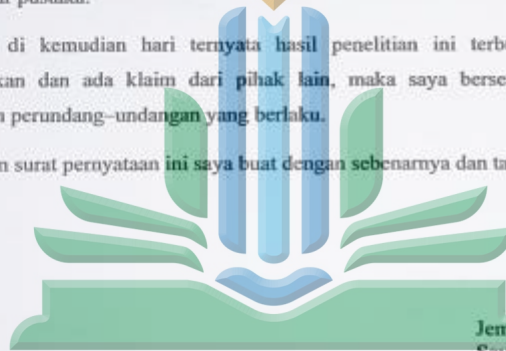
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fathma Auliya
 NIM : T20191082
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.



Jember, 01 April 2023

Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Fathma Auliyah
 T20191082

LAMPIRAN 15 : Ahli Media

INSTRUMEN PENILIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK BELAJAR (KB) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
(Oleh : Ahli/ pakar Media)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 30 Sidayu
 Judul Penelitian : Pengembangan media belajar pendidikan agama islam melalui kotak belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP NEGERI 30 Sidayu
 Mata pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
 Kelas / Semester : VII (B)
 Validator :

Petunjuk Pengisian :

3. Mohon bapak / ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda cek (v) pada salah satu kolom jawaban yang benar
4. Tuliskan masukan untuk perbaikan media pembelajaran untuk pengembangan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.

No	Indikator	Alternatif pilihan				Keterangan
		2	3	4	5	
1.	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan				✓	
2.	Ketetapan media dalam penggunaan dalam sekolah SMP/MTs				✓	
3.	Peningkatan minat dalam pembelajaran dikelas			✓		
4.	Warna yang digunakan pada media sangat menarik dan selaras				✓	
5.	Kelengkapan materi				✓	
6.	Kesesuaian dalam situasi/situasi				✓	
7.	Memberikan kesempatan belajar				✓	
8.	Memberikan bantuan belajar				✓	
9.	Memberikan kualitas motivasi belajar			✓		
10.	Dapat memberikan dampak bagi					

	siswa				✓
9.	Dapat membuat dampak bagi guru				✓
10.	Media relevan sesuai dengan materi yang dipelajari siswa				✓
11.	Kesesuaian soal dengan indikator				✓
12.	Keluasan materi				✓
13.	Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas				✓
14.	Kemudahan untuk siswa belajar secara mandiri			✓	
15.	Kemampuan mendorong berpikir kritis				✓
16.	Tampilan pada media sangat jelas			✓	
17.	Jenis format yang digunakan mudah dibaca				✓
18.	Kualitas tampilan				✓
19.	Kualitas pengisian programnya				✓
20.	Media yang digunakan mudah dan sederhana dalam pengaplikasiannya				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
C. Komentar Bapak/Ibu Secara Keseluruhan Media Kotak Belajar (KB)
J E M B E R

D. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, Kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka kotak belajar ini dinyatakan :

- ✓ 1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs tanpa revisi
- ✓ 2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs dengan revisi sesuai saran

7.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan dalam konsep sesuai dengan tingkat berfikir SMP/MTs kelas VIII sehingga dapat dipahami dengan baik.				✓
8.	Aspek pembelajaran psikomotorik, kognitif, dan afektif padu dalam materi				✓
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator				✓
10.	Penyajian materi mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran				✓
11.	Media relevan sesuai dengan materi yang dipelajari siswa				✓
12.	Kesesuaian soal dengan indikator				✓
13.	Penjelasan dari setiap kotak belajar disajikan untuk mendukung kemudahan dalam memahami materi				✓
14.	Petunjuk kotak belajar KB disajikan dengan jelas				✓
15.	Istilah-istilah yang digunakan tepat sesuai dengan bidang				✓
16.	Penggunaan Bahasa yang tepat santun tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				✓
17.	Mudah digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan Media kotak belajar (KB)				✓
18.	Kemampuan media untuk memperlus materi				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

19.	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam				✓
20.	Kemudahan untuk siswa belajar secara mandiri				✓

A. Komentar Bapak/Ibu Seacara Keseluruhan Media Kotak Belajar (KB)

1. *Penyusunan gambar & foto ki*
2. *Penggunaan kata ganti*

B. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, Kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka kotak belajar ini dinyatakan :

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMP/MTs

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

15 Februari 2023
Erly Guris A.

LAMPIRAN 17: Lembar Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA
IMPLEMENTASI MEDIA KOTAK BELAJAR
DI SMP NEGERI 30 SIDAYU

Hari/Tanggal : 06 Februari 2023
 Tempat : SMP Negeri 30 Sidayu
 Narasumber : Ibu Mamluatul Fauziyah, S.Pd
 Jabatan Narasumber : Wali kelas VIII B

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah media kotak belajar mudah digunakan?	Iya, media kotak belajar mudah digunakan karena peserta didik tidak merasa kesulitan dalam penggunaan media.
2	Bagaimana tanggapan anda terkait penggunaan media kotak belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	Media kotak belajar yang digunakan menarik perhatian peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi.
3	Apakah siswa lebih semangat dalam menggunakan media kotak belajar?	Iya, lebih semangat. Karena media yang digunakan terlihat menarik sehingga meningkatkan semangat dan memotivasi peserta didik dalam belajara
4	Apakah media kotak belajar sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	Iya. Karena penggunaan media dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
5	Apakah media kotak belajar dapat mempermudah pemberian materi hormat dan patuh kepada kedua	Iya. Dengan media kotak belajar selain dapat mempermudah pemberian materi juga dapat

	orang tua dan guru?	mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi.
--	---------------------	---

Sumber : adaptasi dari Rifdah Syahniar Anandatito Putri, 2021



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 18 : Lembar Observasi

PEDOMAN WAWANCARA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

No	Kisi-kisi dan Tujuan	Pertanyaan
1	Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Sidayu?
2	Kendala dalam mengajar Pendidikan Agama Islam, khususnya materi hormat dan apatuh terhadap kedua orang tua dan guru	Apa saja kendala dalam mengajar Pendidikan Agama Islam, khususnya materi hormat dan apatuh terhadap kedua orang tua dan guru?
3	Sumber belajar yang digunakan	Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
4	Metode yang digunakan	Apa metode belajar yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
5	Media yang digunakan	Media apa yang digunakan dalam mengajar Pendidikan Agama Islam?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Sumber : adaptasi dari Norma Kholisa, 2022

J E M B E R

LAMPIRAN 19: Jurnal Penelitian

Jurnal Penelitian

Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Kotak Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP NEGERI 3 SIDAYU

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	24 Januari 2023	Menyerahkan Surat Penelitian ke SMP Negeri 3 Sidayu	
2.	30 Januari 2023	Melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam	
3.	2 Februari 2023	Melakukan wawancara dengan siswa kelas VII	
4.	3 Februari 2023	Melakukan pembelajaran di dalam kelas	
5.	13 Februari 2023	Melakukan penyebaran angket sebelum penggunaan media kotak belajar	
6.	18 Februari 2023	Melakukan penyebaran angket setelah penggunaan media kotak belajar	
7.	17 Februari 2023	Mengambil data tentang sejarah, profil, visi, misi SMP Negeri 3 sidayu dan lain-lain	
8.	22 Februari 2023	Pengambilan surat selesai penelitian di SMP Negeri 3 Sidayu	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Gresik, 22 Februari 2023
Kepala SMP Negeri 3 Sidayu



Pd
NIP. 226 199512 1 002

LAMPIRAN 20: Absensi

UPT SMP NEGERI 30 GRESIK
Jl. Kanjeng Sepuh Mriyunan Sidayu Telp. (031) 3941178 Kode Pos 61153 Gresik

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran _____
Semester/ Tahun Pelajaran _____

KELAS
VIII B

NOMOR		NAMA SISWA	L/P	Tanggal/ Pertemuan ke-																			
UR	INDUK			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2487	ALVINO IBRAHIM KHOIR	L																				
2	2488	Andhika Nikal's Firmansyah	L																				
3	2489	ANGELINA ARISANTI KURNIASARI	P																				
4	2490	ARFA HURIYAH EL FARADIS	P																				
5	2491	AULIYAUROHMA AL WAHIDAH	P																				
6	2511	Balqis Malikatul Usmah	P																				
7	2492	CITRAWATI ISNANI PUTRI AYUTAYA	P																				
8	2493	Djalim Akbarrudin Syawal	L																				
9	2494	ELICYA ANAS TASYA PUTRI	P																				
10	2495	FATIHATUS SALAMAH	P																				
11	2496	Rafael Sidiq	P																				
12	2497	ISHMAH DININA AULAWIYAH	P																				
13	2498	LINTANG ALFIYATUL JANNAH	P																				
14	2499	MASZIAUL MUTHI'	L																				
15	2500	MOH IQBAL SYARIF AL ALIMI	L																				
16	2501	MOH. BACHTIAR BAGAS ROMADLONI	L																				
17	2502	MOH. FAJRIUL IRFAN	L																				
18	2503	MUHAMMAD RILAL FAVIAN SYAH	L																				
19	2478	MUHAMMAD HANIFUL UMAM	L																				
20	2504	MUHAMMAD HANIFUL UMAM	L																				
21	2505	RAHMAT NAUFAL IBRAHIM	L																				
22	2506	REVA MAULIDYAH SEFTY DEWINDASARI	P																				
23	2508	Siti Nur Jeddah Rahmawati	P																				
24	2509	Sullistiowati	P																				
25	2513	Tsantra Nafdhohul Umah	P																				
26	2564	Rosalina Andriani Syarif	P																				

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI Haji Achmad Siddiq
JEMBER**

Guru Mata Pelajaran,
.....
NIP.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis bernama lengkap Fathma Auliyah, lahir di Sidokumpul, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur pada tanggal 04 Agustus 2001 yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Muhammad Syafi'in dan Ibu Ulfa. Pada tahun 2013 penulis menyelesaikan pendidikan dasar di MI Darunnajah Sidokumpul Bungah. Pada tahun 2013 melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP N 30 Sidayu Gresik dan selesai pada tahun 2016. Pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di MAN 1 Gresik dan selesai pada tahun 2019.

Setelah menamatkan pendidikan di MAN 1 Gresik, penulis melanjutkan studi Program S1 jurusan Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember melalui jalur SPANPTKIN tertulis pada tahun 2019. Pada tanggal 22 Juni 2023 Pendidikan Islam dengan judul tesis Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Kotak Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP NEGERI 30 Sidayu Gresik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R