

**ANALISIS PERBANDINGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CAE' PADA
PELAJARAN PAI MATERI I'TIQAD 50**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

ANNISA HUMAIRA

NIM. 170212114

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM – BANDA ACEH
2022 M / 1443 H**

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PERBANDINGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CAE' PADA
PELAJARAN PAI MATERI I'TIQAD 50

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh :

ANNISA HUMAIRA
NIM. 170212114

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Banda Aceh, 20 Juli 2022 M

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II



Bustami, M. Sc

NIP.198604082014031001



Mujiburrahman, S.Pd.I., M.A.

ANALISIS PERBANDINGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CAE' PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI 'ITIQA'D 50

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada hari dan tanggal:

Senin, 19 Desember 2022 M
25 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris


Bustami, M.Sc

NIP. 198604082014031001


Muhajir, SST

NUK.20180111031019921083

Penguji I

Penguji II


Mujiburrahman, S.Pd.I., M.A.


Cut Azhar Fuadi, S.Pd.I., M.T

NIP. 2018012011198882073

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Dausalam-Banda Aceh



Prof. Safrudin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP:197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Annisa Humara

Nim : 170212114

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiah Dan Keguruan

Judul Skripsi : Analisis perbandingan media pembelajaran berbasis teknologi dan media pembelajaran berbasis cae' pada pelajaran PAI materi I'tiqad 50

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Juli 2022

Yang menyatakan



Annisa Humaira
ANNISA HUMAIRA
NIM. 170212114

ABSTRAK

Nama : Annisa Humaira
NIM : 170212114
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Analisis perbandingan media pembelajaran berbasis teknologi dan media pembelajaran berbasis *cae'* pada pelajaran PAI materi *I'tiqad 50*
Tanggal Sidang : 27 Juli 2022
Tebal skripsi : 89 Halaman
Pembimbing I : Bustam, M.Sc
Pembimbing II : Mujiburrahman, S.Pd.I.,M.A
Kata Kunci : Media Pembelajaran, *cae'*, dan *Powerpoint*

Tujuan penelitian ini adalah untuk menelusuri perbandingan hasil pembelajaran *I'tiqad 50* sesudah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *cae'*. Terdapat macam riset yang dipergunakan pada riset ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan tahapan investigasi terkontrol dalam memecahkan dan menemukan permasalahan pembelajaran di kelas, tahapan pemecahan masalah tersebut dilaksanakan dengan bersiklus, dengan sasaran dalam memberikan peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada siklus I yaitu 63,6. Nilai tersebut belum mencapai 75 untuk Standar Kompetensi mata pelajaran tauhid atau *I'tikad 50*. Siklus II dibagi 2 kelas kelas kontrol dan kelas acak maka hasil dari media pembelajaran berbasis teknologi yang ditampilkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,2 dan media pembelajaran berbasis *cae'* yang di terampilkan pada kelas acak memperoleh nilai rata-rata yaitu 74,4 Media belajar berbasis *powerpoint* dan *cae'* yang dikembangkan digunakan untuk menyampaikan materi *I'tiqad 50* di SDN Kuta Pasai Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, dan berkat rahmatnya lah penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini berjudul “**Analisis perbandingan media pembelajaran berbasis teknologi dan media pembelajaran berbasis *cae*’ pada pembelajaran PAI materi I’tiqad 50**”. Adapun tujuan disusun skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir pada program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti telah banyak mendapat bantuan, masukan, bimbingan, kerjasama dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Warul Walidin AK. MA. Selaku rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag, beserta wakil dekan I Dr. M. Chalis, M.Ag, wakil dekan II Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Yusran M.Pd, sekretaris Prodi PTI Mira Maisura M.Sc, serta staff Prodi PTI yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Yusran, S.Pd, M.Pd selaku penasehat akademik yang telah sabar memberikan nasihat dan saran dalam penulisan skripsi ini, serta ucapan

terima kasih pula kepada seluruh dosen-dosen yang telah memberikan bimbingan ilmu kepada saya dan teman-teman.

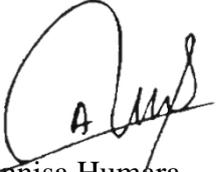
4. Bapak Bustami M.Sc dan Bapak Mujiburrahman, S.Pd.I.,M.A sebagai dosen pembimbing I dan II yang telah sabar dan ikhlas memberikan bimbingan, ide, nasihat, dan motivasi serta saran-saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Muhibuddin Hanafiah, M.Ag. (penguji komprehensif Metodologi Studi Islam), Bapak Yusran, M.Pd. (penguji komprehensif Kependidikan Islam), Bapak Cut Azhar Fuady,S.Pd.I.,MT, (penguji komprehensif Microsoft Word, Excell, Power Point, dan Pemograman Java), dan Ibu Nur Risma, S.Pd,M.T (penguji komprehensif Multimedia).
6. Orang tua saya yaitu Bapak Asnawi dan Ibu Nurjani Adam (almh), serta kakak dan adik, juga keluarga yang lain juga yang saya sayangi, yang senantiasa mendoakan, membimbing, mendidik, serta memberikan semangat dan dukungan kebaikan tanpa batas, semoga Allah membalas segala jasa-jasanya dengan kebaikan yaitu SurgaNya.
7. Kepada sekolah SD negeri kuta pasai Aceh Besar yang telah bersedia menerima dan membimbing saya untuk penelitian
8. Para sahabat dan teman-teman yang telah mendukung penulisan ini, Mulida safwani, Lia Safwati, Widya, Muhara Mita, Magfirah, Ratna Juwita, Suci Zikra, Nur Icha saputri, Rahma Yuliana, Cut Taffazani Fitria Nada, Adinda Gusnita, Rizki Ananda.

9. Kepada ORIZA GRUP yang juga ikut mendukung penulisan skripsi ini, terimakasih kepada Bapak Fendi Syahputra selaku pemilik pabrik dan Bapak Candra Prabudi selaku Menejer Pabrik ORIZA, serta karyawan dan staf ORIZA GRUP penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah dapat membalas semua kebaikan-kebakan semuanya dengan surga-Nya
10. Terima kasih juga kepada NCT Dream yang membuat penulis mendapat motivasi pada penulisan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan.
11. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah membalas semua kebaikan-kebakan sahabat semua dengan surga-Nya

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan karena masih terbatasnya pengetahuan dan kemampuan yang di miliki. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar kedepannya lebih baik lagi dalam menyusun penelitian. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca budiman.

Banda Aceh, 20 Juli 2022

Penulis

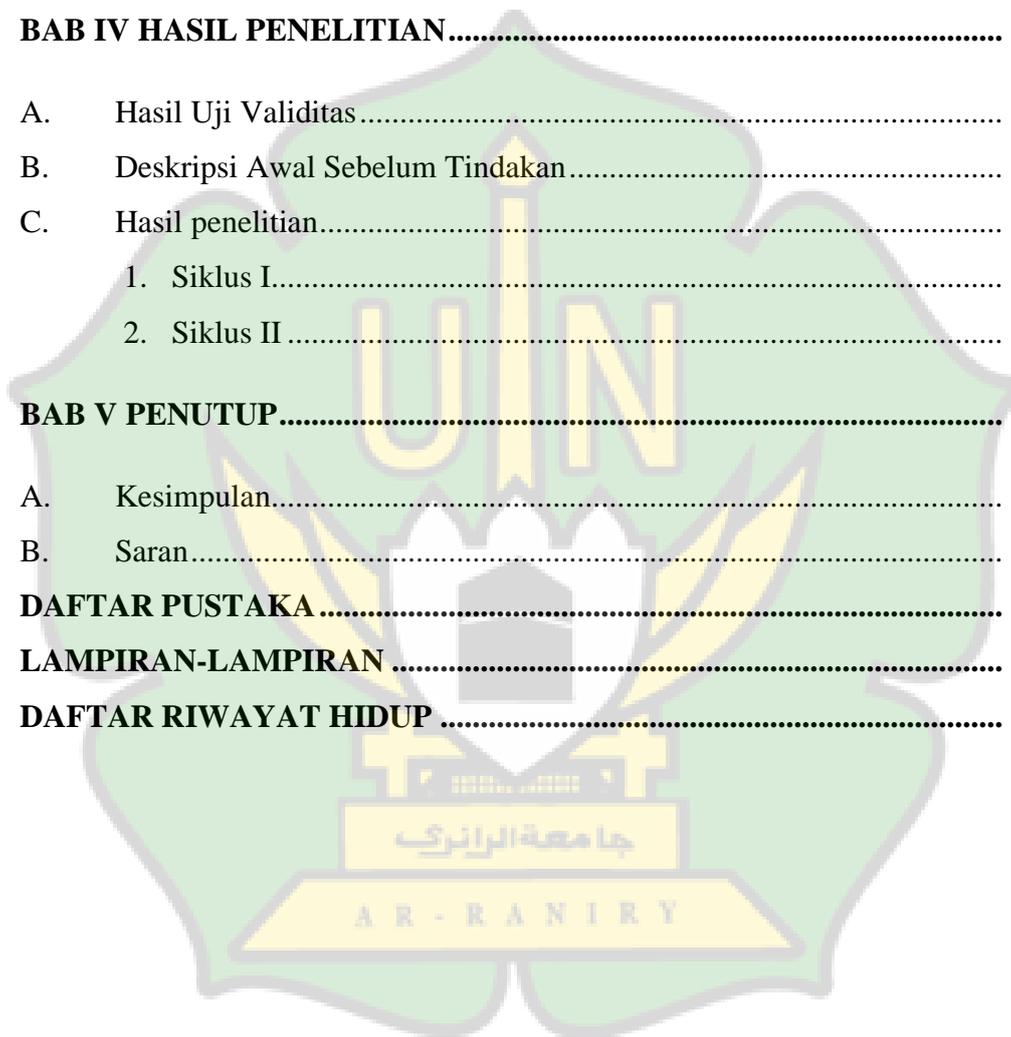


Annisa Humara

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABLE	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah.....	3
C. Tujuan penelitian.....	3
D. Manfaat penelitian.....	3
BAB II KAJIAN TEORI.....	4
A. Kajian pustaka	4
1. Media pembelajaran	4
2. Media pembelajaran berbasis teknologi.....	11
3. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal.....	13
4. <i>Powerpoint</i>	15
5. Syair (<i>cae'</i>).....	18
6. <i>I'tiqad 50</i>	21
B. Penelitian Relevan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Metode penelitian.....	29
B. Tahap penelitian	30
C. Desain penelitian	33
D. Populasi dan sampel penelitian	33
E. Instrument penelitian data	34
F. Teknik pengumpulan data	34

G.	Implementasi	35
H.	Analisis data	35
I.	Penyusunan evaluasi	37
J.	Hasil rancangan media pembelajaran <i>powerpoint</i>	40
K.	Hasil rancangan media pembelajaran <i>Cae'</i>	45
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		51
A.	Hasil Uji Validitas	51
B.	Deskripsi Awal Sebelum Tindakan.....	54
C.	Hasil penelitian.....	55
	1. Siklus I.....	55
	2. Siklus II	58
BAB V PENUTUP.....		63
A.	Kesimpulan.....	63
B.	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN-LAMPIRAN		68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		83



DAFTAR TABLE

Table 3.1 Desain Penelitian.....	33
Table 3.2 Pelaksanaan media pembelajaran	35
Table 3.3 Kisi-kisi instrument ahli media <i>powerpoint</i>	36
Table 3.4 Kisi-kisi instrument ahli materi <i>powerpoint</i>	36
Table 3.5 Kisi-kisi instrument ahli media <i>cae</i> '	37
Table 3.6 Kisi-kisi instrument ahli materi <i>cae</i> '.....	38
Table 3.7 Skala likert	38
Table 3.8 Katagori kelayakan	39
Table 4.1 Hasil aspek penilaian materi <i>powerpoint</i>	44
Table 4.2 Hasil aspek penilaian media <i>powerpoint</i>	45
Table 4.3 Hasil aspek penilaian materi <i>cae</i> '.....	46
Table 4.4 Hasil aspek penilaian media <i>cae</i> '	47
Table 4.5 Nilai rata-rata personal siklus I.....	48
Table 4.6 Nilai rata-rata observasi awal.....	50
Table 4.7 Nilai rata-rata personal kelas kontrol	52
Table 4.8 Nilai rata-rata personal kelas acak	53
Table 4,9 Perbandngan nila rata-rata personal kelas kontrol dan kelas acak	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap penelitian	31
Gambar 3.2 Tampilan awal	40
Gambar 3.3 Menu utama	40
Gambar 3.4 Pilihan materi	41
Gambar 3.5 Pilihan materi sifat-sifat Allah	41
Gambar 3.6 Pilihan materi sifat-sifat rasul	41
Gambar 3.7 Materi sifat wajib bagi Allah 1.....	42
Gambar 3.8 Materi sifat wajib bagi Allah 2.....	42
Gambar 3.9 Materi sifat mustahil bagi Allah 1.....	42
Gambar 3.10 Materi sifat mustahil bagi Allah 2.....	42
Gambar 3.11 Materi sifat jaiz bagi Allah	43
Gambar 3.12 Materi sifat wajib bagi rasul.....	43
Gambar 3.13 Materi sifat mustahil bagi rasul	43
Gambar 3.14 Materi sifat jaiz rasul.....	43
Gambar 4.1 Grafik ketuntasan siklus I.....	51
Gambar 4.2 Grafik ketuntasan siklus II	54
Gambar 4.3 Perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas acak	54
Gambar 4.4 Grafik perbandingan nilai rata-rata hasil observasi.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keterangan (sk) pengangkatan pembimbng skripsi	61
Lampiran 2 Surat penelitian	62
Lampiran 3 Foto pengantaran surat penelitian	63
Lampiran 4 Foto sekolah	64
Lampiran 5 Nama dan nilai siswa kelas kontrol	64
Lampiran 6 Nama dan nilai siswa kelas acak	65
Lampiran 7 Angket <i>powerpoint</i>	66
Lampiran 8 Angket <i>cae'</i>	67
Lampiran 9 Jawaban angket <i>cae'</i>	68
Lampiran 10 Jawaban angket <i>powerpoint</i>	69
Lampiran 11 Lembar observasi soal tes.....	70
Lampiran 12 Foto observasi	72
Lampiran 13 Mengajar <i>powerpoint</i>	73
Lampiran 14 Mengajar <i>cae'</i>	73
Lampiran 15 Foto Bersama anak murid.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan, hal ini melibatkan siswa guru dan lingkungan belajar yang saling berpengaruh di antara satu dengan yang lainnya untuk meraih tujuan belajar. Media termasuk sebuah faktor pendukung tercapainya sasaran pembelajaran. Perihal ini berkenaan dengan pemakaian media Mustifiqoh (2012: 28) [1] “media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”. Media belajar termasuk suatu hal yang sangat diperlukan dalam tahapan pembelajaran. Maka dalam hal ini, proses pembelajaran akan lebih mudah dan efektif dipahami oleh peserta didik. Dengan mempergunakan media belajar dapat meningkatkan minat belajar. Dengan mempergunakan media belajar dapat meningkatkan minat belajar, serta dengan adanya minat belajar sehingga tingkat pemahaman terhadap materi akan semakin besar sehingga tujuan pembelajaran pun akan diraih.

Terdapat beberapa macam media pembelajaran. Berikut media pembelajaran yang familiar dikalangan pendidik dan siswa, (1) media pembelajaran berbasis langsung (Konvensional), media pembelajaran berbasis langsung dapat diartikan selaku model pembelajaran dimana guru melakukan transformasi keterampilan atau informasi secara langsung pada siswa, (2) media pembelajaran berbasis teknologi, teknologi adalah suatu rancangan atau desain yang memerlukan pemanfaatan laptop/computer, (3) media pembelajaran berbasis kearifan lokal, kearifan lokal termasuk ide yang berkembang dan timbul dengan kontinue pada suatu masyarakat berbentuk adat istiadat.

Media pembelajaran berbasis teknologi sudah sering digunakan, dari riset yang telah dilaksanakan oleh Muhammad Maskur (2017) [2] dimana hasil riset memperlihatkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa, bisa

dikatakan media pembelajaran dengan basis teknologi ini sangat bagus, efektif, dan mudah dipergunakan sehingga para guru banyak mempergunakan media pembelajaran dengan basis teknologi.

Disamping itu pemakaian media pembelajaran dengan basis kearifan lokal menunjukkan hasil yang positif. Bahkan dari penelitian Sri Juita Br Ginting (2019)[3] menunjukkan meningkatkan kualitas itu tergambar dari meningkatnya antusias, motivasi, serta pemahaman siswa. Hasil belajar siswa terjadi peningkatan dan meraih nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik secara klasikal ataupun individual. Tidak hanya berdampak positif terhadap pembelajaran, media berbasis kearifan lokal juga dapat mengenalkan kita terhadap budaya yang ada di Indonesia. [3]

Di kalangan Aceh dikenal sebuah media pembelajaran berbasis kearifan lokal yaitu syair atau yang dikenal di Aceh dengan nama *cae'*. Dalam kehidupan orang Aceh *cae'* sudah digunakan turun temurun dari nenek moyang dalam pembelajaran apapun, Salah satunya *cae'* untuk pembelajaran agama dengan materi *I'tiqad 50*. *I'tiqad 50* adalah suatu pembelajaran yang dilakukan pada kelas V di SD Negeri Kuta Pasai Aceh Besar.

Terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Intan Mauliana (2021) menunjukkan bahwa hasil KKM mata pelajaran agama dengan materi *I'tiqad 50* masih rendah pada metode pembelajaran langsung dengan nilai rata-rata 74,6 sementara mempergunakan media pembelajaran berbasis teknologi (*powerPoint*) terdapat peningkatan hasil dengan nilai rata-rata 89,3. Namun terdapat kekurangan dari penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran *I'tikad 50* berbasis teknologi *powerpoint* perlu ditambah lagi pada bahagian materi dan di revisi lagi bahagian media seperti ditambahkan suara atau audio, dan juga akan maksimal jika ini di implementasikan apabila memenuhi fasilitas atau media penunjang seperti proyektor dan aliran listrik. [4]

Oleh sebab itu peneliti ingin menganalisis membandingkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *powerpoint* dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan menggunakan *cae'*. Telah dijabarkan pada latar belakang masalah yang telah teliti, penulis mengangkat riset dengan

judul “Analisis perbandingan media pembelajaran berbasis teknologi dengan media pembelajaran berbasis *cae*’ pada mata pelajaran PAI materi I’tiqad 50”.

B. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dijabarkan tersebut, sehingga perumusan masalah yang dapat di ambil yaitu:

1. Seperti apa kelayakan ahli media dan ahli materi pada pembelajaran *I’tiqad* 50 berbasis *powerpoint* dan berbasis *Cae*’
2. Seperti apa perbandingan hasil pembelajaran *I’tiqad* 50 sesudah mempergunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *cae*’

C. Tujuan penelitian

Menurut rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, sehingga tujuan riset yang dapat diambil yaitu :

Dalam menelusuri perbandingan hasil pembelajaran *I’tiqad* 50 sesudah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *cae*’.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis (keilmuan), hasil riset ini dapat memberi wawasan mengenai kajian pengembangan media pembelajaran.
2. Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi referensi ilmiah bagi perkembangan ilmu Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (UIN Ar-Raniry) Banda Aceh mengenai dampak pemakaian media pembelajaran.
3. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menemukan solusi atas kejadian yang ada di dalam masyarakat khususnya dalam hal kejenuhan siswa pada metoed pembelajaran yang hanya ceramah, sehingga guru dapat membuat metode baru agar siswa tidak jenuh belajar.
4. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan tentang media *powerpoint* dan metode *cae*’(syair).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka sering dihubungkan dengan landasan teori atau kerangka teori yakni berbagai teori yang dipergunakan dalam menganalisa objek riset sebagai berikut :

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media bersumber dari bahasa Latin dan termasuk kepada bentuk jamak dari istilah medium yang secara harfiah bermakna pengantar atau perantara. Media merupakan penghantar atau perantara pesan pada penerima dari pengirim (Arief sadiman, dkk 1993:6). [5]

Sanaky (2013: 4) [6] menjabarkan bahwa media merupakan suatu alat bantu pendidikan yang dapat dipergunakan selaku media untuk memperbesar efisiensi dan efektivitas dalam meraih sasaran belajar. Smaldino, dkk (2008: 7) berpendapat bawa media merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara pengirim sumber dan sumber penerima. [7]

Sukiman (2012: 28) [8] menjabarkan bahwa media belajar mempunyai definisi yakni sebuah media yang termasuk dari suatu hal yang dapat dipergunakan dalam memberikan pesan kepada penerima dari pengirim maka dalam hal ini akan merespon perasaan, pikiran, perhatian minat, serta kehendak siswa dengan baik, maka dalam proses pembelajaran terjadi untuk meraih sasaran pembelajaran secara efektif. Senjaya (2013: 57) [9] mendiskripsikan bahwa media termasuk penghubung pada penerima informasi dari sumbernya misalnya, televisi, video, komputer dan lainnya. Alat bantu tersebut merupakan media jika dipergunakan dalam menyalurkan informasi yang akan diberikan.

Teknologi dan ilmu pengetahuan dalam perkembangannya semakin menuntut berbagai upaya pembaharuan dalam mempergunakan hasil teknologi

tersebut dalam tahapan pembelajaran. Perihal ini mengharuskan supaya pengajar atau pendidik dapat mempergunakan media yang diselenggarakan oleh sekolah.

Pendidik harus dapat mempergunakan berbagai media yang efisien dan murah dalam sasaran pembelajaran yang ditetapkan, maka dari itu pemahaman dan pengetahuan yang cukup mengenai media pembelajaran yang meliputi seperti dibawah ini Hamalik (dalam kustandi, 2011: 7) [10]:

- 1) Media pembelajaran untuk setiap mata pelajaran.
- 2) Pengamanan dan pemilihan media pendidikan.
- 3) Manfaat atau nilai teknik pendidikan dalam pembelajaran.
- 4) Hubungan di antara media pembelajaran dan metode pengajaran.
- 5) Seluk beluk proses pembelajaran
- 6) Fungsi media untuk meraih sasaran belajar
- 7) Media selaku alat komunikasi supaya dapat melakukan efektivitas tahapan pembelajaran

Macam pengertian yang telah dikembangkan oleh para pakar tersebut kesimpulannya bahwa media merupakan alat bantu pendidikan perantara dari pengirim pesan, alat penyaring pesan yang mengirimkan pesan ke penerima dari pengirim untuk merangsang perasaan pikiran perhatian serta motivasi dari siswa untuk proses belajar supaya tercapai efisiensi dan efektivitas untuk meraih sasaran belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2010: 19) [11] menjelaskan bahwa ada 4 fungsi media pembelajaran, terutama media visual, yakni fungsi kognitif, kompensatoris dan fungsi atensi. Dibawah ini akan dijabarkan satu persatu dengan rinci.

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi

pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat mengunggah emosi dari sikap peserta didik, misalnya informasi yang mengangkat masalah social atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media terdiri dari temua-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlibat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan kontens untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Kemp dan Dayton (dalam kustadi 2010: 20) [12] Menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran terdapat tiga macam yakni motivasi tindakan atau minat, memberikan instruksi, dan menyajikan informasi. Dalam memahami puisi motivasi media pembelajaran dapat dinyatakan dengan teknik hiburan atau drama. Sementara media pembelajaran dalam tujuannya untuk upaya menyajikan informasi di dalam sekelompok siswa bentuk dan isi penyajiannya memiliki sifat umum sebagai pengantar pengetahuan, latar belakang atau meningkatkan laporan. Dalam menyajikan hal ini dapat berupa drama, hiburan, atau metode motivasi. Fungsi dari media pembelajaran berdasarkan pendapat Hamalik (1994; 12) [13] melingkupi seperti dibawah ini :

1) Fungsi Edukasi Media

Pada tiap aktivitas media berfungsi dalam mendidik dikarenakan memberikan pengaruh pendidikan. Hal ini tergambar dari peserta didik yang memperoleh informasi tidak hanya dari media lainnya misalnya poster atau televisi.

2) Fungsi social media

Media tidak hanya menginformasikan hal yang autentik atau pengalaman pada semua sisi kehidupan namun juga memberi konsep yang sama dalam tiap individu. Hal ini akan mempengaruhi pada kehidupan sosial siswa

3) Fungsi ekonomis media

Media memberi fungsi ekonomi, pengajar atau guru dapat mengurangi biaya media yang tepat dan sederhana

Menurut sebagian pandangan yang telah dijelaskan tersebut peneliti memberikan kesimpulan bahwa media memiliki fungsi terlahut daya tarik untuk siswa agar memiliki konsentrasi untuk mengikuti pembelajaran, memberikan lambang visual agar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi tidak hanya dari grup tetapi dari media apapun, mengkomendasi peserta didik yang lambat memahami materi pelajaran yang disajikan dengan teks, dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Arsyad (2014: 21) [14] menjelaskan bahwa menurut perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dijelaskan seperti dibawah ini:

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak merupakan teknik dalam menyampaikan materi atau menghasilkan materi misalnya materi visual statis dari proses percetakan foto grafis atau mekanik. Golongan media hasil teknologi cetak melingkupi grafis, teks, foto, atau referensi foto grafik dan reproduksi. Materi visual dan cetak merupakan dasar penggunaan dan pengembangan kelayakan materi belajar lain. Teknologi tersebut memberikan hasil materi berupa salinan yang tercetak. Dua unsur pokok teknologi ini merupakan materi teks verbal dan visual yang dilakukan pengembangannya menurut teori yang berkenaan

dengan persepsi visual, proses informasi, membaca, dan teori pembelajaran. Teknologi cetak mempunyai ciri-ciri seperti teks baca dengan *linier* sementara visual yang dilihat menurut ruang baik secara visual ataupun teks menggambarkan komunikasi satu arah dan respective, visual dan teks gambar diam atau bergerak, Mengembangkannya sangat bergantung kepada berbagai prinsip bahasa dan persepsi visual baik siswa ataupun teksnya berpusat atau berorientasi kepada pendidik dan informasi yang ditata ulang atau diatur kembali oleh pengguna.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media audio-video merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Perpaduan yang dihasilkan suara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk alat katagori media audio-video adalah televisi, video-VCD, sound slide dan film. [15]

3) Media hasil teknologi yang berbasis komputer

Teknologi komputer merupakan sebuah penemuan yang memberikan kemungkinan seluruh atau sebagian wujud stimulusnya maka pembelajaran akan lebih maksimal. Perihal ini diperlukan kapasitas pendidik dalam mewujudkan kegiatan belajar dengan mempergunakan komputer dan proyektor. Media hasil teknologi yang berbasis komputer memiliki sifat terpadu atau integratif yang memberikan perhatian terhadap bermacam kompetensi yang hendak diraih dalam aktivitas pembelajaran dengan media pendengaran, penglihatan, dan animasi atau gerakan serta mengintegrasikan teknologi dengan penuh pada saat kegiatan belajar.

Rusman (2011:62) [16] menjelaskan bahwa macam-macam media belajar terdapat 5 jenis yakni:

- 1) Media visual merupakan media yang hanya dapat ditinjau dengan mempergunakan indra penglihatan yang terbagi atas media yang dapat di proyeksi dan media yang tidak dapat di projek yang umumnya berbentuk gambar bergerak ataupun gambar diam

- 2) Media audio yakni media yang terkandung pada wujud suara yang merespon perasaan, pikiran, kemampuan, dan perhatian siswa mengamati pembelajaran.
- 3) Media audio-visual, yakni media yang termasuk gabungan diantara visual dan audio ataupun media dengar- pandang.
- 4) Golongan media yang menyajikan ini dijelaskan pada 7 macam yakni: (a) golongan ke satu; gambar diam, bahan cetak, dan, grafis (b) golongan ke dua; media proyeksi diam, (c) golongan ke tiga; media audio, (d) golongan ke empat; media video, (e) golongan ke lima; media film atau gambar hidup, (f) golongan ke enam; media televisi, dan (g) golongan ke tujuh; multimedia.
- 5) Media interaktif atau media objek dengan basis komputer. Media interaktif atau media objek dengan basis komputer. Media objek termasuk media tiga dimensi yang memberikan penyampaian informasi tidak hanya pada penyajian saja namun dengan ciri fisik misalnya bentuk, ukuran, susunan, berat, fungsi warna dan lainnya..

Menurut penjelasan tersebut penulis memberikan kesimpulan bahwa tiga jenis media yang sangat banyak yaitu media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi cetak media hasil teknologi dengan basis komputer dan media penyaji. [17]

d. Manfaat Media Pembelajaran

Sanjaya (2012: 70) [9] menjelaskan bahwa media mempunyai manfaat yang banyak untuk proses pembelajaran. Dibawah ini manfaat media diantaranya:

1. Meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Pemakaian media yang dapat memperkaya motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa materi dapat lebih optimal. Sebagai contoh pendidikan akan menjabarkan materi perihal penyesuaian jenis kaki atau bentuk burung terhadap jenis makanan yang dimakannya.

2. Memanipulasi peristiwa ataupun objek dan keadaan tertentu. Dengan media pembelajaran guru dapat memberikan sajian bahan belajar yang sifatnya abstrak kepada sifat konkrit maka hal ini mudah dipahami dan dapat mengurangi verbalisme.
3. Menangkap sebuah peristiwa langka atau objek tertentu. Berbagai peristiwa penting atau objek yang langka dapat diambil gambarnya dengan film atau foto dalam bentuk video ataupun audio lalu peristiwa tersebut disimpan dan dapat dipergunakan manakala diperlukan. Contohnya ketika guru akan menjelaskan materi penyesuaian diri penguin terhadap tempat hidupnya guru dapat menayangkan video.

Sanaky (2013: 5) [6] Menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran secara khusus ataupun umum termasuk sebagai alat bantu untuk pembelajaran. Sehingga manfaat media pembelajaran yakni:

- 1) Bahan pengajaran akan lebih jelas artinya maka hal ini dapat mudah dipahami ketika aktivitas belajar serta memberikan kemungkinan kegiatan belajar siswa dapat memahami sasaran pembelajaran dengan optimal.
- 2) Pembelajaran akan memiliki daya tarik kepada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Metode pembelajaran yang bermacam-macam yang tidak hanya dalam komunikasi verbal namun juga penuturan secara lisan pendidik sehingga anak-anak tidak merasa tenaganya terkuras
- 4) Peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut penjelasan tersebut perihal manfaat media penulis memberikan kesimpulan bahwa media mempunyai manfaat yang banyak untuk siswa ataupun pendidik. Menurut penjelasan tersebut perihal manfaat media penulis memberikan kesimpulan bahwa media mempunyai manfaat yang banyak untuk siswa ataupun pendidik. Siswa dapat mendapatkan motivasi yang lebih dikarenakan terdapatnya media materi yang akan lebih jelas bila disampaikan

dengan mempergunakan media serta siswa juga dapat mempunyai kegiatan sehingga tidak mengalami kebosanan dalam belajar

2. Media pembelajaran teknologi

a. Teknologi

Teknologi bersumber dari bahasa Yunani yakni *technologia* berdasarkan pendapat Webster Dictionary bermakna penanggung sesuatu atau *systematic treatment* dengan sistematis, sementara *techne* selaku dasar kata teknologi bermakna skil, keahlian atau science, ilmu dan keterampilan. [18]

Secara harfiah kata teknologi bersumber dari bahasa Latin *texce* yang bermakna menyambung atau menyusun, maka istilah teknologi harus tidak mempunyai batasan dalam pemakaian mesin, walaupun pada pengertian sempit perihal tersebut sering dipergunakan untuk kehidupan tiap hari.

Berdasarkan pendapat Roger (1938) seperti yang dikutip pada Rusman, *et.al*, teknologi merupakan sebuah desain atau rancangan dalam alat bantu sikap yang meminimalkan ketidak pastian pada hubungan sebab akibat untuk meraih sebuah hasil yang dikehendaki. Teknologi umumnya mempunyai dua jenis, yakni *software* dan *hardware*

Sedangkan Jacques Ellul (1967) seperti yang dikutip dalam Resuman, *el.al*, mendefenisikan teknologi selaku metode yang secara rasional keseluruhan mengarah dan mempunyai ciri efisiensi untuk tiap aktivitas manusia. Sehingga teknologi ialah teknik dimana kita mempergunakan ilmu pengetahuan dalam melakukan pemecahan permasalahan praktis. [19]

b. Fungsi Teknologi dalam Pembelajaran

Fungsi teknologi pembelajaran, dapat difokuskan sebagian hal dibawah ini. Pemakain teknologi belajar tidak hanya termasuk fungsi tambahan, namun mempunyai fungsi tersendiri selaku alat bantu dalam merealisasikan keadaan pembelajaran yang lebih efektif.

1. Teknologi pembelajaran memposisikan landasan yang nyata untuk berpikir. Maka dari itu dapat meminimalkan adanya penyakit *verbalisme*.
2. Teknologi pembelajaran memiliki fungsi dalam memberikan peningkatan terhadap kualitas tahapan pembelajaran. Secara umum hasil pembelajaran peserta didik dengan mempergunakan teknologi pembelajaran akan lebih lama tertanam maka dalam kualitas ini mempunyai nilai yang besar.
3. Teknologi pembelajaran dapat memiliki fungsi untuk mempercepat tahapan pembelajaran. Fungsi ini terkandung makna bahwa dengan teknologi pembelajaran peserta didik dapat menangkap bahan ajar dan tujuan supaya lebih cepat dan mudah.
4. Teknologi pembelajaran tidak memiliki fungsi sebagai media hiburan. Sehingga tidak diperbolehkan mempergunakannya hanya untuk memancing perhatian atau permainan peserta didik saja.
5. Teknologi pembelajaran Dalam penggunaannya harus sesuai dengan komponen yang hendak diraih dan pembelajaran tersebut. Fungsi tersebut terkandung makna bahwa pemakaian teknologi dalam pembelajaran harus senantiasa meninjau terhadap bahan ajar dan kompetensi.
6. Teknologi pembelajaran termasuk kepada bagian integral dari semua tahapan belajar. Hal ini terkandung makna bahwa media pembelajaran selaku sebuah komponen yang tidak hanya berdiri sendiri namun saling berkaitan dengan komponen lain untuk membangun keadaan pembelajaran yang dikehendaki. [20]

c. Peranan Teknologi Pembelajaran

Disamping berbagai fungsi seperti yang telah dijabarkan tersebut, teknologi belajar ini juga mempunyai peran dan manfaat seperti dibawah ini.

1. Menggambarkan gerakan yang terlalu lambat atau cepat dengan mempergunakan teknik *slow motion* atau gerakan lambat, di dalam media film kita menggambarkan mengenai lintasan peluru memperlihatkan suatu ledakan atau melesatnya anak panah. Sehingga berbagai gerakan yang

terlalu lambat misalnya mekarnya bunga wijaya kusuma atau pertumbuhan kecambah.

2. Menyertakan berbagai objek yang terlalu sukar dan berbahaya yang diperoleh pada lingkungan pembelajaran. Contohnya pendidikan gambarkan dengan menggunakan beruang dan harimau atau berbagai jenis hewan lain seperti jerapah, gajah. Memberikan tampilan objek yang terlalu kecil atau besar. Contohnya pendidik menjelaskan gambar perihail suatu kapal laut pasa, candi dan memberi tampilan objek kecil misalnya semut, virus, nyamuk dan hewan kecil lain.
3. Menyusun kongkrit berbagai konsep yang abstrak atau berbagai konsep yang dianggap masih bersifat abstrak dan sulit dijabarkan secara langsung pada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan dengan menggunakan teknologi pembelajaran. [21]

3. Media Pemelajaran Kearifan Lokal

a. Kearifan lokal

Kearifan lokal merupakan kepribadian atau identitas budaya suatu bangsa yang mengakibatkan bangsa tersebut dapat menyerap sehingga dapat mengelola kebudayaan yang bersumber dari bangsa lain atau dari luar bangsa menjadi kemampuan sendiri atau wataknya Wibowo (2015:17) Kepribadian dan Identitas tersebut tentunya mendapat dari penyesuaian dengan falsafah masyarakat sekitar supaya tidak ada nilai-nilai yang tergeser. [22]

Kearifan lokal merupakan sebuah media dalam mengelola kebudayaan atau menjaga diri dari kebudayaan lain yang tidak baik. Kearifan lokal merupakan falsafah dan ilmu wawasan serta bermacam strategi hidup yang berupa kegiatan yang dilaksanakan oleh masyarakat lokal untuk menjawab macam permasalahan dalam mencukupi keperluannya. Kearifan lokal di dalam bahasa asing juga diberikan konsep selaku kebijakan, setempat pengetahuan setempat atau Local Wisdom “local knowledge” atau *local genius* / kecerdasan setempat Fajarini (2014:123). Bermacam strategi dilaksanakan oleh masyarakat sekitar dalam memelihara kebudayaan. [23]

Berdasarkan pendapat (Ratna,2011:94) Kearifan lokal merupakan pengikat pada wujud kebudayaan yang telah ada sehingga didasarkan pada keberadaannya. Kearifan lokal dapat diartikan selaku sebuah budaya yang dibangun oleh berbagai aktor lokal dengan tahapan secara berulang kali, dengan interpretasi dan internalisasi ajaran budaya dan agama yang disosialisasikan pada berbentuk pedoman dan nilai-nilai yang ada pada kehidupan setiap hari untuk masyarakat.

Menurut pandangan para pakar tersebut penulis mengambil kesimpulan bahwa kearifan lokal termasuk sebuah ide yang muncul dan berkembang secara kontinu pada suatu masyarakat berbentuk norma / tata aturan, adat istiadat, budaya, kepercayaan, bahasa, dan kebiasaan setiap hari.

b. Bentuk-bentuk kearifan lokal

Haryanto (014 :212) menjelaskan wujud-wujud kearifan lokal merupakan kerukunan beragama pada wujud praktik sosial yang didasarkan pada suatu kearifan budaya. Wujud wujud kearifan lokal pada masyarakat berbentuk budaya (etika, norma, nilai, adat, istiadat, kepercayaan, aturan-aturan khusus dan hukum adat) Nilai-nilai luhur yang berkenaan dengan kearifan lokal melingkupi cinta kepada Tuhan alam semesta dan isinya disiplin tanggung jawab serta mandiri, hormat, jujur dan santun, peduli dan kasih sayang, pantang menyerah, kerja keras, kreatif, kepemimpinan dan keadilan, rendah hati dan baik, Toleransi, persatuan dan cinta damai. [24]

Perihal hampir berupa yang dijelaskan oleh Wahyudi (2014: 13) kearifan lokal termasuk tata pengaturan tak tertulis yang menjadi pedoman masyarakat yang melingkupi semua aspek kehidupan, berbentuk Tata aturan yang berkenaan hubungan diantara sesama manusia, contohnya pada interaksi sosial baik diantara kelompok atau individu, yang berkenaan dengan jenjang pada adat atau pemerintahan, pengaturan pernikahan diantara suku, tata karma pada kehidupan setiap hari

Tata peraturan yang berkenaan dengan hubungan manusia dengan binatang alam tumbuhan yang lebih bertujuan kepada usaha konservasi alam.

Contoh aturan yang berkenaan dengan hubungan manusia dengan hal gaib contohnya kepada Tuhan dan roh gaib. Kearifan lokal berbentuk institusi adat istiadat, pepatah, kata-kata bijak (Jawa: paribasan, parian, saloka dan bebasan). [25]

Kearifan lokal pada karya sastra jelas termasuk pada bahasa, baik secara tulisan atau lisan Ratna (2011-95). Kearifan lokal pada masyarakat, dapat ditemukan pada nyayian, cerita rakyat, sasanti, petuah, pepatah, kitab-kitab kuno dan semboyan, yang ada pada tingkah laku setiap hari. Kearifan lokal ini akan berupa budaya tradisi, hal ini akan tergambar pada berbagai nilai yang ada pada kelompok masyarakat tertentu. Kearifan lokal diujarkan pada wujud falsafah (kata-kata bijak) berbentuk pepatah, nasehat, syair, pantun, folklore (cerita lisan) dan lainnya; prinsip, aturan, tata aturan dan norma sosial dan moral yang ada dalam sistem sosial; ritus, upacara atau seremonial ritual dan tradisi; serta ada yang tergambar pada tingkah laku setiap hari pada pergaulan sosial (Haryanto, 2013: 368) [26]

4. Powerpoint

a. Pengertian *powerpoint*

Microsoft Office PowerPoint merupakan sarana personal komputer buat menyampaikan materi yang dikembangkan oleh *Microsoft*, disamping *Microsoft word & excel* yang sudah dikenal *poly* orang. Program *powerpoint* ialah sebuah aplikasi yang dibuat spesifik buat bisa menampilkan acara multimedia menarik, gampang pada pembuatan, gampang pada penggunaan dan murah, lantaran tidak membutuhkan bahan standar selain indera buat penyimpanan data. [27]

Microsoft Office PowerPoint menyajikan fasilitas *slide* buat memuat utama-utama pembicaraan yang akan disajikan dalam proses pembelajaran. Dengan fasilitas *slide*, animasi bisa dimodifikasi sehingga menarik. Dan juga menggunakan *front picture*, *sound*, dan *effect* bisa digunakan buat menciptakan suatu *slide* yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sinkron menggunakan modalitas belajar murid.

Menurut pandangan para pakar bisa disimpulkan bahwa *power point* merupakan acara pelaksanaan presentasi yang adalah keliru satu acara pelaksanaan dibawah *Microsoft Office*, yang gampang dan tidak jarang dipakai menjadi media pembelajaran pada sekolah. [28]

b. Kelebihan dan Kelemahan Media *Powerpoint* Interaktif

Murti (2013: 4) [18] menjelaskan keunggulan dan kelemahan dari media *Powerpoint* ialah seperti dibawah ini:

- 1) Kelemahan media *Powerpoint*, yakni untuk sekolah yang dapat menyelenggarakan pengajarnya dengan desain perangkat tersebut dengan pengajaran yang telah ahli mempergunakannya dan dapat pesan dengan program komputer *Microsoft Powerpoint*. Tidak membutuhkan bantuan operator, dan dapat menjalankannya sendiri.
- 2) Kelebihannya yaitu (a) menampilkan gambar apa saja, (b) guru atau pengajar bebas menulis apa saja, (c) dapat disimpan dan dipergunakan kembali kapan saja, sementara papan tulis hanya sekali pakai dikarenakan apa yang dituliskan dalam papan tulis hari ini tidak dapat dipergunakan kembali ketika mengajar selanjutnya, (d) memberikan tampilan gambar bergerak (animasi) dan film (video) sejalan dengan keperluan, (e) media *powerpoint* juga dapat memberikan sajian teks, video animasi, dan gambar, yang tidak mungkin disusun pada papan tulis. Hal itu seagian kelebihan media digital dari pada media papan tulis.

Sanaky (2013: 155) [6] menjabarkan bahwa pada pemakaian media *Powerpoint* mempunyai kelemahan dan kelebihan. Sementara kelebihan dari pemakaian media yakni melingkupi:

- 1) Melaksanakan dorongan motivasi pembelajar untuk belajar.
- 2) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- 3) Memberikan kemungkinan tatap muka dan pemberi pesan dapat mengamati respons dari penerima pesan atau pembelajar.
- 4) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 5) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan mencatat.

- 6) Tidak memerlukan penggelapan ruangan.
- 7) Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.
- 8) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar yang dikehendaki karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 9) Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi atau sekuens belajar dan dapat dipergunakan berulang-ulang.
- 10) Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna.

Sanaky (2013: 21) [6] menguraikan bahwa kelemahan dari pemakaian media *Powerpoint* interaktif, meliputi:

- 1) Selalu saja terjadi kerusakan *hardisk*, diserang virus dan padat.
- 2) Untuk pemberi pesan yang tidak mempunyai keterampilan mempergunakannya, dapat membutuhkan pembantu khusus atau operator.
- 3) Mengharuskan kerja yang sistematis dan keterampilan khusus dalam mempergunakannya.
- 4) Mengharuskan keterampilan khusus dalam menuangkan ide-ide atau pesan yang baik dalam rancangan program komputer *Powerpoint*, maka mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 5) Penyelenggaraannya yang mahal dan tidak semua sekolah dapat mempunyainya.
- 6) Dibutuhkan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 7) Memerlukan persiapan yang matang dan terencana, terutama bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
- 8) Media ini memerlukan perangkat keras (*hardware*) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu komputer dan LCD.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat memberikan kesimpulan bahwa kelemahan dan kelebihan *Powerpoint* yakni praktis dikarenakan dapat tercantum materi pada wujud tulisan, video, gambar, bahkan animasi serta dapat menarik minat dan dapat disimpan dengan mudah siswa dalam pembelajaran. Kelemahan dari *Powerpoint* yakni alat-alat tidak ada pada seluruh sekolah, membutuhkan guru yang dapat mempergunakan media TIK. [29]

5. *Cae'*

a. Pengertian *Cae'*

Cae' merupakan karya sastra sarat makna, sangat puitis, dan mencantumkan nilai-nilai yang umumnya diambil yang tercantum dapat dinyatakan bahwa pembentukan *cae'* mempunyai tujuan dalam membangun kepuitisan atau mengembangkan imajinasi yang puitis untuk memberikan penyampaian nilai-nilai dan pesan yang ingin disampaikan. Puitis merupakan sifat yang senantiasa ada dalam *cae'* dengan kadar tertentu. Maknanya, terdapatnya *cae'* yang sesungguhnya benar puitis terdapat pula *cae'* yang kurang puitis sejala dengan kapasitas penyairnya. Kepuitisan *cae'* syarat dengan ketepatan koherensi dan kohesi yang ada dalam *cae'* tersebut. Dalam teks *cae'* Ikan Terbuk masyarakat Melayu Bengkalis ini tidak terlepas dari moral, nilai-nilai estetika, akhlak pendidikan, dan lebih khusus kembang bahwa teks *cae'* ini ada pada lingkup seni sastra. [30]

Waluyo (1987) menjelaskan, syair (*cae'*) merupakan karya sastra yang sifatnya imajinatif dengan bahasa yang sifatnya tersirat (konotatif) dikarenakan banyak dipergunakan arti makna dan kias *majaz* (lambang), maka dari itu bahasa yang dipergunakan mempunyai kemungkinan makna, perihal ini akan ada pemadatan dan pengonsentrasian bahasa pada puisi, baik dalam struktur fisiknya (luar) ataupun dalam struktur batin nya (dalam).

Berdasarkan Sunarjo (2001) *cae'* merupakan sebuah macam puisi Melayu lama yang terbagi atas 4 larik dan berirama a a a a, pada tiap bait terbagi dari 4 larik yang terbagi atas 9,10, atau 12 suku kata. Bait – bait dalam *cae'* umumnya berupa suatu cerita.

Pradopo (2005) juga menjelaskan bahwa tema *cae'* bermacam wujudnya misalnya *cae'* dengan tema kepahlawanan, keteladanan, sejarah, sosial, dan lain-lain, diantaranya merupakan *cae'* dengan tema romantik. Dalam teman ini

umumnya pada penjelasan alur cerita berupa prosa, dikarenakan prosa tersebut dalam umumnya dengan sifat bercerita. [31]

cae' romantik termasuk cerita yang bahasa tersebut puitis dan terkadang sulit dalam dipahami artinya disamping itu selaku cerita pelipur lara yang termasuk karya sastra masa lampau yang awalnya berupa sastra lisan maka jenis cerita tersebut bersifat menghibur belaka dan senggang waktu. Aliran romantik menampilkan kenyataan hidup dengan penuh keindahan. Bila yang digambarkan kesedihan, sehingga pengarang hendak supaya agar air mata habis. Maka dari itu aliran romantik sering dihubungkan dengan sifat cengeng atau sentimental. Adanya kecendrungan dalam menampilkan keindahan alam, sungai, bunga, gunung, daun, tumbuhan, dan bulan, didasari terhadap kepentingan dana menambah keindahan kenyataan itu.

b. Jenis-jenis *cae'*

Menurut sebagian referensi sehingga ciri-ciri *cae'* diantaranya:

1. Setiap baris terdiri atas 8-14 suku kata.
2. Setiap bait terdiri dari empat baris.
3. Bersajak a-a-a-a.
4. Bahasanya biasanya kiasan.
5. Seluruh baris ialah isi.

Edwar Djamaris menjelaskan bahwa *cae'* secara garis besar dikelompokkan pada sebagian golongan, diantaranya ialah *cae'* simbolik, *cae'* dengan tema sejarah, *cae'* keagamaan, *cae'* cerita wayang dan *cae'* cerita panji, (Djamaris, 1986). Braginsky (1998) berpandangan bahwa *cae'* termasuk perhal yang tidak asing untuk masyarakat Melayu. *Cae'* dalam perkembangannya pada masyarakat Melayu menurut wujud persajakan *cae'* sufi. *cae'* berdasarkan isi, tokoh dan tema, dapat dikelompokkan menjadi *cae'* percintaan (romantis)', *cae'* alegoris *cae'* sejarah', (yang beberapanya sama dengan syair percintaan, namun tokoh - tokoh utamanya ialah burung, bunga, serangga, dan binatang, dan beberapanya dengan syair – syair sufi), dan juga *cae'* didaktis'serta *cae'*

keagamaan'. *cae'* dengan tema percintaan berkenaan erat dengan *cae'* alegoris, dikarenakan *cae'* percintaan mempergunakan tokoh bunga - bunga atau binatang. Jenis *cae'* alegoris' dan *cae'* romantis' secara umum termasuk *cae'* pada lingkup keindahan untuk pembacanya, akan tetapi sesungguhnya akan ditemui semangat jiwa sufi didalamnya untuk orang yang hendak menelaahnya secara dalam. *cae'* sejarah' ada diantara dua lingkup, yaitu lingkup keindahan dan lingkup faedah. *cae'* sejarah' tidak kurang original ceritanya, akan tetapi juga menekankan pada keindahan dengan elemen sastra yang kaut. *cae'* alegoris' dapat dinanyakan selaku jenis *cae'* yang paling besar totalnya. Seluruh jenis *cae'* dapat menjadi masuk dalam jenis *cae'* alegoris' walaupun yang paling besar ialah *cae'* percintaan (romantis)'. *cae'* alegoris' juga melingkupi *cae'* didaktis' atau untuk mengambatkan kisah "kronik - kronik skandal" istana secara kiasan (Braginsky, 1998:10). [32]

Dari sebagian penjabaran tersebut, sehingga dapat dijabarkan bahwa *cae'* berdasarkan isi terbagi menjadi lima kelompok, seperti dibawah ini:

1. *cae'* Panji.

cae' Panji menggambaran mengenai kondisi yang ada pada istana dan kondisi individu yang bersumber dari istana. Misalnya *cae'* panji ialah Syair Tambuhan yang mengisahkan mengenai seorang putri bernama Ken Tambuhan yang menjad persembahan pada Sang Ratu Kauripan.

2. *cae'* Romantis.

cae' Romantis berisikan mengenai kisah umumnya ada dalam hikayat, cerita pelipur lara, atau cerita rakyat. Misalnya *cae'* romantis yakni *cae'* Bidasari yang mengisahkan mengenai seorang putri raja yang telah dibuang ibunya. Sesudah sekian lama ia dicari Putra Bangsawan (saudaranya) agar dapat bertemu dengan ibunya, Pertemuan pun terjadi dan akhirnya Bidasari memaafkan ibunya, yang telah membuang dirinya.

3. *cae'* Kiasan

cae' Kiasan berisikan mengenai percintaan ikan, burung, buah-buahan atau bunga. Percintaan tersebut termasuk sindiran atau kiasan atas peristiwa tertentu. Misalnya *cae'* kiasan ialah *cae'* Burung Pungguk yang isinya mengisahkan mengenai kisah cinta yang gagal karena pangkat yang berbeda, atau misalnya perumpamaan "seperti pungguk merindukan bulan".

4. *cae'* Sejarah.

cae' Sejarah adalah *cae'* yang menurut peristiwa sejarah. Beberapa besar *cae'* sejarah berisikan mengenai peperangan. Misalnya *cae'* sejarah ialah *cae'* Perang Mangkasar (dahulu bernama Syair Sipelman), berisikan mengenai perang diantara orang-orang Makassar dengan Belanda.

5. *cae'* Agama.

cae' Agama termasuk *cae'* terpenting. *cae'* agama terbagi atas empat yakni : (a) *cae'* tentang ajaran Islam, (b) *cae'* sufi, (c) *cae'* nasihat, dan (d) *cae'* riwayatcerita nabi. [33]

6. *I'tiqad* 50

a. Pengertian *I'tiqad* 50

I'tiqad 50 adalah ilmu tauhid yang mengandung kepercayaan kepada Allah dan rasul supaya umat Islam mengenal sifat-sifat yang ada pada Allah dan rasul. Pada dasarnya kata *I'tiqad* berumbur dari 'aqada ya' qidu 'itiqaadan yang maknanya kepercayaan. Dan *I'tiqad* umumnya dikatakan dengan Aqidah bermakna keyakinan. [34]

Kata *I'tiqad* bersumber dari kata-kata 'aqada ya' qidu 'itiqaadan yang bermakna kepercayaan atau percaya. *I'tiqad* umumnya dikatakan dengan istilah Aqidah yang bermakna berpegang yakin, teguh, ikatan. Berdasarkan istilah aqidah ialah hal-hal yang wajib dibenarkan oleh jiwa dan hati merasakan ketenteram terhadapnya, maka agar mempunyai menjadi keyakinan kuat yang tidak bercampur dengan keraguan. Maknanya, keimanan yang kuat tidak dapat ditembuskan oleh keraguan untuk orang yang mempunyai keimanan dan

keyakinan tersebut wajib sejalan dengan kenyataan, tidak menerima dugaan dan keraguan. Bila ilmu tidak sampai dalam derajat keyakinan yang besar, sehingga tidak dapat dikatakan dengan aqidah. Dikatakan aqidah dikarenakan manusia mempertautkan hatinya pada Allah Swt. Pengertian di atas menyimpulkan bahwa *I'tiqad 50* adalah kepercayaan atau keyakinan ummat islam terhadap Allah dan rasul dengan mengetahui sifat-sifat keduanya supaya menjadikan seorang hamba mengenal tuhan nya.

b. Pembelajaran *I'tiqad 50* (lima puluh) di Aceh

I'tiqad Ahli Sunnah Wal Jama'ah termasuk kepercayaan mayoritas warga Aceh dari semenjak dulu hingga kini, hal ini mempunyai bukti dari catatan perjalanan Ibnu Bathuthah yang mendeskripsikan perjalanannya ke Aceh, ia menggambarkan bahwa terdapat seorang sulthan dengan nama Malik Az Zahir merupakan seorang raja yang mulia dan agung. Beliau dengan mazhab Syafi'i dan sangat dicintai para ulama. Beliau senantiasa melaksanakan jihad, rendah hati dan pergi dalam menjalankan shalat jum'at dengan jalan kaki. Masyarakatnya menganut mazhab Syafi'i dan mempunyai akidah Ahli Sunnah Wal Jama'ah, hal ini dibuktikan dengan terdapat banyak majelis-majelis ilmu yang dididik oleh para ulama pada saat itu dan terutama yang dididik pada muridnya ialah menghafal *I'tiqad 50* (lima puluh) dan dalil-dalilnya.

Sampai saat ini *I'tiqad 50* masih dipelajari di Aceh. Adapun pelajaran *I'tiqad 50* dipelajari di lembaga non-formal dan formal yaitu di dayah atau pondok pesantren, baik santri tersebut yang mondok (menginap) dan yang hadir hanya di pengajian pada malam harinya. Dayah salah satu lembaga pendidikan agama terdepan dalam mempersiapkan generasi generasi anak yang dibekalkan dengan pemahaman mengenai *I'tiqad 50* yang kuat. Oleh karena itu, hampir seluruh kitab tauhid dengan akidah Ahli Sunnah Wal Jama'ah dibahas, dipelajari dan dikaji secara dalam di Dayah. [35]

c. Ruang Lingkup *I'tikad 50* (lima puluh)

Sementara yang ada pada ruang lingkup pembahasan I'tiqad 50 ialah seperti dibawah ini:

❖ Sifat yang Wajib Bagi Zat Allah Swt

Sifat yang wajib bagi Allah Swt ialah sifat yang menunjuki kesempurnaan bagi zat Allah Swt yaitu ada 20 sifat. Sifat-sifat tersebut wajib ada pada Zat Allah Swt, tidak ada satupun manusia atau makhluk ciptaan Allah yang dapat menyerupai sifat-sifatnya Allah. Sifat-sifat Allah dapat diyakini berdasarkan petunjuk dalil-dalil dari Al-quran dan Hadis, berdasarkan akal sehat dan keimanan.

Adapun sifat-sifat yang wajib bagi zat Allah Swt ada 20 sifat yaitu sebagai berikut: “

1. *wujud*= ada
2. *qidam* = terdahulu
3. *baqa* = kekal
4. *mukalafatuhu lilhawadith* = berbeda dengan makhluknya
5. *Qiyamuhu Binafsihi* = berdiri sendiri
6. *Wahdaniyyah* = Yang Maha Esa
7. *Qudrat* = kuasa
8. *Irada* = berkehendak
9. *Ilmu* = mengetahui
10. *Hayat* = hidup
11. *Sama'* = mendengar
12. *Bashar* = Melihat
13. *Kalam* = berkata-kata atau berfirman
14. *Kanuhu Qadiran* = Maha Kuasa
15. *Kaunuhu Muridan* = Maha Berkehendak
16. *Kanuhu 'Aliman*= Maha Mengetahui
17. *Kunuhu Hayya* = Maha hidup
18. *Kunuhu Sami'an* = Maha Mendengar
19. *Kunuhu basirun* = Maha Melihat
20. *Kunuhu Mutakalimun*= Maha Berkata-kata atau Berfirman”

❖ Sifat-sifat yang Mustahil Bagi Zat Allah Swt

Sifat-sifat yang mustahil bagi zat Allah Swt ialah lawan dari sifat-sifat wajib yang ada pada zat Allah, sifat tersebut tidak mungkin ada dan tidak mungkin dimiliki oleh Allah Swt. Maksudnya, jika sifat-sifat yang wajib bagi zat Allah ada 20 maka sifat mustahil yang ada pada zat Allah pun ada 20 sifat karena sifat mustahil adalah lawan dari sifat wajib.

Adapun sifat-sifat yang mustahil bagi zat Allah Swt ada 20 sifat yaitu sebagai berikut: “

- 1) *'Adam* = tidak ada
- 2) *Huduth* = baru
- 3) *Fana'* = rusak/ binasa
- 4) *Mumathalatuhu Lihawadith* = serupa dengan makhluk
- 5) *Qiyamuhu bighairih* = membutuhkan kepada yang lain
- 6) *Ta'addud* = berbilang/lebih dari satu
- 7) *'Ajz* = lemah
- 8) *Karahah* = terpaksa
- 9) *Jahlun* = bodoh
- 10) *Maut* = mati
- 11) *Shamam* = tuli
- 12) *'Umyun* = buta
- 13) *Bukmu* = bisu
- 14) *Kaunuhu 'Ajizan* = Maha Lemah
- 15) *Kaunuhu Karihan* = Maha Terpaksa
- 16) *Jahilan* = Maha Bodoh
- 17) *Mayyitan* = Maha Mati
- 18) *Asham* = Maha Tuli
- 19) *A'ma* = Maha Buta
- 20) *Abkana* = Maha bisu”

❖ Sifat Yang Jaiz Bagi Zat Allah Swt

Sifat yang jaiz bagi zat Allah Swt ialah sifat yang boleh ada pada haknya Allah Swt atau biasa disebut sifat yang harus bagi Allah. Sifat tersebut yang mungkin ada yaitu sebuah hal yang boleh terhadap hal tersebut wujud dan tidaknya, walaupun berbentuk hal yang kurang baik, seperti menciptakan makhluk, memberi rizki, seseorang dalam keadaan kafir, dilahirkannya seseorang, bermaksiat, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu tidak ada suatu hal yang mungkin kecuali sifatnya itu baru sebab pekerjaan yang dilakukan Allah Swt mengalir dari sifat keadilannya Allah Swt.

Dalil sifat jaiz bagi Allah Swt adalah apabila wajib bagi Allah Swt untuk mewujudkan suatu hal yang mungkin maka hal tersebut kewajiban bagi Allah Swt, dan jika Allah tercegah maka hal tersebut mustahil bagi Allah Swt. [36]

❖ Sifat Wajib Bagi Rasul

Adapun Sifat-sifat yang wajib ada bagi rasul ada 4 sifat yaitu sebagai berikut:

- 1) *Shidiq* = benar
- 2) *Amanah* = dapat dipercaya
- 3) *Tabligh* = menyampaikan
- 4) *Fathanah* = cerdas

❖ Sifat-sifat Mustahil Bagi Rasul

Adapun sifat-sifat yang mustahil bagi Rasul ada 4 sifat yaitu sebagai berikut :

- 1) *Kadzib* = dusta
- 2) *khianah*= khianat
- 3) *kitman* = menyembunyikan
- 4) *baladah* = bodoh

❖ Sifat Yang Jaiz Bagi Rasul

Adapun sifat yang jaiz yang ada pada rasul itu merupakan sifat manusiawi biasa seperti manusia pada umumnya, akan tetapi sifat tersebut tidak

merendahkan martabat seorang rasul. Sifat-sifat tersebut yaitu seperti kawin, tidur, makan, minum, gembira, sedih dan lain-lain. [37]

B. Penelitian Yang Relevan

Riset relevan merupakan bahan yang digunakan untuk mendukung bagi peneliti dalam pelaksanaan riset ini, terdapat sebagian riset terdahulu yang menyangkut dengan media power poin dan syair, diantaranya yaitu :

1. Intan Mauliana (2021), pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi I’tikad 50 Berbasis *Power Point* Di Dayah Al-furqan Aceh Besar” yang menyatakan bahwa hasil perbandingan dari kelas *powerpoint* dan kelas konvensional dari implementasi media pembelajaran game edukasi I’tikad 50 yang telah diterapkan pada kelas *powerpoint* di Dayah Al-furqan memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,3 dan hasil pembelajaran tradisional (konvensional) di Dayah Al-furqan memperoleh nilai rata-rata yaitu 70,6. Dapat disimpulkan bahwa game edukasi menggunakan media *powerpoint* pada pembelajaran *I’tikad 50* ini dinyatakan valid dan praktis
2. Abdul Haris Faisal (2019) pada penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran menulis syair berbasis android untuk siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Cirebon” Media pembelajaran menulis syair berbasis Android ini layak dipergunakan. Perihal ini tersebut mempunyai bukti dari “hasil uji kelayakan media pembelajaran menulis syair berbasis Android dan dinilai oleh pakar media dan pakar materi. Hasil evaluasi pakar media diperoleh skor rata-rata sebesar 4,42 yang masuk dalam kata gori sangat layak.” Adapun hasil dari penelitian ahli materi atas kualitas materi pada media pembelajaran memperlihatkan skor rerata sejumlah 4,62. Bermakna media pembelajaran dimulai dari kualitas materi masuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya penilaian produk media pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon memperoleh skor rata-rata secara keseluruhan sebesar 4,51 yang masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan dari hasil uji coba produk media pembelajaran menulis syair berbasis Android oleh peserta didik

merupakan hasil yang positif hal tersebut telah terbukti dari rata-rata keseluruhan sebesar 3,84 dengan kategori layak.

3. Muhammad Maskur (2018) pada penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MIPA MAN 1 Makasar” Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Menghindari Akhlak Tercela di Kelas XI MIPA yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis TIK berada pada kategori sedang dengan nilai persentase sebesar 68,57%. Sedangkan dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Menghindari Akhlak Tercela di Kelas XI MIPA 2 yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK berada pada kategori sedang dengan nilai persentase sebesar 71,43%. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar peserta didik Akidah Akhlak dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.
4. Ajeng Retno Nastiti (2019) pada penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Pembelajaran Teks Deskriptif Peristiwa Budaya Di Kabupaten Semarang” Hasil kebutuhan materi ajar menunjukkan bahwa siswa SMP di Kabupaten Semarang membutuhkan tradisi Jamas Bendhe Nyai Ceper untuk dijadikan sebuah alternatif bahan ajar dengan kalimat yang sederhana serta ilustrasi yang berwarna seta menarik perhatian siswa. Produk akhir penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah bahan ajar berukuran B5 (176 x 258 mm) yang berisi mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan Tradisi Jamasan Bendhe Nyai Ceper di Kabupaten Semarang. Isi bahan ajar ditulis menggunakan huruf *royal initialen* ukuran 16 pt dan spasi tunggal. Hasil validasi ahli materi dan media menyatakan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal di Kabupaten Semarang dinilai layak untuk dijadikan alternatif bahan ajar pembelajaran, tetapi masih terdapat kekurangan yang

perlu diperbaiki, antara lain : penataan *layout* pada sampul dan isi, kombinasi warna pada *layout*, perubahan ukuran huruf, tata tulis dan keefektifan pada kalimat yang digunakan .



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Terdapat macam riset yang dipergunakan pada riset ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Bahasa Inggris PTK dinyatakan dengan “*Classroom Active Research (CAR)*”. PTK merupakan tahapan investigasi terkontrol dalam memecahkan dan menemukan permasalahan pembelajaran di kelas, tahapan pemecahan masalah tersebut dilaksanakan dengan bersiklus, dengan sasaran dalam memberikan peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas tertentu.

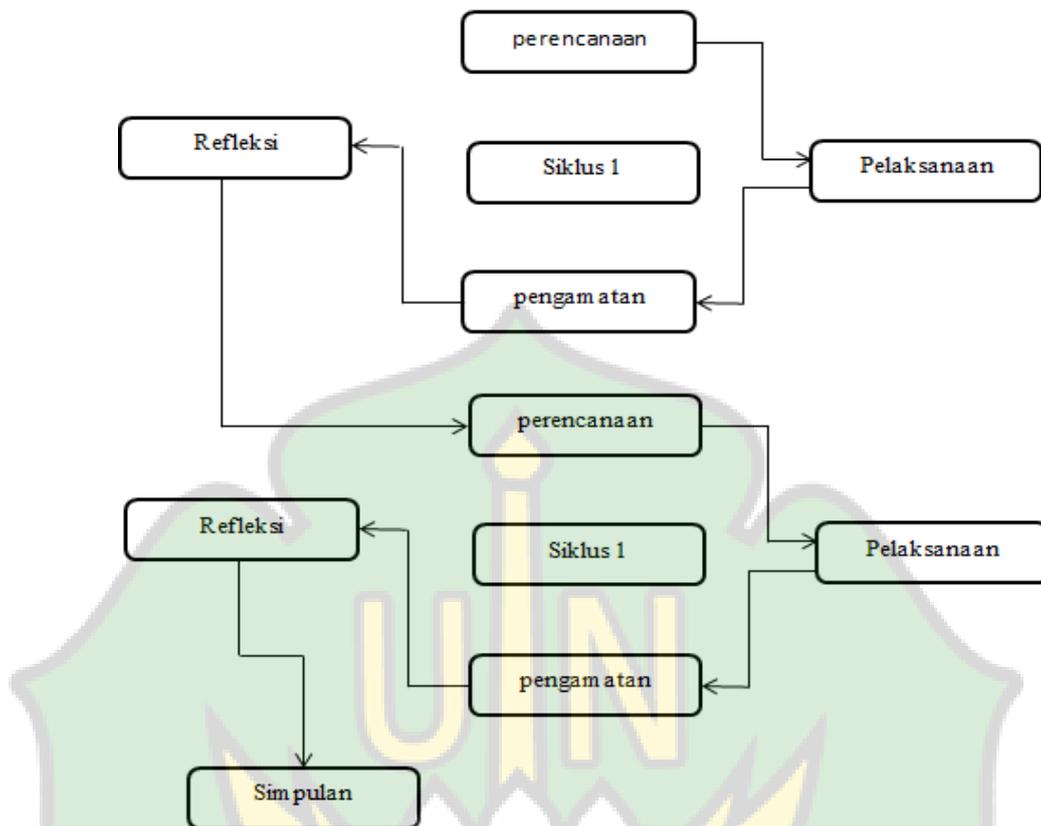
Berdasarkan Hopskin (pada Kunandar 2010: 46). PTK merupakan suatu wujud aktivitas refleksi diri yang dilaksanakan oleh dalam pelaku pendidikan untuk keadaan kependidikan dalam memberikan perbaikan keadilan dan rasionalitas mengenai (1) berbagai praktik kependidikannya, (2) pemahaman mereka mengenai praktik tersebut, dan (c) situasi yang mana berbagai praktik tersebut dijalankan. [38]

Sementara berdasarkan Rapoport (pada Kunandar 2010: 46) memberikan defenisi riset tindakan kelas ialah riset dalam membantu seorang untuk menggulangi secara praktis pemasalahan yang dialami pada keadaan situasi darurat dan meraih pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama pada kerangka etika yang disetujui bersama.

Secara garis besar, tersebut empat tahap yang lazim pada Penelitian Tindakan Kelas, yakni tahapan : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

B. Tahap Penelitian

Berikut ini tahap-tahap penelitian yang akan dilaksanakan, sebagai berikut



Gambar 3.1 tahap penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Adapun tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas, sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan proses pembelajaran tema pembelajaran langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan instrument
2. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan (materi).
3. Mempersiapkan sumber, bahan, dan media pembelajaran yang diperlukan.
4. Mempersiapkan lembar pengamatan dan lainnya.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan hal-hal yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Membagi kuisener kepada guru untuk media dan materi pembelajaran
2. Memberi pretest kepada siswa

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan tahapan pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap proses pembelajaran, dengan menggunakan lembar observasi. Tujuan pengamatan ini untuk memperoleh informasi yang mendalam tentang proses pembelajaran. lembar observasi yang disiapkan meliputi lembar soal yang berupa pretest belajar siswa.

d. Tahap Refleksi

Setelah melakukan observasi atau pengamatan terhadap tindakan kelas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Pada tahap refleksi hasil yang didapat dalam tahap observasi dianalisis apakah sesuai dengan yang diharapkan atau belum, dalam hal ini diadakan perencanaan pada siklus berikutnya jika belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. Siklus II

pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus I. siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran pada siklus I kurang memuaskan atau tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I. jika hasil yang telah diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka pelaksanaan dari siklus II tidak perlu dilakukan kembali.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 : Desain Penelitian

Sampel	Sebelum/ <i>pretest</i>	Perlakuan	Sesudah/ <i>posttest</i>
Kelas kontrol (A)	O1	X1	O2
Kelas Acak (B)	O3	X2	O4

Keterangan :

X1: Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

X2 : Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal

O1 : Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

O2 : Hasil belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

O3 : Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal

O4 : Hasil belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sebuah riset diperlukan objek yang akan diamati dalam meraih sasaran dari peneliti. Berdasarkan data dari obyek yang diamati termasuk data yang diperlukan oleh penulis dalam tahapan penganalisaan data. Objek yang akan diamati masih berbentuk populasi yang dipilih oleh peneliti. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2013: 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. [39]

Adapun yang menjadi populasi pada riset ini ialah siswa SD Kuta Pasai Aceh Besar kelas V sebanyak 30 siswa dengan 2 kelas, masing-masing kelas terdapat 15 siswa.

2. Sampel

Sampel ialah beberapa dari populasi. Teknik pengambilan sampel (*purposive sampling*), yaitu siswa SD Kuta Pasai Aceh Besar kelas V dibagi menjadi 2 kelas, masing-masing kelas terdapat 15 siswa.

E. Instrumen Penelitian data

Instrumen riset data ialah alat bantu yang dipergunakan oleh peneliti pada aktivitas menghimpun data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudahkannya.

Instrumen yang dipergunakan pada riset ini ialah berupa tes. instrumen tes berupa soal-soal kemampuan berpikir kreatif setelah diberikan ujian kepada kelas kontrol dan kelas acak kemudian kedua kelas diberikan media pembelajaran yang berbeda kelas kontrol menggunakan media berbasis teknologi (*powerpoint*) sedangkan kelas acak menggunakan media berbasis *cae*'(syair). Setelah ke dua kelas diberikan materi lalu diberi tes paling akhir dalam menelusuri hubungan diantara kedua teknik pada peningkatan kemampuan dan pengetahuan peserta didik.

Setiap rancangan pembelajaran yang dirangkai lengkap dengan lembar kerja siswa (LKS). LKS tersebut dipelajari dengan beberapa pertanyaan yang perlu dituntaskan oleh peserta didik berbagai pertanyaan tersebut terdapat yang perlu dituntaskan secara individu. Lembar kerja siswa disusun, dikembangkan dan dirancang, pada riset ini sejalan dengan pendekatan mempergunakan metode pembelajaran yang telah diimplementasikan

Table 3.1 kisi-kisi instrument soal

Indikator	Sub Indikator	Butir
Sifat wajib bagi rasul	1. Menjelaskan pengertian sifat wajib bagi rasul dan artinya 2. Cara meneladani sifat rasul pada kehidupan sehari-hari	1, 2, 3, 4, 5
Sifat mustahil bagi rasul	3. Menjelaskan pengertian sifat mustahl bagi rasul dan artinya	6
Sifat jaiz bagi Allah	4. Menjelaskan pengertian jaiz dan memberi contoh	7
Sifat wajib bagi Allah	5. Menjelaskan pengertian sifat wajib bag Allah dan artinya	8, 9
Sifat mustahil bagi Allah	6. Menjelaskan pengertian mustahil bagi Allah dan artinya	10

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilaksanakan ialah Tes dimana dijalankan *pretest* (sebelum) dan *postest* (sesudah) tahapan pembelajaran terhadap kedua kelas baik Kelas kontrol (*powerpoint*) maupun Kelas acak (*cae'*) waktu pelaksanaan tes awal dan akhir dilaksanakan dengan bersamaan supaya data yang dihasilkan lebih tepat dan tidak mengakibatkan kebocoran soal dari siswa yang telah memperoleh teks terlebih dahulu

G. Implementasi

Uji coba produk tersebut dilakukan supaya mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan sebagai penyempurna produk media pembelajaran berbasis teknologi dan berbasis *cae'*. Oleh karena itu, uji coba produk akan dilakukan

hanya satu tahap saja dengan memakai metode implementasi. Implementasi dilakukan selama 2 pertemuan.

Tabel 3.2 pelaksanaan media pembelajaran

Kelas control	><	Kelas Acak
Menggunakan media pembelajaran teknologi yaitu media <i>powerpoint</i>		Menggunakan media pembelajaran kearifan lokal yaitu <i>cae'</i> (Syair)

Pada tahap ini implementasi akan dilakukan yaitu dengan mengimplementasikan hasil pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi kepada siswa yang berada di kelas kontrol. Sedangkan yang di kelas Acak menggunakan media pembelajaran berbasis *cae'*.

H. Penyusunan evaluasi

Penyusunan rencana dilakukan sebelum melakukan evaluasi di lapangan. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan dalam menyusun rencana adalah menentukan tujuan evaluasi, menentukan teknik pengambilan data (non tes maupun tes), menyusun kisi-kisi dan mengembangkan menjadi butir-butir pertanyaan, dan menentukan kriteria atau kategori hasil evaluasi.

a. Kisi-kisi instrument ahli media *powerpoint*

Tabel 3.3 kisi-kisi istrumen ahli media *powerpoint*

No	Komponen	Aspek-aspek penilaian media	Indikator	No. Butir
1	Tampilan	Media pembelajaran mudah digunakan	Kesesuaian navigasi	6
		Tombol perintah memiliki tautan (<i>hyperlink</i>) yang akurat	Tombol mulai Tombol lanjut Tombol kembali Tombol menu	7
		Media memberikan fasilitas interaktif bagi pengguna	Menarik bagi Pengguna	8
		Huruf, angka dan simbol pada media ditulis dengan jelas	Pengaturan jarak: baris, dan <i>line</i> Ukuran huruf Ukuran symbol	9
		Pewarnaan pada isi media sangat baik	<i>Background</i> Ukuran Warna	10

b. Kisi-kisi instrument ahli materi *powerpoint*

Table 3.4 kisi-kisi instrument ahli materi *powerpoint*

No	Komponen	Aspek-aspek penilaian media	Indikator	No. Butir
1	Isi	Materi sesuai dengan topik bahasan	Kesesuaian materi	1
		Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	Kualitas materi	2
		Materi sesuai dengan kemampuan berfikir peserta didik (siswa)	Menarik bagi pengguna	3
		Penyajian materi disusun secara berurut (hirarkis)	Slide berurutan	4
		Penulisan materi tersusun teratur (sistematis)	<i>Background</i> Ukuran Warna	5

c. Kisi-kisi instrument ahli media *cae'*

Table 3.5 kisi-kisi instrument ahli media *cae'*

No	kompenen	Aspek-aspek penilaian media	Indikator	No. Butir
1	Karakter lagu <i>cae'</i>	Tingkat kemenarikan pada ritme melodi pada <i>cae' I'tiqad 50</i>	Melodi	6
		Tingkat kemudahan dalam menyanyikan <i>cae' I'tiqad 50</i>	Melodi	7
		Tingkat kegembiraan pada <i>cae' I'tiqad 50</i>	Tema lagu	8
		Tingkat kesesuaian tema syair (<i>cae'</i>) lagu dengan karakteristik anak	Ketentuan tema <i>cae'</i> lagu	9
		Tingkat kesederhanaan kata pada <i>cae' I'tiqad 50</i>	<i>Cae'</i> lagu	10

d. Kisi-kisi instrument ahli materi *cae* '

Table 3.6 kisi-kisi instrument ahli media *cae* '

No	Komponen	Aspek-aspek penilaian media	Indikator	No. Butir
1	Isi	Materi sesuai dengan topik bahasan	Kesesuaian materi	1
		Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	Kualitas materi	2
		Materi sesuai dengan kemampuan berfikir peserta didik (siswa)	Menarik bagi pengguna	3
		Lirik lagu mudah di ucapkan siswa	Menarik bagi pengguna	4
		Kata pelafalan teratur	Menarik bagi pengguna	5

e. Skala likert

Table 3.7 skala likert

Kreteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Peneliti menggunakan kategori skala Likert, maka nilai 10% sampai dengan 100% dibagi rata sehingga menghasilkan kategori kelayakan sebagai berikut

Table 3.8 katagori kelayakan

No	Katagori	Presentase
1	Sangat layak	85% -100%
2	Layak	75% - 85%
3	Kurang layak	65% - 75%
4	Tidak layak	55% -65%
5	Sangat tidak layak	0% -55%

Berikut ini rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata, sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah penilai

Berikut ini rumus mengkonversikan ke bentuk *persentase*, yaitu:

$$Presentase (\%) = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah penilai}} \times 100\%$$

I. Teknik pengolahan dan Analisis data

1. Teknik pengolahan data

Metode pengolahan data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yakni dengan cara menghimpun data dari hasil riset yang terbagi atas:

- a. Studi pendahuluan sampai teridentifikasi masalah
- b. Pelaksanaan, analisis, dan refleksi terhadap siklus 1
- c. Pelaksanaan, analisis, dan refleksi terhadap siklus 11
- d. Observasi aktivitas siswa berdasarkan kategori pengamatan
- e. Menganalisis tingkat keterampilan berbicara, sikap dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran.

2. Analisa data

Analisis data yang dipergunakan pada riset ini yakni metode kuantitatif yang berbentuk kalkulasi dan teknik kualitatif yang berbentuk penjabaran dengan meninjau berbagai gejala yang terdapat pada riset. Dalam melakukan

pengelolaan data kuantitatif, penulis mempergunakan statistic seperti dibawah ini:

1. Mengukur ketuntasan belajar indibidu

Rumus :

$$KBI = \frac{\text{skor tes yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \text{ 1}$$

Keterangan :

KBI = ketuntasan belajar siswa

J. Hasil rancangan media pembelajaran *powerpoint*

Berikut ini adalah hasil dari rancangan media pembelajaran dalam pembelajaran *I'tikad 50* berbasis *powerpoint* di SD Negeri kuta pasai Aceh Besar sebagai berikut:

1. Tampilan awal



Gambar 3.2 tampilan awal

Langkah pertama klik mulai untuk masuk ke menu selanjutnya.

2. Pilihan menu untuk memulai



Gambar 3.3 Menu utama

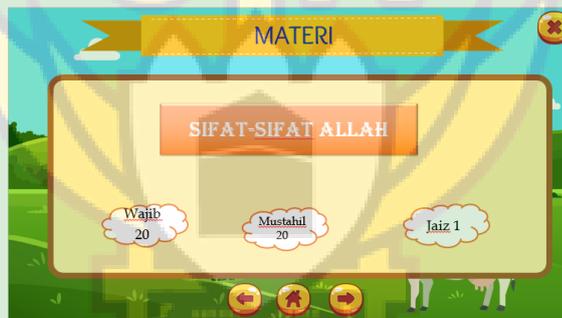
Terdapat 3 menu untuk bisa dipilih yang pertama menu belajar, yang terdapat materi untuk pembelajaran *I'tiqad* 50, menu yang kedua games yaitu menu untuk bermain game dengan tema *I'tiqad* 50, dan yang ke tiga menu kuis yaitu pertanyaan tentang tema *I'tiqad* 50.

3. Tampilan materi terdapat pilihan materi tentang sifat-sifat Allah dan Rasaul



Gambar 3.4 Pilihan materi

4. Tampilan materi sifat-sifat Allah terdapat 3 pilihan yaitu sifat wajib, mustahil, dan jaiz



Gambar 3.5 Pilihan materi sifat-sifat Allah

5. Tampilan sifat-sifat rasul terdapat 3 pilihan yaitu sifat wajib, mustahil, dan jaiz



Gambar 3.6 Pilihan materi sifat-sifat Rasul

6. Tampilan materi sifat wajib bagi Allah terdapat *hyperlnk* untuk lanjutkan materi, Kembali ke beranda, dan Kembali kemateri sebelumnya



Gambar 3.7 Materi sifat wajib bagi Allah 1



Gambar 3.8 Materi sifat wajib bagi Allah 2

7. Tampilan materi sifat mustahil bagi Allah terdapat *hyperlnk* untuk lanjutkan materi, Kembali ke beranda, dan Kembali ke materi sebelumnya



Gambar 3.9 Materi sifat mustahil bagi Allah 1



Gambar 3.10 Materi sifat mustahil bagi Allah 2

8. Tampilan mater sifat jaiz bagi Allah terdapat pilhan Kembali ke materi sebelumnya



Gambar 3.11 Materi sifat jaiz bagi Allah

9. Tampilan materi sifat wajib bagi rasul terdapat *hyperlnk* untuk lanjutkan materi, Kembali ke beranda, dan Kembali materi sebelumnya



Gambar 3.12 Materi sifat wajib bagi rasul

10. Tampilan materi sifat mustahil bagi rasul terdapat *hyperlnk* untuk lanjutkan materi, Kembali ke beranda, dan Kembali materi sebelumnya



Gambar 3.13 Materi sifat mustahil rasul

11. Tampilan materi sifat jaiz terdapat pilhan Kembali ke materi sebelumnya



Gambar 3.14 Materi sifat jaiz rasu

k. Hasil rancangan media pembelajaran *cae*'

“20 yang wajib 20 yang mustahel

Saboeh yang harus jumlah 41 pada Allah

4 yang wajib 4 yang mustahel saboeh yang harus

Jumlah sikureng pada rasul

Mandum nyan iktikeut

Ahli sunnah wal jamaah

Saboeh nafsiah

Limoeng salbiah

Tujoeh ma'ani

Tujoeh teuk maknawiah

Yang saboeh nafsiyah yaitu

Wujud

Yang limong salbiah

Yaitu qidam

Baqa'q mukhalafatuhu lilhawadis

Qiyamuhu binafsiah, wahdaniah

Yang tujuh

Ma'ani yaitu

Qudrah, iradha, ilmu, hayyah,

Sama', bashar, kalam

Tujoeh teuk maknawiah yaitu

Qadiran, muridan, 'alman

Hayya, sami'an, bashiran, mutakalliman

Bandum nyan sifeut
Bak Allah ta'ala
Wujud artinya ada
Lawanya 'adam artinya tiada
Allah yang telah menciptakan
7 lepeh langet dan 7 lepeh bumoe
Dan barang antara keduanya
Qidam artinya sedia
Lawannya hudus artinya Bahru
Allah yang awai
Allah yang akher
Baq' artinya kekal
Lawannya fana artinya binasa
Maha kekal zat tuhanmu
Ya Muhammad
Yang mempunyai ketinggian
Dan kemuliaan
Mukalafatuhu lilhawadis artinya
Bersalahan Allah ta'ala bagi segala yang baharu
Lawannya, mumasalatuhu lilhawadis artinya
Bersamaan Allah ta'ala bagi segala yang baharu
Hana ngoen peusa Allah
Dengan sesuatu
Qiyamuhu binasfsih artinya
Berdiri Allah ta'ala dengan sendirinya
Lawannya layakunu qaimam binasfsih
Artinya tiada berdiri Allah ta'ala
Dengan sendirinya
Sesungguhnya Allah terkaya
Daripada sekalian alam
Wahdanih artinya esa

Lawannya layakunu wahidan
Artinya tiada esa
Kata oleh ku ya Muhammad
Allah itu satu
Quderah artinya kuasa
Lawannya 'ajzun artinya lemah
Sesungguhnya Allah siatas tiap-tiap
Sesuatu itu kuasa
Iradah artinya berkehendak
Lawannya karaham artinya paksan
Memperbuat Allah
Dengan sekehendaknya
Ilmu artinya tau lawannya
Jahlon artinya bebal
Dan bermula Allah
Dengan tiap-tiap sesuatu itu mengetahui
Dan bermula Allah
Dengan tiap-tiap sesuatu mengetahui
Hayyah artinya hidup lawannya
Mauton artinya mati
Tawakkal olehmu atas yang maha hidup
Yang tiada pernah mati
Sama' artinya mendengar
Lawannya shaman artinya tuli
Dan bermula Allah itu maha mendengar
Lagi mengetahui
Basar artinya melihat
Lawannya 'umyon artinya buta
Dan bermula Allah itu maha melihat
Apa yang kau kerjakan
Kalam artinya berkata lawannya

Bukmun artinya bisu
Dan berkata-kata Allah
Dengan nabi musa secara sempurna
Kunuhu qadirin
Artinya yang kuasa
Kaunuhu 'akzan
Artinya yang lemah
Sesungguhnya Allah
Diatas tiap-tiap sesuatu
Itu kuasa
Kaunuhu muridan
Artinya yang berkehendak
Kaunuhu karihan artinya
Yang dipaksa
Memperbuat Allah dengan
Sekehendannya
Kaunuhu 'aliman artinya yang tahu
Kaunuhu jahilan nartinya yang bebal
Dan bermula Allah dengan tiap-tiap
Sesuatu itu maha mengetahui
Kaunuhu hayyah artinya yang hidup
Kaunuhu mayyitan artinya yang mati
Tawakkal olehmu atas yang maha hidup
Yang tidak pernah mati
Kaunuhu sami'an artinya yang mendengar
Kaunuhu ashamman artinya yang tuli
Dan bermula allah itu maha
Mendengar lagi mengetahui
Kaunhu bashiran artinya yang melihat
Kaunuhu 'aman artinya yang buta
Dan bermula Allah itu maha melihat

Apa yang kau kerjakan
Kaunuhu mutakalliman artinya yang berkata
Kaunuhu abkaman artinya yang bisu
Dan berkata-kata Allah dengan nabi musa
Secara sempurna

Mungken ada empat
Muken mujud bakdal 'adam
Mumken 'adam ba'kdal wujud
Mugken sajudan
Mungken na 4 boeh
Mumken na oeh leuh hana
Memken hana oeh leuh na
Mungken akan na
Mungken bak Allah
Han neupeuna
Lage contoh langet donya
Lage contoh kerasulan
Lage contoh kiamat
Lage contoh keraun kasturi

Kemudian pada rasul
Wajib dan mustahil
Jumlah 8
Sifat bak Rasul
Nabi pilihan
Shiddiq Ananah Tabliq Fathanah
Kizzib Khianat Kizman Baladah
Wajib dan mustahil
Jumlah lapan
Sifat bak Rasul

Nabi pilihan

Shiddiq Ananah Tabliq Fathanah

Kizzib Khianat Kizman Baladah

Harus saboeh bak rasul yaitu

Bersifat kemanusiaan

Yang tiada membawa

Kepada mengguncangkan martabat”



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Uji Validitas

Metode pengujian media pembelajaran *I'tikad 50* ini menggunakan Instrumen pengujian untuk Penilaian Media Pembelajaran yang disusun sebagai instrumen untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Instrumen ini terdiri dari 2 aspek, yaitu (1) Aspek untuk menilai kelayakan materi, (2) Aspek untuk menilai kelayakan media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. berikut ini hasil dari kuesioner yang telah diberikan kepada 16 responden

a. Aspek kelayakan media pembelajaran *powerpoint*

Table 4.1 hasil aspek penilaian materi *PowerPoint*

Responden	P1	P2	P3	P4	P5
1	5	5	5	4	4
2	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5
4	5	4	5	4	5
5	5	5	4	5	4
6	5	5	5	5	4
7	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5
10	4	4	5	4	4
11	5	5	5	5	5
12	5	5	5	5	5
13	5	5	5	5	5
14	5	5	5	5	5
15	5	4	5	4	4
16	5	5	5	5	5
Skor	79	77	79	76	75
Skor rata-rata	4,9	4,8	4,9	4,7	4,6
Resentase	77,20%				
Kategori	Layak				

Hasil dari tabel 4.1 menyatakan bahwa kuesioner penilaian dalam aspek materi *powerpoint* memperoleh nilai persentase sama dengan 77,20% dengan kategori “Layak”. Maka dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran *I’tikad* 50 di SD Negeri Kuta Pasai.

b. Aspek penilaian media *powerpoint*

Table 4.2 aspek penilaian media *powerpoint*

Responden	P1	P2	P3	P4	P5
1	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5
4	5	4	5	5	5
5	5	5	4	5	5
6	5	5	4	5	5
7	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5
10	4	4	5	4	4
11	5	5	5	5	5
12	5	5	5	5	5
13	5	4	5	5	5
14	5	5	5	5	5
15	5	5	5	4	5
16	5	5	5	5	5
Skor	79	77	78	78	79
Skor rata-rata	4,9	4,8	4,8	4,8	4,9
Resentase	78,20%				
Kategori	Layak				

Hasil dari tabel 4.2 menyatakan bahwa kuesioner penilaian dalam aspek media *powerpoint* memperoleh nilai persentase sama dengan 78,20% dengan kategori “Layak”. Maka dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran *I’tikad* 50 di SD Negeri Kuta Pasai Aceh Besar.

c. Aspek kelayakan media pembelajaran *cae*’

Hasil dari tabel 4.3 menyatakan bahwa kuesioner penilaian dalam aspek materi *cae*’ memperoleh nilai persentase sama dengan 77,60% dengan kategori

“Layak”. Maka dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran *I'tikad* 50 di SD Negeri Kuta Pasai Aceh Besar.

Table 4.3 aspek penilaian media *cae'*

Responden	P1	P2	P3	P4	P5
1	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5
4	5	4	5	5	5
5	5	5	4	4	5
6	5	4	4	5	5
7	4	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5
10	4	5	4	4	4
11	5	5	5	5	5
12	5	5	5	5	5
13	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	5
15	5	5	5	4	5
16	5	5	5	5	5
Skor	77	79	77	77	78
Skor rata-rata	4,8	4,9	4,8	4,8	4,8
Resentase	77,60%				
Kategori	Layak				

Hasil dari tabel 4.4 menyatakan bahwa kuesioner penilaian dalam aspek media *cae'* memperoleh nilai persentase sama dengan 78,20% dengan kategori “Layak”. Maka dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran *i'tikad* 50 di SD Negeri Kuta Pasai Aceh Besar

Table 4.4 aspek penilaian media *cae'*

Responden	P1	P2	P3	P4	P5
1	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5
4	5	4	5	5	5
5	5	5	4	5	5
6	5	4	5	5	5
7	4	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5
10	4	5	5	4	4
11	5	5	5	5	5
12	5	5	5	5	5
13	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	5
15	5	5	5	5	5
16	5	5	5	5	5
Skor	77	77	79	79	78
Skor rata-rata	4,8	4,8	4,9	4,9	4,8
Resentase	78,00%				
Kategori	Layak				

B. Deskripsi awal sebelum Tindakan

penelitian tindakan ini diawali dengan melakukan observasi kelas, yaitu dengan cara peneliti masuk ke dalam kelas yang digunakan sebagai objek penelitian dan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan siswa kelas V SDN Kuta Pasai . Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh informasi tentang kondisi di kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan siswa secara umum

cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung, hal ini karena proses pembelajaran hanya terpusat pada guru. Disisi lain siswa memiliki kecenderungan mendengarkan guru menyampaikan materi dan mencatat setelah diperintah atau ada penugasan oleh guru.

Berdasarkan paparan di atas disimpulkan bahwa pembelajaran yang terpusat pada guru kurang menarik dan membuat siswa cenderung pasif. Metode ceramah kurang sesuai dengan pembelajaran yang berbasis pada kurikulum 2013, siswa menjadi pusat pembelajaran dan guru hanya sebagai pendamping dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan masalah selama kegiatan observasi dalam proses pembelajaran tersebut, peneliti mencoba mengimplementasikan penelitian tindakan kelas yang direncanakan antara lain siklus I dengan siklus II.

C. Hasil penelitian

1. Siklus I

Penelitian ini diawali dengan Tindakan siklus I, adapun tujuan dari tindakan tersebut adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Tindakan awal yaitu memberi *pretest* (sebelum) untuk melihat bagaimana hasil sebelum menggunakan media pembelajaran.

Sklus I dilakukan pada saat pengangkatan suatu permasalahan terhadap penelitian ini, siklus I dengan memberikan 10 butir pertanyaan kepada 30 siswa terhadap pembelajaran I'tikad 50

Table 4.5 nila rata-rata personal siklus I

Siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	0	10	10	0	0	10	10	10	0	0
2	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10
3	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10
4	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
5	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
6	0	10	10	0	0	10	0	0	0	0

7	0	10	10	0	0	10	0	10	0	0
8	10	10	0	10	10	10	0	10	0	0
9	10	0	10	0	0	0	10	0	0	0
10	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0
11	10	10	10	0	0	0	10	10	10	10
12	10	10	0	10	0	0	0	0	0	0
13	0	10	0	0	0	0	0	0	10	0
14	10	10	10	10	10	0	0	0	0	0
15	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0
16	10	10	10	0	10	10	0	10	10	10
17	10	10	10	0	10	0	10	10	10	10
18	10	10	10	0	10	0	10	10	10	10
19	0	10	0	0	10	0	0	0	0	0
20	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0
21	10	10	10	10	10	10	0	10	0	0
22	10	10	10	10	10	0	0	0	10	10
23	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10
24	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
25	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
26	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
27	0	10	10	0	0	10	0	0	0	10
28	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10
29	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
30	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Rata-rata	7,3	9	6	4,6	6,3	6	5,6	6,6	5,6	5,6

Tabel 4.5 di atas menyatakan bahwa siswa masih kurang memahami terhadap butir pertanyaan no. 4, 7, 9 dan 10. Nilai yang diperoleh pada soal tersebut sangatlah rendah

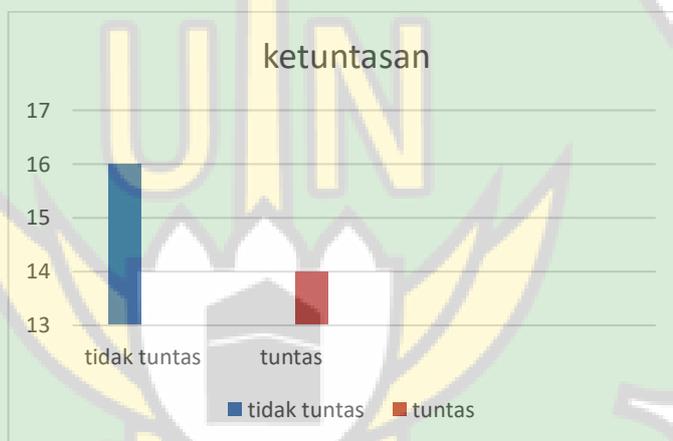
Table 4.6 nilai rata-rata observas awal

No	Nama	Nilai
1.	Agus ikqwan rizal	60
2.	Ari akbar	90
3.	Aruna rahayu ramadhani	90
4.	Darwin	90
5.	Diski aulia	90
6.	Dinda nabila ulhaq	30
7.	Farij wajdi	40
8.	Gunawan	60
9.	Ibnu arabi	30
10.	Ikhwana	20
11.	Ikramullah	70
12.	Maifurullah	30
13.	Muhammad nazar	20
14.	Muhammad syauqas r	50
15.	M.haikal	20
16.	M. Zulfan	80
17.	Nur afla syahputri	80
18.	Rahmat husaini	20
19.	Rizki aulia	20
20.	Syahrul	60
21.	Warmi Safwan	60
22.	Zia afista ahyar	80
23.	Aisar hayati	90
24.	Asmaul husna	90
25.	Aura ardila	100
26.	Erawati	50
27.	Ida sofia	90
28.	Khairina	90

29.	Muna khairan	100
30.	Nasruna	100
Jumah nila		1,910
Niilai rata-rata		63,6

Tabel 4.6 menyatakan bahwa nilai rata-rata pada observasi awal yaitu 63,6. Nilai tersebut belum mencapai = 75 untuk Standar Kompetensi mata pelajaran tauhid atau *I'tikad* 50.

Hasil dari setelah dilaksanakannya siklus 1 dengan memberi soal sebanyak 10 soal, sebanyak 16 siswa tidak tuntas dan 14 siswa tuntas



Gambar 4.1 grafik ketuntasan siklus I

2. Siklus II

setelah berakhirnya pembelajaran pada siklus pertama dan sesuai dengan hasil refleksi yang dilakukan, untuk menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang ada, pada siklus II peneliti menggunakan media pembelajaran teknologi dan media pembelajaran *cae'*, dengan 30 siswa dibentuk menjadi 2 kelas

siklus II dibentuk 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas Acak. Pembelajaran pada kelas acak diadakan siang hari terdiri dari 15 siswa yang berusia 9-10 tahun, kelas ini menggunakan media pembelajaran berbasis *cae'*. Pembelajaran pada kelas kontrol diadakan pada pagi hari terdiri 15 siswa yang

berusia 9-10 tahun, kelas ini menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tabel 4.7 menunjukkan hasil dari rata-rata persoal dari kelas kontrol yaitu 3 soal bernilai rata-rata sama dengan 10. 4 soal bernilai rata-rata sama dengan 9,3. 2 soal bernilai rata-rata sama dengan 8 dan 1 soal bernilai rata-rata sama dengan 6.

Table 4.7 nilai rata-rata personal kelas kontrol

Siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	10	10	10	0	10	10	10	0	10	0
2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10
5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
6	10	10	10	0	10	10	0	10	0	10
7	10	10	10	0	10	10	10	0	10	0
8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
11	10	10	10	10	10	0	10	10	10	0
12	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
13	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
14	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10
15	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
Rata-rata	10	10	10	6	9,3	9,3	9,3	8	9,3	8

Tabel 4.8 menunjukkan hasil dari rata-rata persoal kelas biasa yaitu 1 soal bernilai rata-rata sama dengan 10. 2 soal bernilai rata-rata sama dengan 8,6. 3 soal bernilai rata-rata sama dengan 7,3. 2 soal bernilai rata-rata sama dengan 8. 1 soal bernilai rata-rata sama dengan 5,3 dan 1 soal bernilai rata-rata sama dengan 4.

Table 4.8 nilai rata-rata personal kelas acak

Siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	0	10	10	0	0	0	0	10	0	0
2	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10
3	10	10	0	10	10	0	10	10	10	10
4	10	10	0	10	10	10	0	10	0	0
5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
6	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10
7	10	10	0	0	10	10	10	0	10	0
8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	10	10	0	0	10	10	0	0	10	10
10	10	10	10	0	10	0	10	10	0	0
11	10	10	10	0	10	10	10	0	10	0
12	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
13	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
14	0	10	10	10	10	0	10	10	10	10
15	10	10	10	0	0	0	0	10	10	10
Rata-rata	8,6	10	7,3	4	8,6	5,3	7,3	8	7,3	8

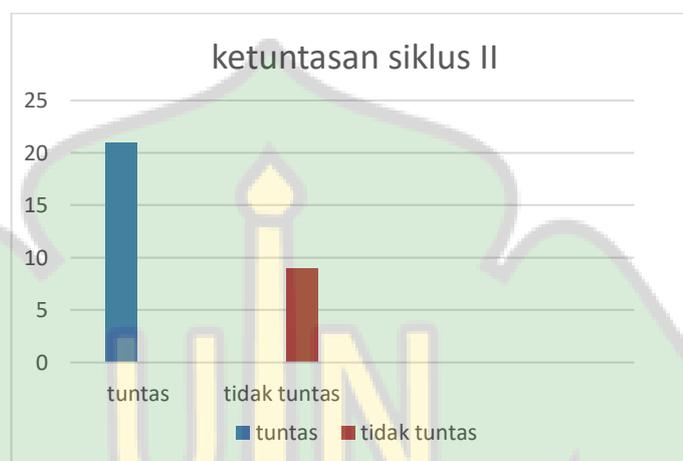
Table 4,9 perbandingan nilai rata-rata personal kelas kontrol dan kelas acak

Soal	Kelas Kontrol(kk)	Kelas Acak(KA)	Keterangan
1	10	8,6	KK lebih besar dari KA
2	10	10	KK sama dengan KA
3	10	7,3	KK lebih besar dari KA
4	6	4	KK lebih besar dari KA
5	9,3	8,6	KK lebih besar dari KA
6	9,3	5,3	KK lebih besar dari KA
7	9,3	7,3	KK lebih besar dari KA
8	8	8	KK sama dengan KA
9	9,3	7,3	KK lebih besar dari KA
10	8	8	KK sama dengan KA
Rata-rata	8,92	7,44	

Tabel 4.9 menerangkan bahwa 7 soal memperoleh nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar nilai rata-ratanya dari pada kelas acak, 3 soal memperoleh

nilai rata-rata kelas kontrol sama dengan kelas acak, dan soal no.4 menandakan bahwa soal tersebut masih kurang dipahami pada kelas kontrol dan kelas acak karena perolehan nilai rata-rata pada soal no.4 sangat sedikit.

Hasil dari setelah dilaksanakannya siklus II dengan memberi soal sebanyak 10 soal, terdapat sebanyak 9 siswa tidak tuntas dan 21 siswa tuntas

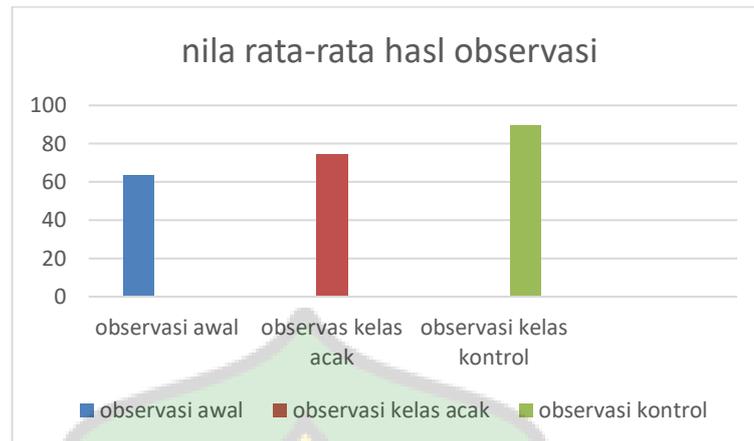


Gambar 4.2 grafik ketuntasan siklus II

Diketahui maka hasil dari media pembelajaran berbasis teknologi yang ditampilkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,2 dan media pembelajaran berbasis *cae*' yang di terampilkan pada kelas acak di SD Negeri Kuta Pasai Aceh Besar memperoleh nilai rata-rata yaitu 74,4



Gambar 4,3 perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas acak



Gambar 4.4 grafik perbandingan nilai rata-rata hasil observasi

Grafik di atas menjelaskan bahwa nilai rata-rata observasi awal yaitu 63,6. Nilai rata-rata observasi kelas acak yaitu 74,4. Dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 89,2. Maka dapat dilihat ada peningkatan nilai rata-rata dari observasi awal hingga observasi kelas kontrol. Selisih nilai observasi awal dengan observasi kelas kontrol yaitu 25,6. Dan selisih nilai kelas acak dengan kelas kontrol yaitu 14,8.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah membahas semua kajian dari bab satu sampai bab empat terksit media pembelajaran berbasis teknologi dan media berbasis *cae*, pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi I'tiqad 50 dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Media belajar berbasis *powerpoint* dan *cae'* yang dikembangkan digunakan untuk menyampaikan materi *I'tiqad 50* di SDN Kuta Pasai Aceh Besar. Pengembangan media pembelajaran ini telah melakukan beberapa tahap.
 1. Tahap validasi oleh validator hingga produk ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran *I'tiqad 50*.
 2. Tahap implementasi yang dibentuk 2 kelas, yaitu kelas kontrol menggunakan media *powerpoint* dan kelas Acak menggunakan media *cae'*
- b. Hasil uji validasi oleh validator sebanyak 16 responden dengan aspek penilaian materi *powerpoint* memperoleh nilai sebanyak 77,2%, aspek penilaian media *powerpoint* memperoleh nilai sebanyak 78,2%, sedangkan aspek penilaian media *cae'* adalah materi *cae'* memperoleh nilai sebanyak 77,6%, dan aspek penilaian media *cae'* memperoleh nilai sebanyak 78%,
- c. Hasil dari implementasi media pembelajaran teknologi (*powerpoint*) *I'tiqad 50* yang diterapkan pada Kelas Kontrol (KK) di SDN Kuta Pasai memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,3 dan hasil pembelajaran *cae'* (syair) diterapkan pada Kelas Acak (KA) di SDN Kuta Pasai memperoleh nilai rata-rata yaitu 74,6.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan terhadap penelitian ini yaitu :

- a. Media pembelajaran *powerpoint*

Perlu ditambahkan animasi bergerak untuk membuat *powerpoint* lebih menarik, dan pemaparan media *powerpoint* ini lebih maksimal jika fasilitas mendukung seperti proyektor dan wayer

b. Media pembelajaran *cae*'

Perlu di perbaiki lagi pada melodi untuk menyingkronkan isi lagu, Media ini lebih maksimal jika menggunakan mic sehngga suaranya bisa kedengeran samapi ke belakang.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nasution, S, *Teknologi Informasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal 1
- [2] Hajiandito, Akaat, Dkk. (2016). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powepoint Tema Agama Di KB-TK Assalamah Ungran Kabupaten Semarang*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 33(1): 7-12.
- [3] Intan maulina, (2021) *Pengembangan Game Edukasi I'tikad 50 Berbasis Power Point Di Dayah Al-furqan Aceh Besar*
- [4] Asnawir, Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- [5] amami, Rosid. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (Mpi) Power point Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus*. Jurnal Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education. 1(1): 112.
- [6] Drajat Nugroho. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Bansari Temanggung*.
- [7] Kuntowijoyo. (2006). *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- [8] Sunarti, Rahmawati S, Wardani S. 2017. "Model Pembelajaran Dongeng Bermuatan Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar Berbasis TIK". Yogyakarta.
- [9] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008),h. 110
- [10] Akbar S. Sriwiyana, H, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta: Cipta Media, 2012), h. 209
- [11] Sedyawati, Edy. 2006. "Budaya Indonesia, Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah". Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [12] Sriadhi, 2018. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*, page 9-10
- [13] Ayat, Rohaedi. 1986. *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: Pustaka Jaya.

- [14] Muhammad Yunus. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- [15] Sirajuddin Abbas. *I'tiqad Ahlussunnah Wal Jama'ah*. Jakarta: Pustaka Tarbiyah, 2006.
- [16] Salehuddin Al Jawiy. *Sifat 20 Ilmu Tauhid Awwaluddin Ma'rifatullah*. Johor Bahru: Perniagaan Jahabersa, 2003.
- [17] Abu Ahmadi, dkk., *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- [18] Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan guru Profesionalisme*. Jakarta: Rajawali Pers
- [19] Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [20] Daryanto. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- [21] Haji Ahmad, E. (2002). "Syair Raksi dan Syarah Hari Bulan". (Alih Aksara Bahasa dan Sastra Melayu Riau. Hasan Junus & Elmustian Rahman). *Laporan Projek Pembinaan Bahasa dan Sastra Daerah Riau*. Pekanbaru: Dinas Kebudayaan, Kesenian dan Pariwisata Pemerintah Propinsi Riau.
- [22] Abdullah bin 'Abdil Hamid Al-Atsari, *Panduan Aqidah Lengkap*, (Bogor: Pustaka Ibnu Katsir, 2005), hlm. 27-28.
- [23] Jasmadi. 2010. *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan MS Office 2010*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- [24] Lowe, Doug. 2010. *Powerpoint 2010 for Dummies*. Indiana Polis: Wiley Publishing
- [25] Pascal, Steven Andy. 2007. *Tip & Trik Microsoft Office 2007*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- [26] Riyadi, Amru Salam. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin Cnc Dasar Di Smk Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik UNY
- [27] Prihatini, Dyah Ayu. 2010. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pneumatic untuk Siswa Program Diklat Listrik Instalasi SMK*. Thesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- [28] Sudjana, Nana, dkk. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru

- [29] Wempen, Faithe. Microsoft Powerpoint 2010 Bible. Indiana Polis: Wiley Publishing
- [30] Wena, Made. 2009. Strategi pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [31] Weverka, Peter. 2007. Powerpoint 2007 All in One References for Dummies. Canada: Wiley Publishing
- [32] Ali, Mohammad. 2010. Metodologi dan Aplikasi Riset pendidikan. Bandung: Pustaka Cendekia Utama
- [33] A. Wuryandari And M. Akmaliah, "Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak," Jurnal Simetris, Vol. 7, No. 1, Pp. 2252-4983, 2016.
- [34] Sayid Sabiq. Aqidah Islam (Ilmu Tauhid), terj. M. Abdai Rathony. Bandung: Diponegoro, 2003.
- [35] Taufik Yusmansyah. Akidah dan Akhlak. Bandung: Grafindo Media Pratama, 2008.
- [36] Abu Ahmadi, dkk., Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- [37] Syahrul Holid. "Implementasi Pendidikan Tauhid di SD IT Dar Fathimah Binjai Utara Sumatera Utara".(Thesis Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara), 2016.
- [38] Kementerian Pendidikan Nasional. Pedoman Pelaksanaan Penilaian Kinerja Guru (PK GURU), (Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2011)
- [39] Kosasih, E. Strategi Belajar dan Pembelajaran implementasi Kurikulum 2013, Bandung: YRama Widya, 2014

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keterangan (sk) pengangkatan pembimbing skripsi

300

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3278/Un.08/FTK/KP.07.6/3/2022

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Memimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 23 FEBRUARI 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Bustami, M.Sc sebagai pembimbing pertama
2. Mujiburrahman, S.Pd.I., M.A sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Annisa Humaira
NIM : 170212114
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Analisis Perbandingan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Media Pembelajaran Berbasis Cae' Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi I'tiqad 50

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 02 Maret 2022



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 surat penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
AR-RANIRY FAKULTAS TARBİYAH
DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6616/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022

Lamp :-

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SD Negeri Kuta Pasai Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ANNISA HUMAIRA / 170212114**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : JL. Laksamana Malahayati, Ir. Geucikgam, cadek

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Analisis perbandingan media pembelajaran berbasis teknolog dan media pembelajaran berbasis cae' pada mata pelajaran PAI materi I'tiqad 50** Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan

terimakasih.

Banda Aceh, 19 Juni 2022
an. Dekan Wakil Dekan Bidang
Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3 Foto pengantaran surat penelitian



Lampiran 4 Foto sekolah



Lampiran 5 Nama dan nilai siswa kelas kontrol

No	Nama	Nilai
1	Agus ikqwan rizal	70
2	Ari akbar	100
3	Aruna rahayu ramadhani	100
4	Darwin	100
5	Diski aulia	90
6	Dinda nabila ulhaq	90
7	Farij wajdi	100
8	Gunawan	80
9	Ibnu arabi	100
10	Ikhwana	70

11	Ikramullah	70
12	Maifurullah	70
13	Muhammad nazar	100
14	Muhammad syauqas r	100
15	M.haikal	100
Jumlah niali		1.340
Nilai rata-rata		89,3

Lampiran 6 Nama dan nilai siswa kelas acak

1	M. Zulfan	40
2	Nur afla syahputri	80
3	Rahmat husaini	90
4	Rizki aulia	90
5	Syahrul	90
6	Warmi Safwan	50
7	Zia afista ahyar	90
8	Aisar hayati	90
9	Asmaul husna	100
10	Aura ardila	90
11	Erawati	50
12	Ida sofia	60
13	Khairina	40
14	Muna khairan	80
15	Nasruna	80
Jumah nila		1,120
Niilai rata-rata		74,6

Lampiran 7 Kuesener *powerpoint*

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI MENGGUNAKAN POWER POINT PEMBELAJARAN PAI MATERI
I'TIQAD 50

Nama :

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
- Keterangan:
- | | |
|-----------------|-------------------|
| 5 : Sangat Baik | 2 : Kurang |
| 4 : Baik | 1 : Sangat Kurang |
| 3 : Cukup | |
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
aspek materi						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa					
3	Kemudahan dalam memahami konsep					
4	Cakupan materi yang terdapat dalam media					
5	Kejelasan topik pembelajaran					
aspek media						
6	Penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas pada media power point I'tiqad 50					
7	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media					
8	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik					
9	Tampilan yang dimiliki media menarik					
10	Media power point I'tiqad 50 aman dan nyaman digunakan					

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran power point ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

.....

.....

.....

.....

Lampiran 9 Jawaban kuesener *cae'*

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CA'E
PEMBELAJARAN PAI MATERI I'TIQAD 50

Nama : Windy Maulha

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

5 : Sangat Baik

2 : Kurang

4 : Baik

1 : Sangat Kurang

3 : Cukup

- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
aspek materi						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					✓
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa				✓	
3	Kemudahan dalam memahami konsep					✓
4	Cakupan materi yang terdapat dalam media					✓
5	Kejelasan topik pembelajaran				✓	
aspek media						
6	Tingkat kemenarikan pada ritme melodi pada ca'e				✓	
7	Tingkat kesederhanaan kata pada ca'e i'tiqad 50				✓	
8	Tingkat kegembiraan pada ca'e i'tiqad 50					✓
9	Tampilan yang dimiliki media menarik					✓
10	Tingkat kemudahan dalam menyanyikan ca'e I'tiqad 50				✓	

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran power point ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

.....

.....

.....

.....

Lampiran 10 Jawaban kuesener *powerpoint*

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI MENGGUNAKAN POWER POINT PEMBELAJARAN PAI MATERI
I' TIQAD 50

Nama : *Saya SARAFI, S.Pd*

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

5: Sangat Baik

2 : Kurang

4 : Baik

1 : Sangat Kurang

3 : Cukup

- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
aspek materi						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					✓
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa				✓	
3	Kemudahan dalam memahami konsep				✓	
4	Cakupan materi yang terdapat dalam media					✓
5	Kejelasan topik pembelajaran					✓
aspek media						
6	Penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas pada media power point I' tiqad 50				✓	
7	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media					✓
8	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik				✓	
9	Tampilan yang dimiliki media menarik					✓
10	Media power point I' tiqad 50 aman dan nyaman digunakan					✓

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran power point ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

.....

.....

.....

.....

Lampiran 11 Lembar observasi soal tes

NAMA :

KELAS :

Berikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar !

1. Setiap Rasul memiliki sikap fatanah yang artinya...
 - a. Jujur
 - b. Amanah
 - c. Menyampaikan
 - d. cerdas
2. Sifat wajib nabi dan rasul yang artinya menyampaikan wahyu yaitu...
 - a. Siddiq
 - b. Amanah
 - c. Tabligh
 - d. Fatanah
3. Berikut yang termasuk sifat wajib Rasul, kecuali...
 - a. Amanah
 - b. Tablik
 - c. Khianat
 - d. siddiq
4. Berikut yang termasuk sifat jaiz Allah adalah
 - a. Bisa menikah, makan dan minum
 - b. Terlihat dan dapat sentuh
 - c. Bisa leleh dan tidur
 - d. Allah berkehendak menciptakan sesuatu sesuai kehendaknya
5. Allah memiliki 20 macam sifat wajib. Adapun sifat wajib mukalafatuhu lillahwadith artinya...
 - a. Bener
 - b. Berbeda dengan mahluknya
 - c. Tidak bisa mendengar
 - d. Apayang dikatakan selalu benar
6. Berikut sifat wajib bagi Allah SWT adalah...
 - a. Karahah
 - b. Qudrat
 - c. Fana'

- d. Mumathalatuhi Lihawadith
7. Rasul memiliki 4 macam sifat wajib. Adapun sifat wajib Amanah artinya...
- Benar
 - Cerdas
 - Menyampaikan
 - dapat dipercaya
8. Berikut sifat mustahl bagi Allah adalah...
- Bashar
 - Qadiran
 - Hayya
 - 'Umyun
9. Salah satu contoh sikap meneladani sifat fatanah rasul adalah...
- Serng bermain game
 - Giat belajar
 - Sering berbohong
 - Berbicara sesuatu hal yang benar
10. Salah satu contoh sifat meneladani sifat siddiq rasul adalah...
- Berbicara sesuatu hal yang benar
 - Rajin sekolah dan mengaji
 - Serng berbohong kepada orang tua
 - Candu berman game



Lampiran 12 Foto observasi



Lampiran 13 Mengajar powerpoint



Lampiran 14 Mengajar cae'



Lampiran 15 Foto Bersama anak murid



Lampira 16 Surat balasan dari sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI KUTA PASIE

Jln. Laksamana Malahayati Km.7 Gampong Baet Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar Kode Pos 23373

NPSN : 10107385

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/76/2022

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Banda Aceh nomor B-6616/Un. 08/FTK. 1/TL. 00/06/2022 hal izin mengadakan penelitian tertangan 20 Juni 2022, maka kepala sekolah SD Negeri Kuta Pasie, Aceh Besar, dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini :

N a m a : ANNISA HUMAIRA
Nim : 170212114
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan dan Keguruan
Jenjang : S1

Benar telah melakukan penelitian di SD Ngeri Kuta Pasie, Aceh Besar pada tanggal 22 Juni 2022 guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul "Analisis perbandingan media pembelajaran berbasis teknolog dan media pembelajaran berbasis cae' pada mata pelajaran PAI materi I'tiqad 50"

Demikian surat keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya

Baet, 22 Juni 2022

Kepala Sekolah

Nasrudin S. Pd

Nip. 198012122005041005

SD NEGERI KUTA PASIE
ACEH BESAR