

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS 3**



**Skripsi Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Teknik Informatika**

Diajukan oleh :

NADA IZUL ISLAMI

A710140003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2021

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nada Izul Islami
NIM : A710140003
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kisah Nabi
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah
Dasar Kelas 3.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 27 Januari 2021

Yang membuat
pernyataan,



Nada Izul Islami

NIM: A710150003

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS 3**

Diajukan oleh :

NADA IZUL ISLAMI

A710140003

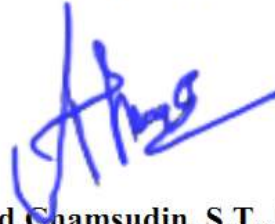
Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah

Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 27 Januari 2021

Dosen Pembimbing



Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng.

NIDN 0601088003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS 3**

Oleh:

NADA IZUL ISLAMI

A710140003

Telah dipertahankan di depam Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Rabu, 27 Januari 2021

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng. (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. Arif Setiawan S.Kom., M.Eng. (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Irma Yuliana S.r.,MM.Meng. (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,



(Prof. Dr. Harnn Joko Prayitno)

NIK. 196504281993031001

HALAMAN MOTTO

”sering kali kita mengabaikan hal=hal kecil, padahal dari sanalah sesuatu yang besar lahir dan tumbuh.”

(gus baha)

“(yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tentram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah hati menjadi tentram.”

(Ar-Ra’d ayat 28)

“Ketika kegagalan datang disitu kita belajar dan memahami apa hikmah dari kegagalan itu”

(.....)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang diberikan hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua Bapak Rusdan Aziz dan Ibu Sri Rahayu saya yang selalu mendukung, memberi semangat dan senantiasa berdoa untuk saya dan terimakasih atas dukungan moral maupun materil.
2. Kepada Dosen Pembimbing bapak Ahmad Chamsudin. S.T., M.Eng yang telah mengarahkan saya, selalu sabar menghadapi saya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepada sahabat-sahabat dan saudara-saudara saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan semangat, berbagi ilmu, berbagi informasi.
4. Kepada seluruh Dosen Pendidikan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta yang sudah memberikan semua dukungan yang ada dalam pembuatan aplikasi dan penyusunan skripsi ini.
5. Keluarga besar mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS III**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan media pembelajaran Interaktif pelajaran agama Islam materi kisah nabi yang layak digunakan; 2) mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan; dan 3) mengetahui hasil belajar siswa kelas 3. Tujuan dari media pembelajaran ini yaitu sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi agama Islam. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Hasil penelitian adalah: 1) media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian menggunakan *Skala likert* oleh ahli media yaitu mendapatkan kategori *marginal high, excellent, dan grade A*, dan ahli materi dengan kategori *marginal high, excellent, dan grade A*, dan nilai angket dari 15 siswa mendapatkan nilai rata-rata aiken V 76,17 yang masuk kategori *marginal high, good, dan grade C*; 2) penerapan media mendapat respon positif dari siswa dan dikategorikan sangat baik; 3) hasil belajar siswa dinyatakan meningkat dan dikategorikan sangat tuntas dengan prosentase hasil belajar dari perhitungan dengan menggunakan *Skala likert* yaitu *excellent, dan grade A*; 4) Penyebaran media ini terbatas hanya pada guru-guru SD dan siswa kelas 3.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, construct 2, kisah nabi.

ABSTRACT

This study aims to: 1) produce interactive learning media for Islamic religious lessons, the material of the prophet's story that is suitable for use; 2) knowing student responses to the use of learning media that have been developed; and 3) knowing the learning outcomes of grade 3 students. The purpose of this learning media is a learning medium to improve students' understanding of Islamic religious material. The method used in this study is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the study were: 1) interactive learning media was declared very feasible based on an assessment using the Skala likert by media experts, namely getting marginal high, excellent, and grade A categories, and material experts with marginal high, excellent, and grade A categories, and the questionnaire scores of 15 students got an average aiken V score of 76.17 which was categorized as marginal high, good, and grade C; 2) the application of the media received a positive response from students and was categorized as very good; 3) student learning outcomes are declared to be increased and are categorized as very complete with the percentage of learning outcomes from calculations using the Skala likert, namely excellent, and grade A; 4) The distribution of this media is limited to elementary school teachers and grade 3 students.

Keywords: *interactive learning media, construct 2, the story of the prophet.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur alhamdulillah saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan dan petunjuknya-Nya tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk menjadi syarat menempuh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada program studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kisah Nabi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar kelas 3”

Terselenggaranya skripsi ini terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti ucapkan terimakasih dengan setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Ahmad Chamsudin. S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmunya selama ini kepada peneliti.
5. Kedua orang tua dan adik yang selalu memberikan motivasi, bimbingan, dan doa sehingga dapat mengerjakan skripsi.
6. Teman-teman saya yang tidak bisa disebutkan namanya, terimakasih karena kalian selalu ada.

7. Terimakasih untuk beberapa pihak yang sudah membantu, semoga amal baiknya dibalas oleh Allah SWT.

Penulis sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini terbilang belum sempurna. Penulis mengharapkan saran dan kritik membangun yang membuat skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat baik kepada penulisa dan para pembaca.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Surakarta, 27 Januari 2021

Penulis

Nada Izul Islami

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Kajian Teori	5
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	6
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
D. Kerangka Berpikir.....	8
E. Hipotesis	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	11

A. Metode Pengembangan	11
B. Prosedur Pengembangan	11
C. teknik analisis data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Deskripsi Data	28
B. Hasil Pengembangan	29
C. Pembahasan Produk	35
BAB V PENUTUP	43
A. Kesimpulan	43
B. Implikasi	43
C. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pengujian Black-box.....	20
Tabel 2. Kuisisioner Ahli materi.....	23
Tabel 3. Kuisisioner Ahli Media.....	24
Tabel 4. Skala Pengukuran.....	25
Tabel 5. Aiken'v.....	26
Tabel 6. Persentase Interpretasi	27
Tabel 7. Tabel Hasil Uji <i>Blackbox</i>	33
Tabel 8. Uji Validitas Ahli media	35
Tabel 9. Uji Validitas Ahli Materi	38
Tabel 10. Nilai <i>Pre-Test</i> dan Nilai <i>Post Test</i>	40
Tabel 11. Penilaian Hasil Rapot.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	9
Gambar 2. <i>Flowchart</i> Menu Utama	12
Gambar 3. <i>Flowchart</i> Menu materi.....	13
Gambar 4. <i>Flowchart</i> Video Kisah Nabi	13
Gambar 5. <i>Flowchart</i> Menu Video	14
Gambar 6. <i>Flowchart</i> Soal	14
Gambar 7. Tampilan Menu	15
Gambar 8. Tampilan pilih Nabi	15
Gambar 9. Tampilan Materi	16
Gambar 10. Tampilan Video.....	16
Gambar 11. Tampilan Menu Soal	17
Gambar 12. Tampilan Skor	17
Gambar 13. Tampilan Profil	18
Gambar 14. Tampilan Credit.....	18
Gambar 15. Tampilan Menu Awal.....	29
Gambar 16. Tampilan Pilihan Nabi	30
Gambar 17. Tampilan Petunjuk	30
Gambar 18. Tampilan Materi	30
Gambar 19. Tampilan Video.....	31
Gambar 20. Tampilan Latihan Soal	31
Gambar 21. Tampilan <i>Score</i>	32
Gambar 22. Tampilan Profil	32
Gambar 23. Tampilan Credit.....	32
Gambar 24. Grafik Persentase Ahli Media	38
Gambar 25. Grafik Persentase Ahli Materi.....	40
Gambar 26. Persentase Siswa	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Seminar Proposal.....	47
Lampiran 2. Berita Acara Seminar Progres	48
Lampiran 3. Instrumen Penilaian	49