

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* BERBASIS
PREZI UNTUK SISWA SMP KELAS VIII MATERI PUASA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh

INDRA PRAYOGA

NPM : 1411010098

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pembimbing I : Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M.A

Pembimbing II : Drs. Sa'idy, M. Ag.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* BERBASIS
PREZI UNTUK SISWA SMP KELAS VIII MATERI PUASA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M.A

Pembimbing II : Drs. Sa'idy, M. Ag.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* BERBASIS *PREZI* UNTUK SISWA SMP KELAS VIII PADA MATERI PUASA.

Oleh

Indra Prayoga

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengembangkan media pembelajaran pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan di dua kelas satu sekolah. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur Borg dan Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan guru PAI untuk menguji kualitas media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa dan angket respon peserta didik untuk mengetahui ketertarikan/respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Peneliti menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 85,33% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 82,8% dengan kategori sangat layak dan penilaian guru PAI SMP Negeri 1 Seputih Agung mendapatkan persentase 86,6% dengan kategori sangat layak, Sedangkan respon peserta didik di kelas VIII A SMP Negeri 1 Seputih Agung mendapatkan persentase 89,51% dengan kategori sangat layak, di kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung mendapatkan persentase 91,44% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci : Media Pembelajaran *Audio Visual*, *Prezi*, Puasa



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

AUDIO VISUAL BERBASIS PREZI UNTUK SISWA

SMP KELAS VIII MATERI PUASA

Nama Mahasiswa

Indra Prayoga

NPM

1411010098

Jurusan

Pendidikan Agama Islam

Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI :

Untuk dimunaqosyah dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Bandar Lampung, 8 Oktober 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M.A

Drs. Sa'idy, M. Ag

NIP. 195507101985031003

NIP. 1966031019940311001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Imam Syafe'i, M. Ag

NIP. 196502191995031002



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS PREZI UNTUK SISWA SMP KELAS VIII MATERI PUASA.** Disusun oleh **Indra Prayoga, NPM : 1411010098** Jurusan **Pendidikan Agama Islam.** Telah dimunaqsyahkan pada hari/tanggal: **Senin, 8 Oktober 2018.**

TIM MUNAQSYAH

Ketua : **Dr. Imam Syafe'i, M.Ag.** (.....)

Sekretaris : **Agus Faisal Asha, M.Pd.I** (.....)

Pembahas Utama : **Saiful Bahri, M.Pd.I** (.....)

Pembahas Pendamping I : **Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M.A** (.....)

Pembahas Pendamping II : **Drs. Sa'idy, M. Ag** (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa”.(Al Baqarah : 183).



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, dan shalawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW maka dengan tulus ikhlas disertai perjuangan dengan jerih payah penulis, Alhamdulillah penulis telah selesaikan skripsi ini, yang kemudian skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Suratman dan Ibu Eka Sunarti Ningsih yang telah memberiku segalanya untukku, kasih sayang serta do'a yang selalu menyertaiku. Karya ini serta do'a tulus kupersembahkan untuk kalian atas jasa, pengorbanan, keikhlasan membesarkan aku dengan tulus dan penuh kasih sayang. Terimakasih ibu dan bapakku tercinta, aku mencintai kalian karena Allah SWT.
2. Saudaraku, Ulidha Anggraeni dan Hevifah Hayuningrum yang telah memberikan do'a serta semangat kepadaku.
3. Guru beserta staf tata usaha SMP Negeri 1 Seputih Agung yang telah membantu dalam proses penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk membuka pintu dunia kehidupan.

RIWAYAT HIDUP

Indra Prayoga lahir didesa Endang Rejo, Kec. Seputih Agung, Kab. Lampung Tengah pada tanggal 09 Agustus 1996. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan ibu Eka Sunarti Ningsih dan bapak Suratman yang telah melimpahkan kasih sayang serta memberikan pengaruh dalam perjalanan hidup penulis, hingga penulis dapat menyelesaikan program sarjana S1.

Peneliti mengawali pendidikan formal di SD Negeri 2 Endang Rejo dan selesai pada tahun 2008, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Seputih Agung selesai pada tahun 2011, dan kemudian melanjutkan di SMA NEGERI 1 Seputih Agung dan selesai pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 peneliti diterima di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung sebagai mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung melalui SPAN-PTAIN.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan Hidayah -Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Prezi* Untuk Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Puasa”, Shalawat dan Salam semoga Allah selalu memberikan Rahmat-Nya kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus peneliti menyebutkan beberapa, sebagai berikut:

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa tanggap dan kritis terhadap kesulitan– kesulitan mahasiswanya.

2. Bapak Dr. Imam Syafe'i, M. Ag, selaku Ketua Jurusan dan Bapak Rijal Firdaos, M.Pd.Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen dan Asisten serta staf TU di Lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membantu dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat luas kepada peneliti.
4. Bapak Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M. A dan Bapak Drs. Saidy, M. Ag selaku Pembimbing I dan II, yang telah menyediakan waktu dan dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag, Bapak Drs. Amirudin, M. Pd, dan Ibu Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku ahli materi, Ibu Farida, S. Kom, MM, Bapak Irwandani, M. Pd, dan Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd selaku ahli media yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2014, teman-teman KKN kelompok 166, PPL kelompok 55 yang selalu menjadi teman mengejar impian dan mengukir sejarah dalam hidupku, menjadi keluarga terbaik selama ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, amin.



Juli 2018



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran	12
2. Pengertian Media Pembelajaran	13
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran	16
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
5. Klarifikasi Media Pembelajaran	20
B. Media Audio Visual	22
1. Pengertian Media Audio Visual	22
2. Jenis-jenis Media Audio Visual	23
3. Fungsi Media Audio Visual	24

C. Media <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Prezi</i>	27
1. Pengertian <i>Prezi</i>	27
2. Sejarah Munculnya <i>Prezi</i>	28
3. Menu <i>Prezi</i>	29
4. Kegunaan <i>Prezi</i>	30
5. Perbedaan <i>Prezi</i> Dengan <i>Power Point</i>	32
6. Kelebihan dan Kekurangan <i>Prezi</i>	34
7. Cara Menggunakan <i>Prezi</i>	35
D. Puasa	39
1. Pengertian Puasa	39
2. Rukun Puasa	40
3. Syarat Wajib Puasa	40
4. Syarat Sah Puasa	41
5. Hal-hal yang Membatalkan Puasa	41
6. Hal-hal yang disunahkan Dalam Puasa	42
7. Hal-hal yang Mengurangi Pahala Puasa	43
8. Orang-orang yang Boleh Berbuka	43
9. Waktu yang Dikharamkan Berpuasa	44
10. Macam-macam Puasa	44
11. Hikmah Puasa	50
E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	51
F. Kerangka Berfikir.....	52

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	54
B. Tempat Penelitian	56
C. Prosedur Penelitian	56
D. Instrumen Pengumpulan Data	58
1. Angket Validasi	58
2. Angket Ahli Guru	59
3. Angket Peserta Didik	59
4. Dokumentasi	60
E. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	60
1. Teknik Pengumpulan Data	60
2. Analisis Data	61

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Pengembangan Model	64
1. Hasil Analisis Kebutuhan	64
a. Hasil Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data	65
b. Hasil Desain Produk	66

B. Kelayakan Media	68
C. Hasil Revisi Desain (Produk Awal)	73
D. Efektifitas Media (Uji Coba Produk)	75
1. Uji coba kelompok Kecil	76
2. Uji coba lapangan	79
E. Pembahasan	86

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Menu Gelembung <i>Prezi</i>	29
Tabel 2.2 Perbedaan <i>Prezi</i> dan <i>Power Point</i>	32
Tabel 3.1 Aturan Pemberian Skor	62
Tabel 3.2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran.....	63
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4.3 Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.4 Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil kelas VIII A SMP N 1 Seputih Agung.....	76
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil kelas VIII B di SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	77
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan kelas VIII A di SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	79
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Lapangan kelas VIII B di SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	81
Tabel 4.9 Hasil keseluruhan Uji Coba Lapangan kelas VIII A dan VIII B di SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	82
Tabel 4.10 Hasil Tanggapan Pendidik Terhadap Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Prezi</i>	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Web Prezi</i>	36
Gambar 2.2 Tampilan <i>Create Akun Ber Bayar dan free</i>	36
Gambar 2.3 Formulir Pendaftaran Akun <i>Prezi</i>	37
Gambar 2.4 Menu <i>Dashboard Prezi</i>	37
Gambar 2.5 Menu <i>Template</i>	38
Gambar 2.6 Menu <i>Frame</i>	38
Gambar 2.7 Menu <i>Write</i>	38
Gambar 3.1 Langkah langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D).....	55
Gambar 3.2 Langkah langkah penelitian yang digunakan	55
Gambar 3.3 Langkah langkah penelitian	56
Gambar 4.1 Halaman Awal Media <i>Prezi</i>	67

DAFTAR GRAFIK

Grafik. 4.1 Hasil penilaian validasi ahli materi	70
Grafik 4.2 Hasil penilaian validasi ahli media.....	72
Grafik 4.3 Presentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	77
Grafik 4.4 Presentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	78
Grafik 4.5 Presentase Hasil Uji Coba Lapangan di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	80
Grafik 4.6 Presentase Hasil Uji Coba Lapangan di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	82
Grafik 4.7 Hasil keseluruhan Uji Coba Lapangan kelas VIII A dan VIII B di SMP Negeri 1 Seputih Agung.....	84
Grafik 4.8 Hasil Tanggapan Pendidik Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Prezi.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Dokumentasi.
- Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- Lampiran 3 : Silabus Pembelajaran.
- Lampiran 4 : Surat Pra Penelitian.
- Lampiran 5 : Balasan Surat Pra Penelitian.
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.
- Lampiran 7 : Nota Dinas.
- Lampiran 8 : Surat Pernyataan Validasi.
- Lampiran 9 : Angket Validasi Ahli Media.
- Lampiran 10 : Angket Validasi Ahli Materi.
- Lampiran 11: Angket Validasi Guru.
- Lampiran 12 : Angket Validasi Siswa.
- Lampiran 13 : Lembar Hasil Wawancara Guru.
- Lampiran 14 : Kartu Konsultasi
- Lampiran 15 : Desain Media Pembelajaran Berbasis *Prezi*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai – nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedogic* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa agar peserta didik menjadi dewasa. Selanjutnya pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental,¹

Dalam pengertian sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi – potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai – nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha – usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai – nilai dan norma – norma tersebut serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.²

¹Hasbullah, *Dasar – dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h.1.

² Fuad Ihsan, *Dasar – dasar Kependidikan* (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2013), h. 1.

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita – cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan ketrampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemajuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata – mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju tingkat kedewasaannya.³

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Gagne Pembelajaran tidak sama dengan mengajar karena dalam pembelajaran titik beratnya ialah pada semua kejadian yang bisa berpengaruh secara langsung pada individu untuk belajar. Disisi lain pembelajaran tidak harus disampaikan oleh orang, tetapi dapat disampaikan melalui bantuan bahan cetak, gambar, televisi computer serta sumber belajar lainnya. Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar peserta didik, sedangkan

³*Ibid*, h. 5.

komponen komponen dalam pembelajaran adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran.⁴

Sebagai umat islam menuntut ilmu merupakan suatu hal kewajiban, bahkan Allah SWT akan meninggikan derajat bagi orang yang ber ilmu sebagaimana terdapat pada dalil QS Al Mujadilah Ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Al Mujadilah : 11).⁵

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan . Gerlach & elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan , keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.⁶

⁴Karwono, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2012), h. 23.

⁵Departemen Agama RI, *Al –Aliyy Al-Qur’an dan Terjemah*,(Bandung :Cv Penerbit Diponegoro, 2005), h. 434.

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013),

Hamalik mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar adalah dapat memeperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.⁷

Setiap materi pelajaran tentu mnemiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi dilain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran seperti globe, grafik, gambar dan sebagainya. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh anak didik. Apalagi bagi anak didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan itu.anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijak sana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak didik adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru

h. 3.

⁷Ibid, h. 9.

ersimpang siur, tidak ada focus masalahnya. Hal ini tentu saja harus dicarikan jalan keluarnya. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, apa salahnya jika menghadirkan media sebagai alat bantu pengajaran guna pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pengajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP N 1 Seputih Agung dengan Bapak Tajudin, S.Pd. I, pada tanggal 05 Februari 2018. Mengatakan bahwa ada sebagian siswa yang menganggap mata pelajaran PAI itu merupakan mata pelajaran yang sulit dan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang kurang antusias ketika pembelajaran akan berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru, kurangnya pemusatan perhatian siswa serta kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar mata pelajaran PAI, guru masih menggunakan media karton dan styrofoam. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu memusatkan perhatian siswa.⁸ Dari sini dapat penulis simpulkan bahwa perlu di kembangkannya sebuah media pembelajaran *audio visual* berupa *prezi* yang dapat mempermudah proses belajar.

⁸Wawancara dengan Bapak Tajudin, S. Pd. I Guru Pengampu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP N 1 Seputih Agung, Tanggal 05 Februari 2018, Pukul 11:00 WIB.

Media *audio visual* merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik media *audio visual* merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, dan ide dalam materi pembelajaran. paduan antara gambar dan suara pada media *audio visual* akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat alat yang termasuk dalam kategori *audio visual* adalah televisi, video atau VCD, serta sound dan film. Media *audio visual* merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Materi audio visual yang digunakan haruslah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.⁹

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide diatas kanvas virtual. *prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan en:Zooming User Interface (ZUI), yang memungkinkan penggunaan *prezi* untuk memperbesar dan memeperkecil tampilan media presentasi mereka. Pada *prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan diatas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna

⁹ Ega Rima wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 43.

kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua obyek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot obyek-obyek tersebut.¹⁰

Sebagai alat bantu, media memiliki fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik mdengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.¹¹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 05 Februari 2018. Ada beberapa masalah antara lain yaitu :

1. Kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar didalam kelas dan kurangnya perhatian atau konsentrasi siswa terhadap apa yang telah disampaikan oleh guru
2. Penggunaan media yang digunakan oleh guru masih kurang optimal sehingga membuat siswa kurang kondusif
3. Penulisan kata kata dan gambar dari guru sebagai visualisasi materi pelajaran kurang jelas

¹⁰Zurrahma Rusyfan, *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*, (Bandung: Informatika Bandung, 2016), h. 2.

¹¹ Djamarah Bahri Syaiful, *Strategi Belajar Mengajar(edisi revisi)*, (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2010), h. 121

4. Sebagian besar guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif
5. Diperlukan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berupa *prezi* untuk siswa SMP N 1 Seputih Agung materi puasa.¹²

Uraian diatas menunjukkan bahwa media berbasis *prezi* dapat digunakan sebagai salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, tentu penggunaan media berbasis *prezi* tidak untuk setiap pembelajaran perlu dirancang pada waktu dan topik atau sub pokok bahasan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti perlu mengembangkannya sebuah media pembelajaran berupa *prezi* yang mempermudah proses belajar dan serta dilakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* materi puasa di SMP N I Seputih Agung.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

¹² Penelitian sementara Oleh Peneliti di kelas VIII SMP N 1 Seputih Agung, Tanggal 05 Februari 2018, Pukul 09:15 WIB.

1. Belum tepatnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang tidak efektif.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Diperlukan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berupa *prezi* untuk siswa SMP N 1 Seputih Agung materi puasa.
4. Masih banyak guru yang belum menguasai dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
5. Sebagian guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini, penulis dapat sebutkan sebagai berikut :

1. Belum tepatnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang tidak efektif.
2. Diperlukan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berupa *prezi* untuk siswa SMP N 1 Seputih Agung materi puasa.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa media audio visual berbasis *prezi* di SMP N 1 Seputih Agung pada materi puasa. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui langkah – langkah pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa.

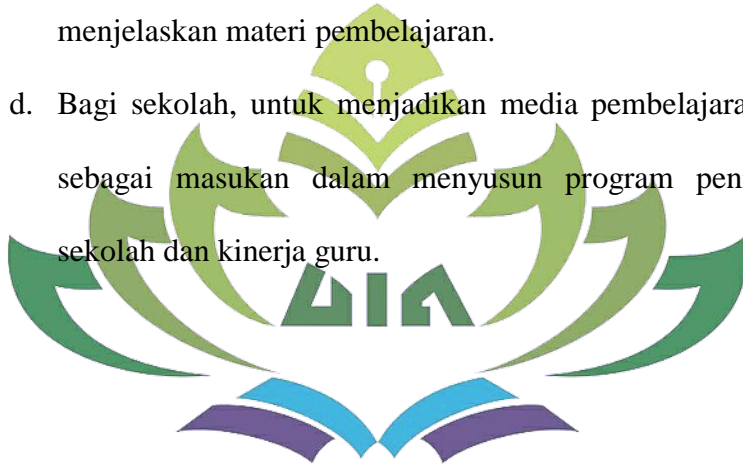
Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* ini.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi peneliti ketika mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Prezi*.
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi shalat dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien.
- c. Bagi guru, sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, untuk menjadikan media pembelajaran berbasis *prezi*, sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Tumbuh berarti proses itu terus menerus berkembang menuju kesempurnaan, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti semula, artinya diharapkan dapat berubah menjadi yang lebih baik dan sempurna. Karena pokok bahasan disini adalah pendidikan, maka diharapkan pendidikan akan menuju ideal dan sempurna melalui tahapan-tahapan atau proses tertentu, perlu perencanaan yang matang, manifestasi dari perencanaan tersebut, serta evaluasi dari setiap program yang telah dijalankan. Sedangkan pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.¹³

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan . Gerlach & elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan , keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafik, fotografik, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

¹³Anas Ribab Sibilana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang”. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), h. 16.

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.¹⁴ Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.¹⁵

Sedangkan media pembelajaran menurut Rossi dan Bredle adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h.3.

¹⁵ *Ibid.*, h. 4.

maka merupakan media pembelajaran, bagi Rossi media itu sama dengan alat alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan.¹⁶

Gerlach, Gagne juga mengatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lingkungan itu sendiri cukup luas meliputi lingkungan yang didesain sedemikian rupa untuk kebutuhan proses pembelajaran seperti laboratorium, perpustakaan, atau mungkin apotek hidup dan lingkungan yang lingkungan yang tidak didesain untuk kebutuhan pembelajaran akan tetapi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran siswa seperti kantin sekolah, taman, dan halaman sekolah, kamar mandi, dan lain sebagainya.¹⁷

Dari beberapa pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan belajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan.

¹⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 58.

¹⁷ *Ibid*, h. 60.

3. Ciri Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*. Misalnya proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuanmanipulatif dari media.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.¹⁸

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan

¹⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h. 15.

belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁹

Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- c. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau

¹⁹*Ibid*, h. 19.

lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat memahami dan menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²⁰

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk membangkitkan minat, kenikmatan visual, memperlancar pencapaian tujuan, mempermudah memahami dan mengingat informasi yang terkandung dan akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap siswa, selain itu media juga dapat membantu siswa yang lambat menerima materi pelajaran yang disajikan karena media dapat memberikan pengalaman konkrit dan mempertinggi perhatian murid.

²⁰*Ibid*, h. 20.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya :

a. Dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat.

b. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.

c. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam ;

- 1) Media yang diproyeksikan.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, secara garis besar media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu : media visual, media audio, dan media audio visual.²¹

a. Media Audio

Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar oleh indra pendengaran saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, *tape recorder*, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.²²

b. Media Visual

Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual menyampaikan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual ini contohnya seperti gambar, globe, buku, majalah, sketsa, dan transparansi OHP.²³

c. Media Audio Visual

²¹ Cipi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011), h. 181.

²² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 118.

²³Ega Rima wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 21.

Media audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, dan ide dalam materi pembelajaran. Media audio visual ini seperti film, video, *Microsoft power point*, *prezi*, *adobe flash*, televisi, komputer dan lain lain yang memiliki unsur suara dan gambar.²⁴

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media *audio visual* merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media *audio visual* memiliki kemampuan yang lebih baik media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, dan ide dalam materi pembelajaran. Paduan antara gambar dan suara pada media *audio visual* akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat alat yang termasuk dalam kategori audio visual adalah televisi, video atau VCD, serta sound dan film.

²⁴*Ibid*, h. 43.

Media *audio visual* merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Materi *audio visual* yang digunakan haruslah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.²⁵

2. Jenis Jenis Media *Audio Visual*

Media *audio visual* terbagi menjadi dua macam yaitu *audio visual* murni dan *audio visual* tidak murni, *audio visual* murni. Untuk mengetahui kedua jenis media *audio visual* tersebut secara detail, bisa dilihat melalui uraian berikut.



a. *Audio Visual* Murni

Audio visual murni atau yang sering disebut dengan *audio visual* gerak adalah sebuah media yang dapat menampilkan unsure suara dan unsure gambar yang bergerak. Unsure suara dan unsure gambar tersebut berasal dari suatu sumber. *Audio visual* ini memiliki beberapa contoh media yang perlu diketahui. Contoh yang dimaksud adalah :

- 1) Film Bersuara
- 2) Video
- 3) Televisi

²⁵Ega Rima wati, *Loc. Cit*, h. 43.

b. *Audio Visual* Tidak Murni

Audio visual tidak murni merupakan sebuah media yang unsure suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. *Audio visual* tidak murni ini sering disebut juga dengan *audio visual* diam plus suara, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti *sound slide*. Gabungan *slide* atau film bingkai dengan *tape audio* adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi

Selain itu, *slide* juga sangat efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan *slide* bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka dapat menyebabkan semakin banyak indra siswa yang terlibat. *Slide* bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti *power point*, *autoplay*, *prezi*, dan lain lain.²⁶

3. Fungsi Media *Audio Visual*

Dalam konteks komunikasi, media audio visual memiliki beberapa fungsi yang perlu diketahui seperti fungsi edukatif, fungsi sosial, fungsi ekonomis dan fungsi budaya. Untuk mengetahui fungsi fungsi tersebut secara terang, maka bisa dilihat melalui uraian sebagai berikut.

²⁶*Ibid*, h. 46.

a. Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif ini dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan seperti mendidik siswa untuk berpikir kritis, member pengalaman yang bermakna, serta mengembangkan dan memperluas cakrawala berpikir siswa.

b. Fungsi Sosial

Fungsi social dari media pembelajaran audio visual ini adalah dapat memberikan informasi autentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama pada setiap orang. Sehingga hal tersebut dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman tentang orang, cara gaul, dan adat istiadat.

c. Fungsi Ekonomis

Fungsi ekonomis dapat memberikan sebuah efisiensi dalam mencapai tujuan. Selain itu, audio visual ini juga dapat menekan sedikit mungkin penggunaan biaya, tenaga dan waktu tanpa harus mengurangi aktivitas dalam pencapaian tersebut.

d. Fungsi Budaya

Fungsi budaya ini dapat memberikan perubahan perubahan dalam segi kehidupan manusia, dapat mewariskan serta meneruskan unsur unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat.

Selain fungsi diatas ada pendapat lain yang menyatakan bahwa ada beberapa fungsi lain dari media *audio visual* yang perlu diketahui yaitu :²⁷

- a. Lebih efektif.
- b. Sebagai integral pembelajaran.
- c. Sebagai hiburan.
- d. Mempercepat proses belajar.
- e. Meningkatkan kualitas belajar.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *audio visual*, karena media *audio visual* merupakan perpaduan antara gambar dan suara pada media *audio visual* akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya, dan media *audio visual* juga dapat menambah minat belajar siswa dikelas. Oleh karena itu maka penulis perlu mengembangkannya sebuah media pembelajaran *audio visual* berupa *prezi* yang mempermudah proses belajar dan serta dilakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa,

²⁷*Ibid*, h. 51.

C. Media Audio Visual Berbasis Prezi

1. Pengertian Prezi

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan en:Zooming User Interface (ZUI), yang memungkinkan penggunaan *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka.

prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non linier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta pikiran (mind-map) sebagai contoh dari presentasi non linier. Pada *prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua obyek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot obyek-obyek tersebut. Untuk membuat presentasi linier, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Prezi pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat virtualisasi arsitektur. Misi yang dinyatakan oleh *prezi* adalah untuk “membuat berbagai ide menjadi lebih

menarik”, dan *prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.²⁸

2. Sejarah Munculnya Prezi

Adam Somlai-Fischer adalah seorang arsitek dan seniman yang telah berkuat dengan presentasi yang dapat diperbesar dan diuperkecil sejak tahun 2001. Adam menemukan bahwa *en:Zooming User Interface (ZUI)* memungkinkan ia untuk mengeksplorasi gambaran besar dari sebuah denah lantai atau instalansi dan kemudian memperbesar detail detail dari denah lantai tersebut. Karena pada saat itu belum tersedia editor presentasi ZUI yang tersedia secara komersial, setiap presentasi ZUI yang ia kembangkan harus ia buat secara manual.

Pada tahun 2007, Peter Halascy seorang professor dari Universitas Teknologi Budapest berhasil meyakinkan Adam untuk mengembangkan editor ZUI agar dapat digunakan oleh umum. Setelah membuat prototipe dari ZUI editor tersebut, mereka merekrut wirausahawan ketiga, yaitu Peter Arvai, untuk bergabung sebagai CEO untuk membantu dalam meluncurkan produk dan perusahaannya. *Prezi* kemudian diluncurkan pada bulan April tahun 2009 di Budapest. Peluncuran tersebut mengundang investasi dari TED Conferences and Sunstone Capital. Kantor San Francisco kemudian didirikan

²⁸Zurrahma Rusyfan, *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*, (Bandung: Informatika Bandung, 2016), h. 2.

pada November 2009. Prezi merekrut kepala pemasaran Drew Branks, dan CFO Joel Onodera pada tahun 2011.²⁹

3. Menu *Prezi*

Menu utama Prezi disebut dengan istilah Menu Gelembung (*Bubble Menu*) yang tersusun dari lima konten utama. Berikut adalah konten utama Menu gelembung tersebut :

Tabel 2.1 Menu Gelembung *Prezi*

Menu	Fungsi
<i>Write</i>	mengetik teks, menyisipkan pranala web, dan mengakses <i>Transformation Zebra</i> .
<i>Transformation Zebra</i>	Ikon untuk memanipulasi obyek, yang memungkinkan pengguna untuk mengatur ukuran, merotasi, atau mengedit obyek presentasi prezi.
<i>Insert</i>	Mengunggah berkas media dan memasukkan bentuk-bentuk seperti panah, garis bebas, atau tembolok.
<i>Frame</i>	Memberikan “container” di sekeliling konten presentasi untuk mengelompokkan konten. Kontainer yang

²⁹ *Ibid*, h. 3.

	disediakan berupa Kurung Kurawal, Lingkaran, Segi Empat, dan Tersembunyi.
<i>Path</i>	Mengatur tampilan navigasi satu per satu, menangkap tampilan yang spesifik di dalam sebuah <i>frame</i> , atau menghapus seluruh alur presentasi dan memulai ulang.
<i>Colors and Fonts</i>	Mengaplikasikan gaya-gaya presentasi tertentu. Masing-masing gaya memiliki pilihan huruf dan warna yang berbeda.

4. Kegunaan *Prezi*

a. Bisnis dan Konferensi

Sebagai media presentasi dan media untuk berbicara di depan publik, *prezi* sering digunakan sebagai alternatif terhadap penggunaan *Slide Shows* dan *Power Point*. Produk ini telah digunakan oleh sejumlah pemimpin bisnis dan politik untuk berbagi dan mengeksplorasi ide-ide mereka. Perlu dicatat, Forum Ekonomi Dunia (*The World Economic Forum*) saat ini menggunakan *prezi* sebagai bagian dari strategi presentasi dan strategi media mereka.

b. Edukasi

Di Indonesia sendiri, *prezi* masih belum banyak digunakan di seluruh kalangan pendidikan, tetapi *prezi* sudah mulai dikenal dan digunakan oleh pelajar Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi, salah satunya adalah Universitas Indonesia, sebagai media untuk mempresentasikan pemikiran kompleks, ide-ide, atau informasi visual lainnya.

c. Visualisasi Informasi

Prezi juga merupakan alat untuk memvisualisasikan informasi secara online. Arsitek dan ahli desain visual menggunakan Prezi untuk mempertunjukkan hasil karya mereka, dan juga sebagai alat yang berguna dalam memvisualisasikan ide desain mereka. Organisasi media menggunakan Prezi untuk membantu pembacanya dalam menjelajah informasi yang bersifat visual. Pada Juli 2011, The Guardian (UK) menggunakan *prezi* untuk mempublikasikan grafis Peta Dunia terbaru di situs web mereka, dengan tujuan untuk memberitahu para pembaca mengenai negara Sudan Selatan yang baru saja merdeka.³⁰

³⁰Dwi Agustina Fahmi, *Makalah Prezi*, Diakses dari <http://agustina13dwi.blogspot.co.id/2013/12/makalah-prezi.html>, Pada Tanggal 08 Februari 2018, Pukul 22 : 03 WIB.

5. Perbedaan *Prezi* dan *Power Point*

Prezi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu *prezi* merupakan perangkat lunak yang membantu dalam proses presentasi berbasis internet yang unggul karena programnya telah menggunakan *en:Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka.

Sedangkan *Microsoft Power Point* merupakan salah satu program aplikasi *Microsoft Office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide*. Biasanya aplikasi ini digunakan untuk presentasi dan mengajar bisa dikatakan hampir semua kalangan pelajar, mahasiswa, orang-orang kantor dll. Pernah menggunakan *software* ini.

Tabel 2.2 Perbedaan *Prezi* dan *Power Point*

No.	<i>Prezi</i>	<i>Power Point</i>
1.	Untuk menggunakan <i>prezi</i> , kita sebagai <i>user</i> harus memiliki akun <i>prezi</i> terlebih dahulu.	Untuk menggunakan <i>Power Point</i> , kita sebagai <i>user</i> tidak harus memiliki akun terlebih dahulu.
2.	<i>Prezi</i> digunakan dan dibuat dalam keadaan <i>online</i> (menggunakan internet)	<i>Power Point</i> digunakan dalam keadaan <i>offline</i> .

3.	<i>Prezi</i> memiliki berbagai macam lisensi tema yang lebih bervariasi.	<i>Power Point</i> hanya memiliki tema yang sederhana.
4.	Digunakan dalam bentuk <i>slide</i> juga, namun diatas kanvas virtual.	Tidak ada batasan penggunaan.
5.	Programnya dilengkapi dengan en: <i>Zooming User Interface</i> (ZUI), yang memungkinkan <i>user</i> untuk bisa memperbesar dan memperkecil layar presentasi.	Animasi <i>slide</i> lebih banyak dibandingkan <i>prezi</i> .
6.	Untuk penggunaan <i>prezi</i> dalam jangka waktu lama harus bayar, sedangkan untuk versi public dibatasi penggunaannya selama 30 hari.	Proses instalansi bisa <i>online</i> dan juga <i>offline</i> .
7.	<i>Prezi</i> lebih mudah digunakan.	Proses <i>editing</i> cepat, karena <i>offline</i> .
8.	Proses instalansi harus <i>online</i>	Tersimpan langsung dikomputer atau lepton.
9.	Proses <i>editing</i> lama, tergantung kekuatan jaringan internet (karena online).	

10.	Data <i>editing</i> tersimpan di <i>web</i> ³¹	
-----	---	--

6. Kelebihan dan Kekurangan *Prezi*

a. Kelebihan

- 1) Tampilan dari template dan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan Power Point.
- 2) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara online.
- 3) Menggunakan metode *en:Zooming User Interface (ZUI)*, metode ini membuat presentasi semakin menarik.
- 4) Penggunaanya juga sangat mudah, karena toolbarnya yang tidak banyak.
- 5) Diakun *prezi* kamu bisa berbagi hasil presentasi yang telah kamu buat.

b. Kekurangan

- 1) *Prezi* sulit untuk memasukkan tulisan arab.
- 2) Proses instalasi *prezi* membutuhkan koneksi internet (secara online).
- 3) Karena menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, mengakibatkan tampilan *prezi* terlihat lebih monoton.

³¹ Zurrahma Rusyfan, *Op.Cit*, h. 6.

- 4) Untuk menggunakan prezi user harus memiliki akun sendiri.
- 5) Prezi jika ingin digunakan dalam jangka waktu yang lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.³²

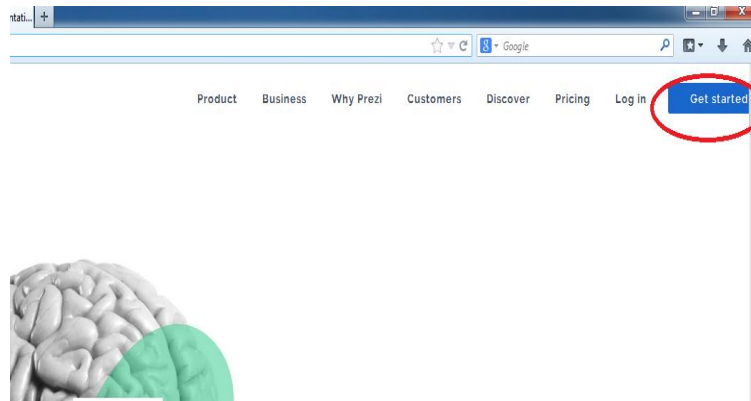
7. Cara Menggunakan Prezi

Jika ingin menggunakan *prezi* harus mempunyai akun terlebih dahulu, akun ini dibuat melalui website *prezi* secara online, caran menggunakan *prezi* adalah sebagai berikut :

- a. Untuk membuat akun *prezi* pertama tama buka aplikasi browser yang anda miliki lalu masuk ke halaman web www.prezi.com lalu tekan enter.
- b. Setelah masuk ke web *prezi.com* ada beberapa pilihan menu di bagian atas. *Log in* adalah menu untuk memasukkan akun anda setelah anda mendaftar sebelumnya. Untuk *get started* digunakan untuk memulai pembuatan *prezi* ketika anda belum memiliki akun di *prezi*. Jadi yang kita klik adalah yang *get started*.

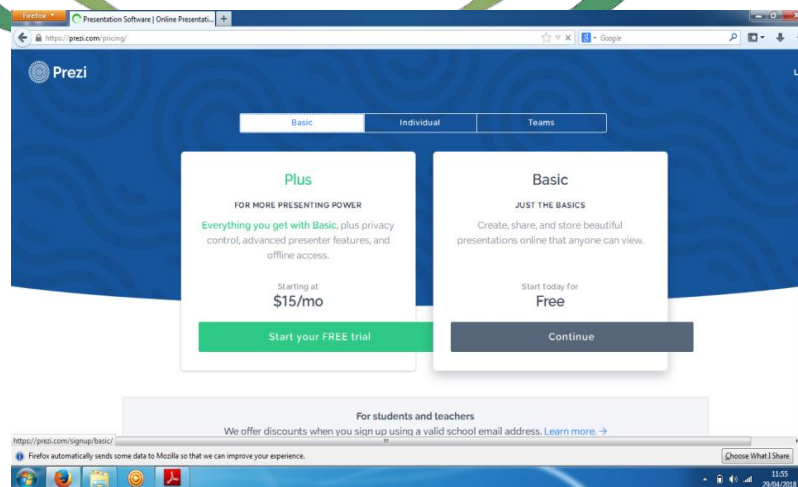
³² *Ibid*, h. 10.

Gambar 2.1 Tampilan Web *Prezi*



- c. Setelah itu disini terdapat 3 pilihan yaitu *basic*, *individual*, dan *teams* ada pilihan gratis dan berbayar juga. Jika kita ingin menggunakan *prezi* dengan lisensi gratis kita memilih *basic*, lalu *basic* lagi.

Gambar 2.2 Tampilan *Create Akun Ber Bayar dan free*



- d. Setelah itu mengisi data diri anda sesuai dengan kolom yang telah disediakan untuk membuat akun *prezi* tersebut.

Gambar 2.3 Formulir Pendaftaran Akun *Prezi*

Sign up for your free Prezi Basic account...

Prezi Log In

Create your free Basic account

First name

Last name

Email

Password

I'm not a robot

By proceeding you agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#).

Create your free Basic account

Basic – The visual communication power of Prezi, plus:

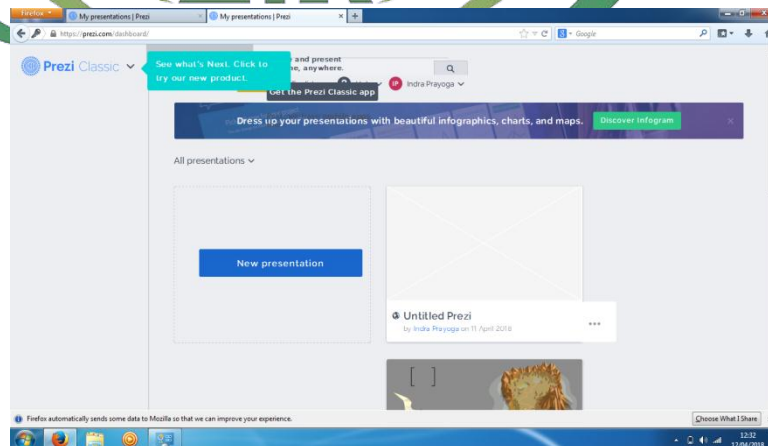
- ✓ View on any device
- ✗ Unlimited prez storage
- ✗ Privacy control
- ✗ Offline access
- ✗ Advanced presenter tools
- ✗ Phone support
- ✗ Attend advanced Prezi training (English only)

Get Prezi for your team or entire organization. [Learn more.](#)

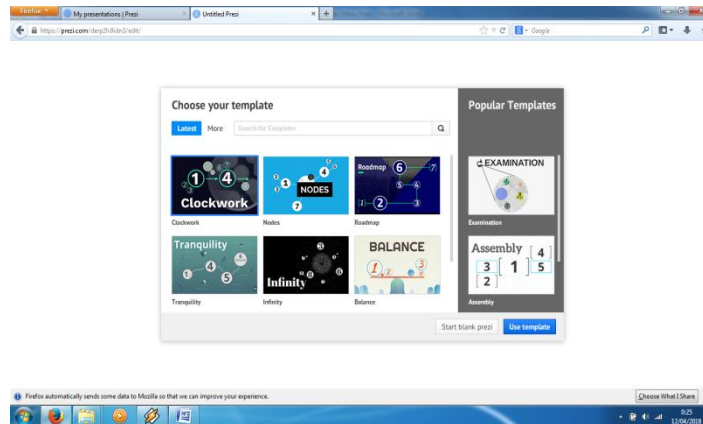
Sign up with Facebook Sign up with Google

- e. Setelah mengisi data diri, selanjutnya klik tombol biru *new presentation*. Disini kita bisa memilih jenis tema *prezi* sesuai keinginan.

Gambar 2.4 Menu *Dashboard Prezi*

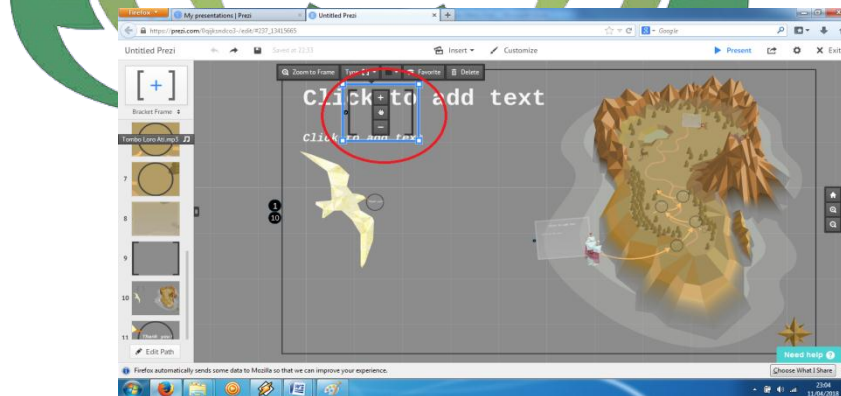


Gambar 2.5 Menu *Template*

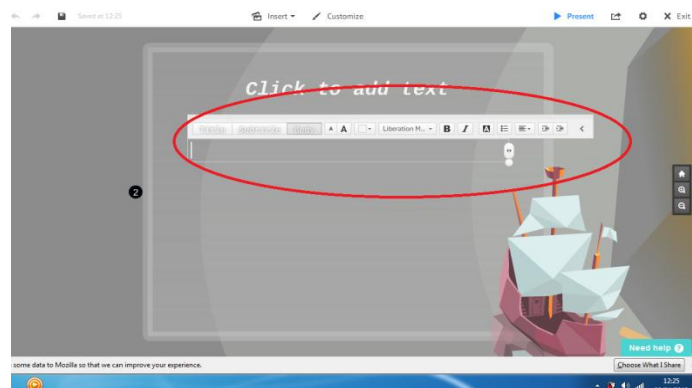


- f. Setelah memilih tema klik frame slide ke 1, setelah itu klik *zoom to frame*. Setelah klik *zoom to frame* akan muncul menu *write*, disinilah kita bisa menulis apa yang ingin kita tulis.

Gambar 2.6 Menu *Frame*



Gambar 2.7 Menu *Write*



D. Puasa

1. Pengertian Puasa

Puasa adalah arti dari kata “shiyam” (bahasa arab) yang menurut bahasa Indonesia artinya menahan diri. Menurut syara’, puasa ialah menahan diri dari makan minum, *jimak* (berhubungan intim suami istri) yang dituntut oleh syara’, dimulai dari terbit fajar sampai terbenam matahari, dengan niat mengharap pahala dari Allah SWT.³³

Allah SWT berfirman sebagai pemberitahuan tentang kisah maryam :

فَكُلِّي وَأَشْرِبِي وَقَرِّي عَيْنًا ۖ فَمَا تَرَيْنَ مِنَ الْبَشَرِ أَحَدًا فَقُولِي إِنِّي نَذَرْتُ لِلرَّحْمَنِ صَوْمًا فَلَنْ أُكَلِّمَ الْيَوْمَ إِنْسِيًّا

Artinya : “Maka makan, minum dan bersenang hatilah kamu. Jika kamu melihat seorang manusia, maka katakanlah: "Sesungguhnya aku telah bernazar berpuasa untuk Tuhan Yang Maha Pemurah, maka aku tidak akan berbicara dengan seorang manusiapun pada hari ini".(Maryam : 26)³⁴

Dalil Al Qur’an tentang puasa terdapat didalam QS Al Baqarah Ayat 183 yang berbunyi:

³³ Abdul Hamid, Beni Ahmad Saebani, *Fiqh Ibadah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010), h. 235.

³⁴Departemen Agama RI, *Al -Aliyy Al-Qur’an dan Terjemah*, (Bandung : Cv Penerbit Diponegoro, 2005), h. 245.

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa”(Al Baqarah : 183)

2. Rukun Puasa

a. Niat.

نَوَيْتُ صَوْمَ غَدٍ عَنْ أَدَاءِ فَرَضِ شَهْرِ رَمَضَانَ هَذِهِ السَّنَةِ لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya :

b. Menahan diri dari segala sesuatu yang membatalkan puasa sejak terbit fajar hingga terbenam matahari.³⁵

3. Syarat Wajib Puasa

Orang Islam berkewajiban untuk melaksanakan puasa apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. *Islam*, Orang yang bukan islam tidak wajib puasa.
- b. berakal,

³⁵Muhamad Ahsan dan Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014), h. 71.

- c. *balig*,
- d. mampu berpuasa.

4. Syarat Sah Puasa

Di samping syarat wajib ada syarat lain agar puasa kita menjadi sah, antara lain:

- a. Dalam waktu yang diperbolehkan puasa.
- b. Mumayiz (sudah dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik).
- c. Suci dari darah haid dan nifas.³⁶

5. Hal hal yang Membatalkan Puasa

Berpuasa merupakan bentuk ibadah kita kepada Allah Swt. Untuk itu kita harus berhati-hati dalam melaksanakannya. Ada enam perkara yang bisa membatalkan puasa kita, yaitu :³⁷

- a. Makan dan minum.

Makan dan minum yang membatalkan puasa adalah apabila dilakukan dengan sengaja. Kalau makan minum dilakukan dengan tidak sengaja karena lupa, hal ini tidak membatalkan puasa,

³⁶ *Ibid*, h. 70.

³⁷ *Ibid*, h. 71.

- b. Muntah yang disengaja atau dibuat-buat.

Apabila muntahnya tidak sengaja, tidak membatalkan puasa.

- c. Berhubungan suami istri.

Orang yang melakukan hubungan suami istri di siang hari pada bulan Ramadan dapat membatalkan puasanya. Ia wajib mengganti puasa itu serta harus membayar kifarat (denda). Ada tiga macam kifaratnya, antara lain: memerdekakan hamba sahaya, kalau tidak sanggup memerdekakan hamba sahaya maka wajib berpuasa dua bulan berturut-turut, kalau tidak kuat berpuasa maka bersedekah dengan memberikan makanan yang mengenyangkan kepada enam puluh fakir miskin dan tiap-tiap orang mendapatkan $\frac{3}{4}$ liter,

- d. Keluar darah haid atau nifas bagi perempuan,
- e. Gila,
- f. Keluar cairan mani dengan sengaja.

6. Hal hal yang Disunnahkan Dalam Puasa

Orang yang sedang berpuasa disunnahkan untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Berdoa ketika berbuka puasa,
- b. Memperbanyak sedekah,
- c. Salat malam, termasuk salat tarawih,
- d. Tadarus atau membaca al-Qur'an.

7. Hal hal yang Mengurangi Pahala Puasa

Hal yang dapat mengurangi bahkan menghilangkan pahala puasa adalah semua perbuatan yang dilarang oleh Islam. Contohnya membicarakan kejelekan orang lain, berbohong, mencaci maki orang lain, dan sebagainya.

8. Orang orang yang Boleh Berbuka

Berpuasa adalah kewajiban bagi setiap muslim. Akan tetapi, dalam keadaan tertentu boleh tidak berpuasa. Adapun orang-orang yang diperbolehkan meninggalkan puasa sebagai berikut :

- a. Orang yang sedang sakit dan tidak kuat untuk berpuasa atau apabila berpuasa sakitnya semakin parah. Namun, ia harus menggantinya di hari lain apabila sudah sembuh nanti.
- b. Orang yang sedang dalam perjalanan jauh. Ia pun wajib mengqada puasanya di hari lain.
- c. Orang tua yang sudah lemah sehingga tidak kuat lagi untuk berpuasa. Ia wajib membayar *fidyah* (bersedekah) tiap hari $\frac{3}{4}$ liter beras atau yang sama dengan itu kepada fakir miskin.
- d. Orang yang sedang hamil dan menyusui anak. Kedua perempuan ini kalau khawatir akan menjadi *mudarat* kepada dirinya sendiri atau beserta anaknya mereka wajib mengqada puasanya sebagaimana orang yang sedang sakit. Kalau hanya khawatir akan menimbulkan mudarat

bagi anaknya, ia wajib mengqada puasanya dan membayar *fidyah* kepada fakir miskin.³⁸

9. Waktu yang diharamkan untuk berpuasa

Allah Swt. Maha Adil dan Maha Bijaksana. Dalam waktu-waktu tertentu kita dilarang berpuasa. Adapun waktu yang diharamkan untuk berpuasa adalah:

- a. Hari raya Idul Fitri dan Idul Adha.
- b. Hari *tasyrik* yaitu tanggal 11, 12 dan 13 Zulhijah.
- c. Hari yang diragukan (apakah sudah tanggal satu Ramadan atau belum).³⁹

10. Macam Macam Puasa

a. Puasa Wajib

Puasa wajib adalah puasa yang harus dilaksanakan oleh setiap umat Islam yang sudah *balig* dan apabila ditinggalkan akan mendapat dosa. Adapun macam macam puasa wajib ada empat yaitu:

1) Puasa Ramadhan

Puasa ramadhan adalah puasa sebulan penuh yang wajib dilaksnakan oleh umat islam di bulan ramadhan. Puasa ramadhan

³⁸ *Ibid*, h. 72

³⁹ *Ibid*, h. 77.

diwajibkan pada tahun kedua Hijriyah, dengan turunnya wahyu Allah SWT. sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa.(Q.S. Al-Baqarah: 183).⁴⁰

2) Puasa Nazar

Nazar merupakan sebuah janji seseorang kepada Allah untuk melakukan sesuatu hal, jika apa yang ia harapkan terpenuhi atau terkabulkan maka dia akan memenuhi janjinya, Selama apa yang dinazarkan itu bersifat ibadah atau amal-amal yang mendatangkan kebaikan dan manfaat nyata serta tidak bertentangan dengan larangan-larangan agama, maka nadzar itu sah dan wajib dilaksanakan.

Dari Aisyah RA, dia berkata, Rasulullah SAW bersabda, *“Barangsiapa bernadzar untuk thaat kepada Allah, hendaklah ia mentaati-Nya. Dan barangsiapa bernadzar untuk mendurhakai Allah, maka janganlah ia mendurhakai-Nya”*. (H.R. Bukhori).

⁴⁰ *Ibid*, h. 70.

3) Puasa Kafarat

Puasa kifarat (kafarat) diberlakukan atas pelanggaran yang dilakukan seorang Muslim atas hukum Allah yang sudah berketetapan. Karena perbuatan yang ia lakukan tersebut Allah masih memberikan maaf, di samping bertobat ia harus melakukan atau membayar kafarat tersebut agar tobatnya diterima. Adapun pelanggaran yang dilakukan seseorang sehingga ia harus membayar kafarat adalah:

- a) Hubungan badan di siang hari Ramadhan.
- b) Membunuh seorang muslim tanpa disengaja.
- c) Seorang suami melakukan zihar.
- d) Bersumpah lantas dengan sengaja ia melanggar sumpahnya
- e) Seorang yang sedang ihram membunuh binatang buruan, baik yang halal maupun yang haram.⁴¹

4) Puasa Qada

Qadha' atau mengganti puasa Ramadhan, wajib dilaksanakan sebanyak hari yang telah ditinggalkan, sebagaimana termaktub dalam Al-Baqarah ayat 184:

أَيَّامًا مَّعْدُودَاتٍ ۚ فَمَنْ كَانَ مِنْكُمْ مَّرِيضًا أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ فَعِدَّةٌ مِّنْ أَيَّامٍ أُخَرَ ۗ وَعَلَى الَّذِينَ يُطِيقُونَهُ فِدْيَةٌ طَعَامُ مِسْكِينٍ ۚ فَمَنْ تَطَوَّعَ خَيْرًا فَهُوَ خَيْرٌ لَهُمْ ۚ وَأَنْ تَصُومُوا خَيْرٌ لَّكُمْ ۖ إِن كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿١٨٤﴾

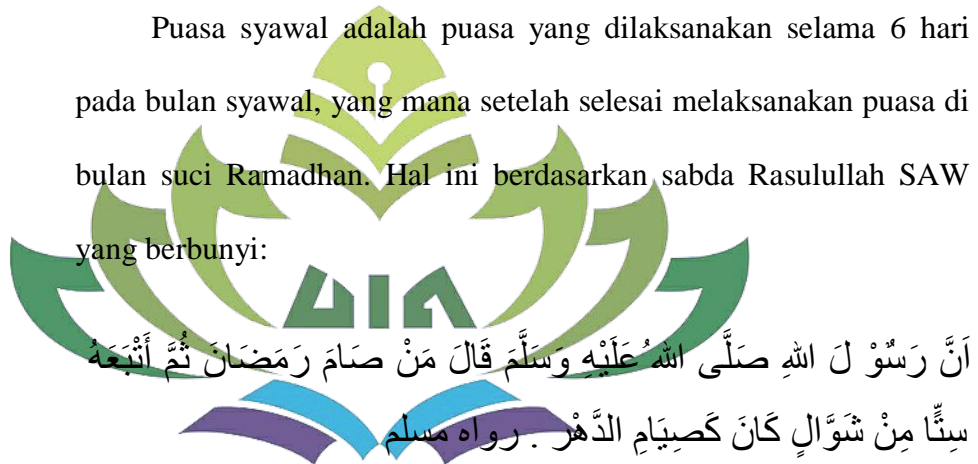
⁴¹ *Ibid*, h. 73.

Artinya: (yaitu) dalam beberapa hari yang tertentu. Maka Barangsiapa diantara kamu ada yang sakit atau dalam perjalanan (lalu ia berbuka), Maka (wajiblah baginya berpuasa) sebanyak hari yang ditinggalkan itu pada hari-hari yang lain. dan wajib bagi orang-orang yang berat menjalankannya (jika mereka tidak berpuasa) membayar fidyah, (yaitu): memberi Makan seorang miskin. Barang siapa yang dengan kerelaan hati mengerjakan kebajikan, Maka Itulah yang lebih baik baginya. dan berpuasa lebih baik bagimu jika kamu mengetahui.

b. Puasa Sunnah

1) Puasa Enam Hari di Bulan Syawal

Puasa syawal adalah puasa yang dilaksanakan selama 6 hari pada bulan syawal, yang mana setelah selesai melaksanakan puasa di bulan suci Ramadhan. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah SAW yang berbunyi:



Artinya : sesungguhnya Rasulullah SAW, bersabda: “Barangsiapa berpuasa Ramadhan kemudian diikuti dengan puasa enam hari bulan Syawal seperti dia berpuasa dahr (sepanjang tahun)”. (HR Muslim)

2) Puasa di Hari Arafah

Hari Arafah adalah tanggal 9 Zulhijjah saat jemaah haji menjalani wuquf di arafah. Dan fadilah dari puasa arafah adalah akan

di hapuskan dosanya selama 2 tahun. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah SAW yang berbunyi:

أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَسُئِلَ عَنْ صَوْمِ يَوْمِ عَرَفَةَ
فَقَالَ يُكَفِّرُ السَّنَةَ الْمَاضِيَةَ وَالْبَاقِيَةَ . رواه مسلم

Artinya : “Rasulullah ditanya tentang puasa hari Arafah, beliau bersabda: “Menghapuskan dosa satu tahun yang lalu dan satu tahun yang akan datang.” (HR. Muslim).⁴²

3) Puasa Hari Senin dan Kamis

أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَسُئِلَ عَنْ صَوْمِ يَوْمِ الْاِثْنَيْنِ قَالَ
ذَلِكَ يَوْمٌ وُلِدْتُ فِيهِ وَيَوْمٌ بُعِثْتُ أَوْ أُنزِلَ عَلَيَّ فِيهِ . رواه مسلم

Artinya : Sesungguhnya Rasulullah Saw, ditanya tentang puasa hari senin, beliau menjawab :”Demikian itu hari dimana aku dilahirkan, di mana aku diutus dan dimana turun wahyu kepadaku”. (HR Muslim).

Sedangkan hadist Usamah memberikan puasa hari senin dan kamis, yaitu bahwa pada hari itu amalan amalan manusia digelar, karena itu disukai untuk menggelar amalan dalam keadaan berpuasa.

4) Puasa Bulan Muharram

Disunnahkan Puasa bulan Muharram berdasarkan hadist Nabi Muhammad SAW :

⁴² *Ibid*, h. 76.

أَفْضَلُ الصِّيَامِ بَعْدَ رَمَضَانَ شَهْرُ اللَّهِ الْمُحَرَّمِ

Artinya : “Puasa yang paling utama setelah puasa Ramadhan adalah puasa pada bulan Allah, yaitu Muharram”. (HR Ahmad, Muslim dan selain keduanya)

5) Puasa Tiga Hari Setiap Bulan

عَنْ أَبِي ذَرٍّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ لَأْمَرَنَا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنْ

نَصُومَ مِنْ الشَّهْرِ ثَلَاثَةَ أَيَّامٍ الْبَيْضِ: ثَلَاثَ عَشْرَةَ، وَارْبَعَةَ

عَشْرَةَ، وَخَمْسَةَ عَشْرَةَ

Artinya : Dari Abu Zarr ra. Berkata : “Rasulullah Saw, memerintahkan kita untuk berpuasa setiap bulan tiga hari, yaitu hari ke-13, 14, dan 15”. (HR An-Nasa’iy dan At Tirmizy).

6) Puasa Dawud

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَصُمُّ يَوْمًا وَأَفْطِرْ يَوْمًا ، وَذَلِكَ صِيَامُ دَاوُدَ وَهُوَ أَفْضَلُ الصِّيَامِ

Artinya : Rasulullah Saw bersabda : “Berpuasalah satu hari dan berbukalah satu hari, itulah puasa Nabi Daud. Dia adalah seutama utamanya puasa”. (HR Al-Bukhari).

7) Puasa Bulan Sya’ban

عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ : لَمْ يَكُنِ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَصُومُ شَهْرًا أَكْثَرَ مِنْ شَعْبَانَ فَإِنَّهُ كَانَ يَصُومُ شَعْبَانَ كُلَّهُ

Artinya : Dari Aisyah ra. Berkata : “Adalah Nabi Saw, tidak berpuasa dalam satu bulan melebihi bulan Sya’ban. Sesungguhnya beliau berpuasa bulan Sya’ban seluruhnya”. (HR Al-Bukhari).⁴³

11. Hikmah Berpuasa

Orang muslim yang senantiasa melaksanakan puasa akan mendapatkan banyak manfaat, antara lain :

- a. Meningkatkan iman dan takwa serta mendorong seseorang untuk rajin bersyukur kepada Allah Swt. Ini merupakan tujuan utama orang yang berpuasa.
- b. Menumbuhkan rasa solidaritas terhadap sesama terutama kasih sayang terhadap fakir miskin.
- c. Melatih dan mendidik kesabaran dalam kehidupan sehari-hari karena orang yang berpuasa terdidik menahan kelaparan, kehausan, dan keinginan. Tentulah dengan sabar ia dapat menahan segala kesulitan tersebut.
- d. Dapat mengendalikan hawa nafsunya dari makan minum dan segala yang membatalkan puasa dari terbit fajar sampai terbenamnya matahari.

⁴³ Tim Dosen PAI UNISSULA, *Studi Islam II*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), h.139.

- e. Mendidik diri sendiri untuk bersifat *sidiq* karena dengan berpuasa dapat menjaga diri dari sifat pendusta. Sifat ini dapat menghilangkan pahala puasa.
- f. Dengan berpuasa kita juga memberikan waktu istirahat bagi organ organ yang ada di tubuh kita. Sehingga tidak mengherankan bahwa orang yang berpuasa akan menjadi lebih sehat.⁴⁴

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh :

1. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Dyah Listyani pada tahun 2015, dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba pengembangan media pengembangan SKI melalui multimedia prezi desktop memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi berdasarkan tiga kali pengujian dilapangan pada siswa kelas VII yakni uji perorangan dengan persentase mencapai 95%, uji kelompok kecil dengan persentase mencapai 84,5%, dan uji lapangan dengan persentase mencapai 83,7%.⁴⁵

⁴⁴ *Ibid*, h. 77.

⁴⁵ Dyah Listiyani, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Desktop Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pata Pelajaran Sejarah*

2. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Elisa Wulandari pada tahun 2014, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 4,11 dengan kategori sangat baik, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,28 dengan kategori sangat baik dan penilaian uji coba siswa diperoleh rata-rata sebesar 4,09 yang menunjukkan pada kategori sangat baik, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa terhadap pengembangan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *prezi* dengan hasil rata-rata masuk pada kategori sangat baik untuk dijadikan sebagai desain media pembelajaran.⁴⁶

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran, unsure yang sangat penting.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. Selain itu media juga dapat membantu meningkatkan

Kebudayaan Islam Di Kelas VII Mts N Punung-Pacitan, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015), h. 131.

⁴⁶Elisa Wulandari, *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi Pada Standar Kopetansi Korespodensi Bahasa Indonesia Smk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 113.

pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan terpercaya. Memudahkan penafsiran materi, dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi yang terkandung di dalamnya harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

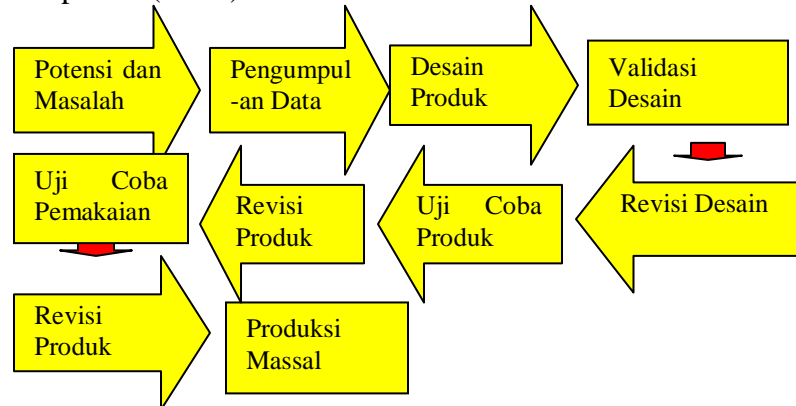
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁷ Secara sederhana "Penelitian dan Pengembangan" didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mencari, menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji produk, sampai dihasilkannya suatu produk yang terstandarisasi sesuai dengan indikator yang ditetapkan.⁴⁸

Penelitian ini harus menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Pada penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII materi puasa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *Borg and Gall*.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 407.

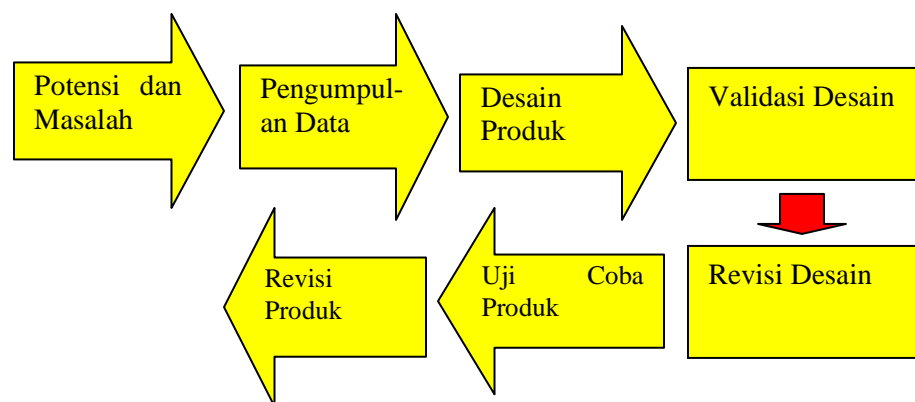
⁴⁸ Yuberti, "Penelitian dan Pengembangan" yang Belum di Minati dan Persektifnya", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol 3. No 2, 2014, Hal. 3.

Gambar 3.1 Langkah langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D).⁴⁹



Model Borg and Gall dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Akan tetapi, penulis membatasi langkah langkah penelitian pengembangan dari sepuluh menjadi tujuh langkah karena mengingat waktu yang tersedia dan biaya yang terbatas. Prosedur yang dilakukan penulis seperti pada gambar berikut.

Gambar 3.2 Langkah langkah penelitian yang digunakan



⁴⁹*Ibid*, h. 409.

Produk Akhir dari penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa kelas VIII SMP materi puasa.

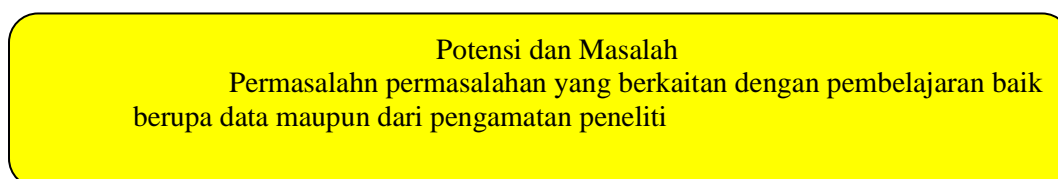
B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah, Kecamatan Seputih Agung. Dikarenakan sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi*.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berupa media berbasis *prezi* dimana didalamnya berupa materi materi puasa yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam meningkatkan minat belajar yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Gambar 3.3 Langkah langkah penelitian



Mengumpulkan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara nyata, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi data dengan cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk perencanaan pembuatan produk yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran..



Desain Produk

Dalam desain produk awal yang mencakup penyiapan rancangan pada produk yang akan dibuat dalam proses kegiatan pembelajaran, adapun langkah langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *prezi* ini adalah (1) Menganalisis materi yang akan dibahas (2) Membuat rancangan media pembelajaran berbasis *prezi* (3) Mengumpulkan bahan yang dibutuhkan dalam mendesain produk .




Validasi Desain

Merupakan proses validasi dalam penelitian terhadap keefektifan kegunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Yang akan di validasi oleh ahli media dan ahli materi, ahli guru langkah langkah yang harus dilakukan oleh peneliti adalah (1) Menentukan indikator penilaian produk yang dibuat (2) Menyusun instrument penilaian berdasar indikator yang telah dibuat (3) Melaksanakan penilaian produk yang dilakukan oleh validator (4) Melakukan analisis terhadap penilaian produk (5) Merumuskan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil penilaian



Revisi Desain

Setelah divalidasi oleh para ahli, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara revisi desain.



Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk maka terlebih dahulu peneliti melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi* dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media yang dikembangkan lebih efektif daripada bahan ajar ataupun media sebelumnya. Langkah-langkahnya yaitu (1) Mengumpulkan peserta didik (2) Memberikan arahan penggunaan media berbasis *prezi* (3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi* tingkat SMP/MTs kelas VIII (4) Menyebarkan angket respon ke peserta didik (5) menghitung respon peserta didik.



Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk, apabila tanggapan peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* telah berhasil dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk akhir. Namun apabila hasil produk belum sempurna maka hasil uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan produk sehingga siap untuk digunakan di dalam kegiatan pembelajaran.



D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII materi puasa adalah sebagai berikut :

1. Angket Validasi

Pada angket validasi media pembelajaran berbasis *prezi* memuat pernyataan tertulis kepada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Angket validasi bertujuan untuk memperoleh

penilaian dari validator mengenai media yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari validator akan dijadikan sebagai patokan, media tersebut sudah valid atau belum valid. Angket validasi dalam penelitian ini disusun berdasarkan dengan kriteria penilaian kisi-kisi instrumen materi puasa deia pembelajaran audio visual berbasis *prezi*

2. Angket Ahli Guru

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan pendapat mengenai respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* materi puasa yang sedang dikembangkan. Angket ini diisi oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan pada akhir kegiatan uji coba.

3. Angket peserta didik

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan pendapat mengenai respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* materi puasa yang sedang dikembangkan. Angket ini diisi oleh peserta didik mengenai media yang sedang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto pada proses uji coba produk media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* sebagai media pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari : observasi, wawancara, kuesioner atau angket, dan dokumentasi.

- a. Observasi, cara menghimpun bahan bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁵⁰
- b. Wawancara, peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran PAI guna untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *prezi* sudah pernah digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.
- c. Kuisisioner atau angket, pada teknik ini peneliti memberikan angket menggunakan skala likert kepada validator.

⁵⁰ Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1995), h. 76.

- d. Dokumentasi, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif materi puasa. Untuk mendapatkan data data tingkat kevalidan item soal.

2. Analisis Data

Teknik analisa data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan pendapat saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media audio visual berbasis prezi. Data dari angket merupakan data kualitatif yang diakumulasikan menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkat, kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.1 Aturan Pemberian Skor

Kategori	skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sedangkan untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu:⁵¹

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

Keterangan :

P : Angka persentase atau skor penilaian

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

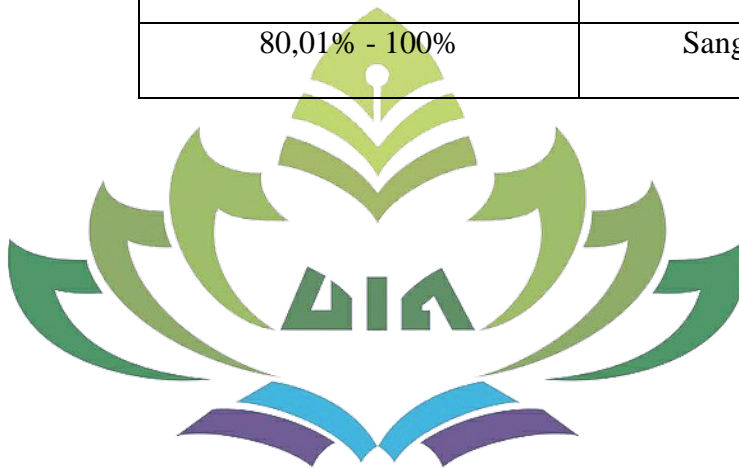
N : Jumlah frekuensi skor / skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala likert tersebut kemudian dicari rata rata nya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

⁵¹Anas Sudjono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 43.

Tabel 3.2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran⁵²

Skor kelayakan media pembelajaran	Kriteria
0 – 20%	Sangat kurang layak
20,01% - 40%	Kurang layak
40,01% - 60%	Cukup layak
60,01% - 80%	Layak
80,01% - 100%	Sangat Layak



⁵² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2012), h. 135.

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Pengembangan Model

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan maka peneliti mendapatkan hasil utama dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII materi puasa. Penelitian dan pengembangan dilakukan di satu sekolah yaitu di SMP Negeri 1 Seputih Agung dan dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B. Responden dalam penelitian ini yaitu pendidik dan peserta didik kelas VIII yang telah mendapatkan materi puasa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi metode R&D Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono dari tahap satu sampai tahap tujuh.

Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa. Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Hasil Tahapan Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data

Hasil pada tahap identifikasi masalah dan pengumpulan data dari kajian pustaka dan pra penelitian yang dilakukan pada saat analisis kebutuhan.

1) Hasil Landasan Teori

Pada landasan teori ditemukan teori-teori yang mendukung tentang kelayakan dan fungsi media *prezi* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan kajian pustaka, *Prezi* dapat menggeser paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator sehingga siswa menjadi aktif belajar, tidak lagi mengandalkan guru sebagai narasumber tunggal. Kelebihan *prezi* adalah dapat menampung keberagaman gaya belajar, karena *prezi* diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi. Program aplikasi *prezi* juga merupakan media yang unik karena di dadalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi umumnya.

2) Hasil Pra Penelitian (Observasi Lapangan)

Pra penelitian atau observasi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media

pembelajaran *prezi*. Observasi lapangan dilakukan dengan menyebarkan kuisioner dan wawancara kepada guru dan peserta didik. Kreteria pertanyaan observasi adalah mengenai keterampilan yang dimiliki oleh pendidik dalam menggunakan

dan mengembangkan media pembelajaran, kurikulum yang digunakan dan pendekatan yang di gunakan disekolah dantanggapan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *prezi*.

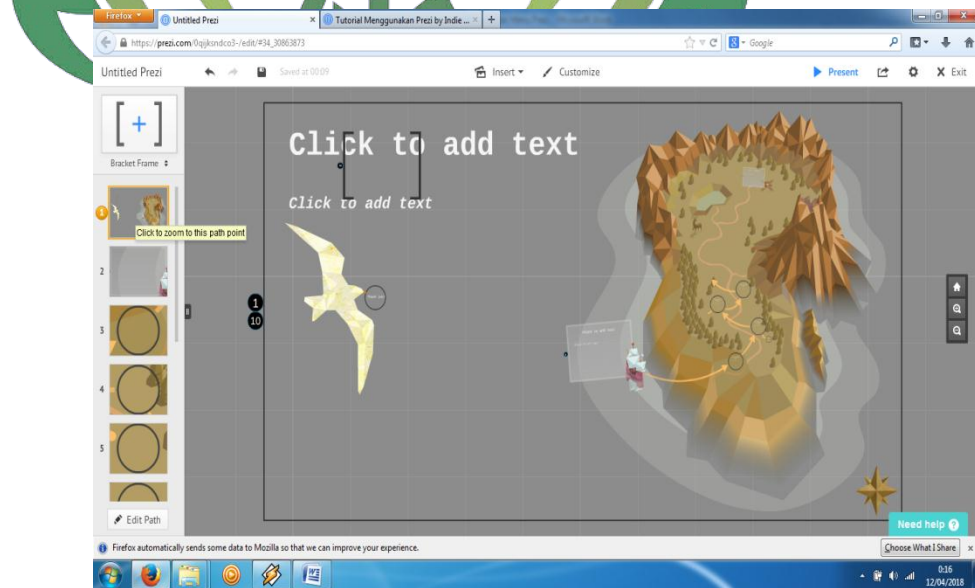
Hasil dari pra penelitian atau observasi lapangan yang didapatkan yaitu, perlunya pemanfaatan media pembelajaran *prezi* dalam pembelajaran PAI dikelas, dan perlunya dilakukan pengembangan media *prezi* sebagai media pembelajaran.

b. Hasil Desain Produk

Berdasarkan data hasil pra penelitian atau observasi lapangan, maka spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *prezi* yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut adalah perencanaan pengembangan media pembelajaran *prezi* menggunakan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran IPA yang dikembangkan:

- 1) Melakukan analisis kurikulum dan Menganalisis materi yang akan dibahas
- 2) Menyusun media *prezi* sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- 3) Karna kekurangan media *prezi* sulit untuk memasukan bahasa arab, maka pembuatan media *prezi* membutuhkan bantuan *software* lain seperti *microsoft word* dan *paint*, dimana *microsoft word* digunakan untuk menulis persamaan yang kita gunakan kemudian kita tekan pada *cybord ctrl-prt sc sysrq* kemudian kita *paste* ke dalam *paint*.

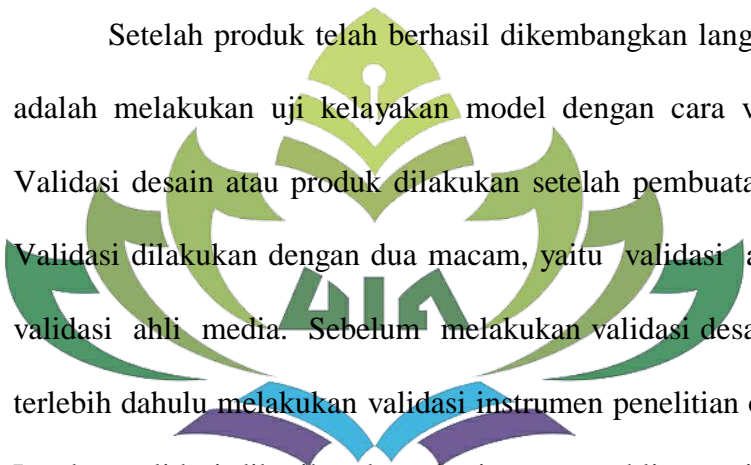
Gambar 4.1 Halaman Awal Media *Prezi*



Dari bagian tombol di atas terdiri dari beberapa bagian tombol pada bagian atas layar terdapat tombol dengan gambar pena dimana

fungsinya untuk mengedit *Prezi*, gambar rumah untuk kembali ke menu awal, kemudian ada tombol zoom in dan zoom out kemudian di bawah layar terdapat tombol play. Kemudian ada tombol panah ke kanan dan kekiri fungsinya untuk menjalankan media *prezi* ke *slide* selanjutnya atau slide sebelumnya.

B. Kelayakan Media



Setelah produk telah berhasil dikembangkan langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan model dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan dua macam, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Sebelum melakukan validasi desain atau produk, terlebih dahulu melakukan validasi instrumen penelitian oleh dosen ahli. Lembar validasi diberikan kepada tiga orang ahli materi dan tiga orang ahli media sebagai validator.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek terdapat beberapa pernyataan dari 4 aspek terdapat lima belas pernyataan yang di isi oleh tiga orang ahli materi yaitu Bapak Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag, Bapak Drs. H. Amirudin, M. Pd. I, Ibu Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I dan Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1

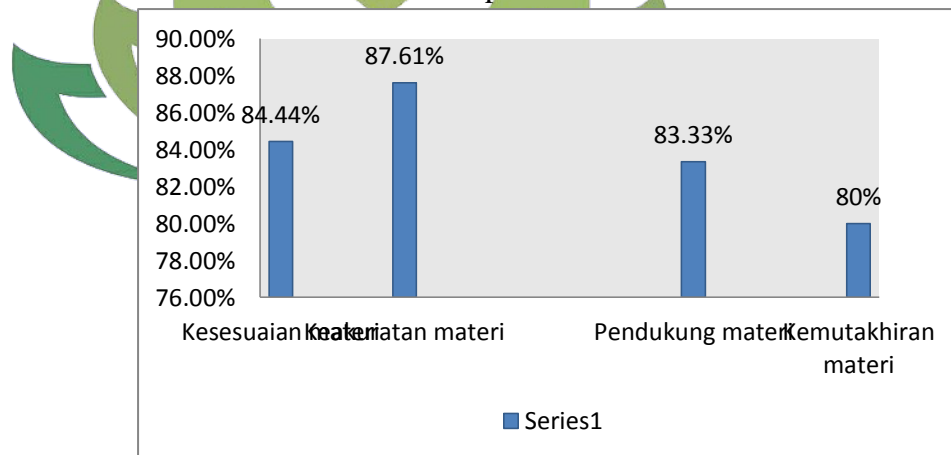
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	X1	X2	X3	ΣX	ΣX Per Aspek	Skor Maks Per Aspek	Skor Rata-rata Per Aspek	Skor (%)	Kategori Kelayakan
Kesesuaian Materi	4	4	4	12	38	45	12,6	84,44%	Sangat Layak
	4	5	4	13					
	5	4	4	13					
Keakuratan Materi	4	4	5	13	92	105	13,14	87,61%	Sangat Layak
	4	4	5	13					
	4	5	5	14					
	4	4	5	13					
	5	4	3	12					
	4	4	5	13					
	5	4	5	14					
Pendukung Materi	4	4	5	13	50	60	12,5	83,33%	Sangat Layak
	4	5	4	13					
	4	4	4	12					
	4	5	3	12					
Kemutakhiran Materi	4	4	4	12	12	15	12	80%	Layak
JUMLAH	63	64	65	192	192	225	12,8	85,33%	SANGAT LAYAK

Berdasarkan tabel 4.1 penilaian oleh validasi ahli materi diatas dapat diketahui pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD mendapatkan persentase kelayakan sebesar 84,44%. Pada aspek keakuratan materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87,61%. Pada aspek pendukung materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 83,33%. Pada aspek kemutakhiran materi mendapatkan persentase 80%. Jumlah skor total untuk penilaian validator ahli

materi sebesar 192 dengan 15 kriteria penilaian. Rata-rata skor per aspek validator ahli materi yaitu sebesar 12,8 dengan persentase kelayakan sebesar 85,33%, maka berdasarkan tabel aturan pemberian skor yang telah dibahas di bab sebelumnya maka materi yang terdapat di media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* ini dapat dikatakan sangat layak. Selain dalam bentuk tabel hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa, disajikan juga data dalam bentuk grafik yang telah peneliti paparkan sebagai berikut :

Grafik. 4.1 Hasil penilaian validasi ahli materi



2. Validasi Ahli Media

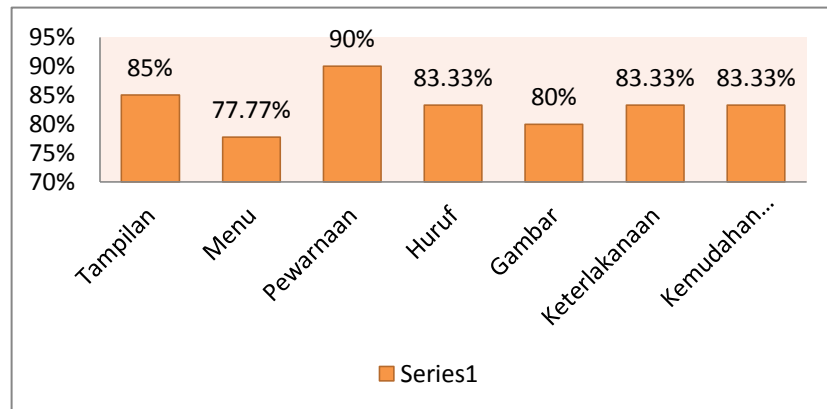
Validasi ahli media sama halnya dengan ahli materi yaitu dilakukan dengan mengisi lembar angket yang terdiri dari tujuh aspek antara lain aspek tampilan, menu, pewarnaan, huruf, gambar,

keterlaksanaan, dan kemudahan penggunaan dengan jumlah seluruh pernyataan dari semua aspek adalah 21 pernyataan, penilaian ini diberikan oleh tiga ahli media yaitu Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd, Ibu Farida, S. Kom, MM, Bapak Irwandani, M. Pd, dan Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	X1	X2	X3	ΣX	ΣX Per Aspek	Skor Maks Per Aspek	Skor Rata-rata Per Aspek	Skor (%)	Kategori Kelayakan
Tampilan	4	5	4	13	51	60	12,75	85%	Sangat Layak
	5	4	4	13					
	4	4	5	13					
	3	4	5	12					
Menu	4	4	4	12	35	45	11,66	77,77%	Layak
	4	3	4	11					
	4	4	4	12					
Pewarnaan	4	5	5	14	27	30	13,5	90%	Sangat Layak
	4	5	4	13					
Huruf	5	4	4	13	25	30	12,5	83,33%	Sangat Layak
	4	4	4	12					
Gambar	4	4	5	13	48	60	12	80%	Layak
	4	3	4	11					
	4	3	5	12					
	4	4	4	12					
Keterlaksanaan	5	4	4	13	25	30	12,5	83,33%	Sangat Layak
	4	4	4	12					
Kemudahan Penggunaan	4	4	4	12	50	60	12,5	83,33%	Sangat Layak
	4	4	4	12					
	5	4	4	13					
	4	5	4	13					
JUMLAH	87	85	89	261	261	315	12,42	82,85%	SANGAT LAYAK

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian oleh validasi ahli materi diatas dapat diketahui pada aspek tampilan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85%. Pada aspek menu mendapatkan persentase kelayakan sebesar 77,77%. Pada aspek pewarnaan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90%. Pada aspek huruf mendapatkan persentase 83,33%. Pada aspek gambar mendapatkan presentase 80%. Pada aspek keterlaksanaan mendapatkan presentase 83,33%. Pada aspek kemudahan penggunaan mendapatkan presentase 83,33%. Jumlah skor total untuk penilaian validator ahli media sebesar 261 dengan 21 kriteria penilaian. Dengan persentase kelayakan sebesar 82,85%, maka berdasarkan tabel aturan pemberian skor yang telah dibahas dibab sebelumnya maka desain media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* ini dapat dikatakan sangat layak. Selain dalam bentuk tabel hasil penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa, disajikan juga data dalam bentuk grafik yang telah peneliti paparkan sebagai berikut :

Grafik 4.2 Hasil penilaian validasi ahli media

C. Hasil Revisi Desain (Produk Awal)

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media maka didapat saran dari pada validator. Kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk awal. Hasil revisi desain dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil revisi ahli materi berupa perbaikan dari saran terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa menurut para validator. Para validator ahli materi terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII materi puasa ini yaitu:

- a. Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag.
- b. Drs. H. Amirudin, M. Pd.I
- c. Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I.

Saran dari hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Materi

Nama Validator	Saran	Perbaikan
Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd. I	Tambahkan ilustrasi dan gambar- gambar yang lebih variatif.	Sudah ditambahkan ilustrasi dan gambar-gambar yang bervariasi.
Drs. H. Amirudin, M. Pd. I	Tambahkan ilustrasi dan serasikan backgroundnya.	Sudah ditambahkan ilustrasi gambar dan backgroundnya sudah disesuaikan.

2. Hasil Revisi Ahli Media

Hasil revisi ahli media berupa perbaikan dari saran terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa terhadap ini yaitu:

- a. Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd.
- b. Farida, S. Kom, MM.
- c. Irwandani, M. Pd.

Saran dari hasil validasi ahli media tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Media

Nama Validator	Saran	Perbaikan
Irwandani, M. Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan ilustrasi. 2. Ukuran huruf diperbesar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah ditambahkannya ilustrasi. 2. Ukuran huruf sudah diperbesar.
Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materinya dibuat sesingkat mungkin. 2. Font diperbesar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materinya sudah dibuat ringkas tetapi mudah dipahami. 2. Ukuran huruf sudah diperbesar.

D. Efektifitas Media (Uji Coba Produk)

Uji coba media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa yang telah direvisi ini dilakukan di satu sekolah tetapi dilaksanakan di dua kelas. Uji coba meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa ini peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan. Hasil yang didapat dari uji coba tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil produk media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa sebanyak 10 orang, peserta didik yang diberi angket penilaian media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa, dan para siswa diminta untuk mengisi angket validasi yang telah disediakan tersebut. Hasil uji coba terbatas pada table 4.5 :

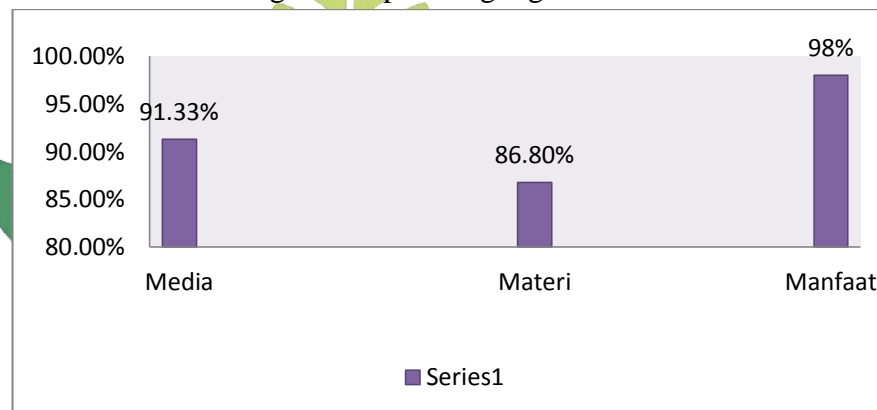
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil kelas VIII A di SMP Negeri 1 Seputih Agung

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor (%)	Kategori Kelayakan
Media	274	91,33%	Sangat Layak
Materi	217	86,80%	Sangat Layak
Manfaat	49	98%	Sangat Layak
JUMLAH	540	90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan di kelas VIII A SMP N 1 Seputih Agung berjumlah 10 peserta didik, diketahui pada aspek media mendapatkan jumlah nilai per aspek 274 dan persentase kelayakan 91,33%. Pada aspek materi mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 217 dan persentase kelayakan 86,80%. Pada aspek manfaat mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 49 dan persentase kelayakan 98%. Jumlah total seluruh nilai per aspek sebesar 540 dan jumlah total persentase kelayakan seluruh

aspek sebesar 90% dengan demikian berdasarkan tabel kelayakan yang terdapat di bab sebelumnya maka uji coba pada kelompok kecil media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* di kelas VIII A SMP N 1 Seputih Agung termasuk dalam kategori sangat layak. Selain dalam bentuk tabel peneliti juga memaparkan hasil uji coba kelompok kecil di kelas VIII A SMP N 1 Seputih Agung dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 4.3 Presentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Seputih Agung.

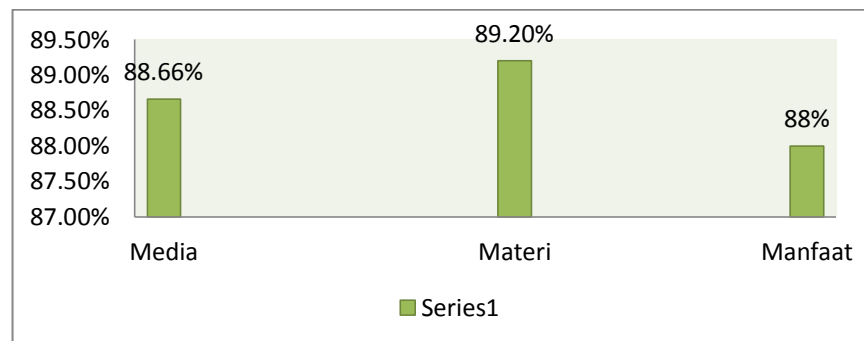


Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil kelas VIII B di SMP Negeri 1 Seputih Agung

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor (%)	Kategori Kelayakan
Media	266	88,66%	Sangat Layak
Materi	223	89,20%	Sangat Layak
Manfaat	44	88%	Sangat Layak
JUMLAH	533	88,8%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan di kelas VIII B SMP N 1 Seputih Agung berjumlah 10 peserta didik, diketahui pada aspek media mendapatkan jumlah nilai per aspek 266 dan persentase kelayakan 88,66%. Pada aspek materi mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 223 dan persentase kelayakan 89,20%. Pada aspek manfaat mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 44 dan persentase kelayakan 88%. Jumlah total seluruh nilai per aspek sebesar 533 dan jumlah total persentase kelayakan seluruh aspek sebesar 88,8% dengan demikian berdasarkan tabel kelayakan yang terdapat di bab sebelumnya maka uji coba kelompok kecil media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* di kelas VIII B SMP N 1 Seputih Agung termasuk dalam kategori sangat layak. Selain dalam bentuk tabel peneliti juga memaparkan hasil uji coba kelompok kecil di kelas VIII B SMP N 1 Seputih Agung dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 4.4 Presentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung.



2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan di SMP Negeri 1 Seputih Agung. Tujuan pelaksanaan uji coba adalah untuk mendapatkan gambaran tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah memperlihatkan media pembelajaran berbasis *prezi* pada materi puasa dengan dibantu LCD proyektor, kemudian peneliti menjelaskan materi tentang puasa kepada peserta didik. Kegiatan yang terakhir yaitu memberikan angket penilaian tanggapan peserta didik terhadap media.

1. Kelas VIII A di SMP Negeri 1 Seputih Agung

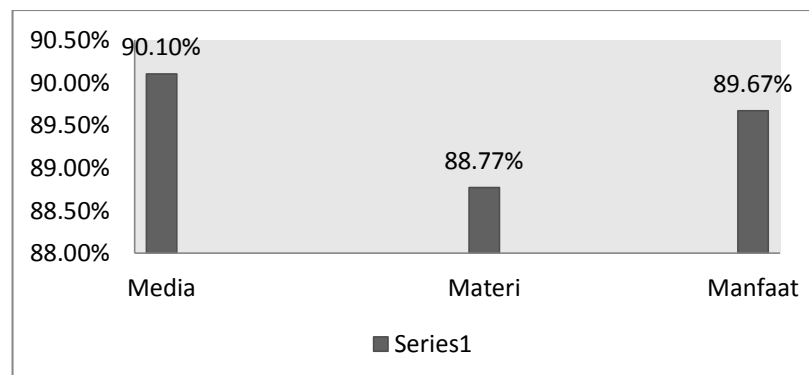
Tanggapan peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Seputih Agung yang berjumlah 31 orang terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* pada materi puasa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan kelas VIII A di SMP Negeri 1 Seputih Agung.

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor (%)	Kategori Kelayakan
Media	838	90,10%	Sangat Layak
Materi	688	88,77%	Sangat Layak
Manfaat	139	89,67%	Sangat Layak
JUMLAH	1665	89,51%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan di kelas VIII A SMP N 1 Seputih Agung yang berjumlah 31 peserta didik, diketahui pada aspek media mendapatkan jumlah nilai per aspek 838 dan persentase kelayakan 90,10%. Pada aspek materi mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 688 dan persentase kelayakan 88,77%. Pada aspek manfaat mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 139 dan persentase kelayakan 89,67%. Jumlah total seluruh nilai per aspek sebesar 1665 dan jumlah total persentase kelayakan seluruh aspek sebesar 89,51% dengan demikian berdasarkan tabel kelayakan yang terdapat di bab sebelumnya maka uji coba lapangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* di kelas VIII A SMP N 1 Seputih Agung termasuk dalam kategori sangat layak. Selain dalam bentuk tabel peneliti juga memaparkan hasil uji coba lapangan di kelas VIII A SMP N 1 Seputih Agung dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 4.5 Presentase Hasil Uji Coba Lapangan di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Seputih Agung.



2. Kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung

Tanggapan peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung yang berjumlah 30 orang terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* pada materi puasa adalah sebagai berikut :

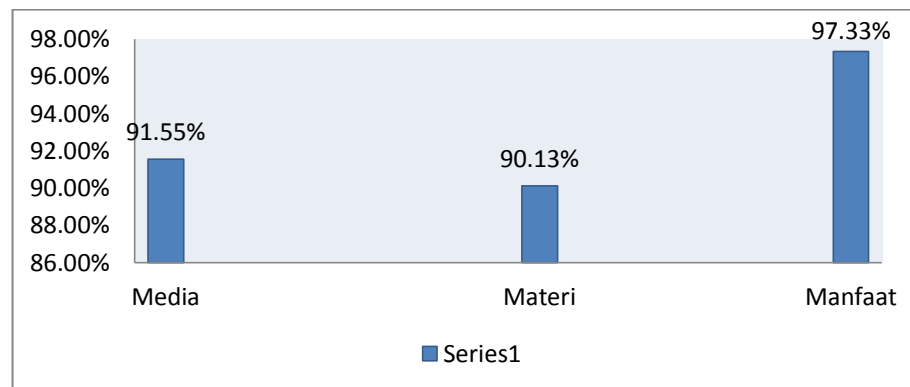
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Lapangan kelas VIII B di SMP Negeri 1 Seputih Agung.

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor (%)	Kategori Kelayakan
Media	824	91,55%	Sangat Layak
Materi	676	90,13%	Sangat Layak
Manfaat	146	97,33%	Sangat Layak
JUMLAH	1646	91,44%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan di kelas VIII B SMP N 1 Seputih Agung yang berjumlah 30 peserta didik, diketahui pada aspek media mendapatkan jumlah nilai per aspek 824 dan persentase kelayakan 91,55%. Pada aspek materi mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 676 dan persentase kelayakan 90,13%. Pada aspek manfaat mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 146 dan persentase kelayakan 97,33%. Jumlah total seluruh nilai per aspek sebesar 1646 dan jumlah total persentase kelayakan seluruh aspek sebesar 91,44%. Dengan demikian berdasarkan tabel kelayakan yang terdapat di bab sebelumnya maka uji coba lapangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* di kelas VIII B SMP N 1

Seputih Agung termasuk dalam kategori sangat layak. Selain dalam bentuk tabel peneliti juga memaparkan hasil uji coba lapangan di kelas VIII B SMP N 1 Seputih Agung dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 4.6 Presentase Hasil Uji Coba Lapangan di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung.



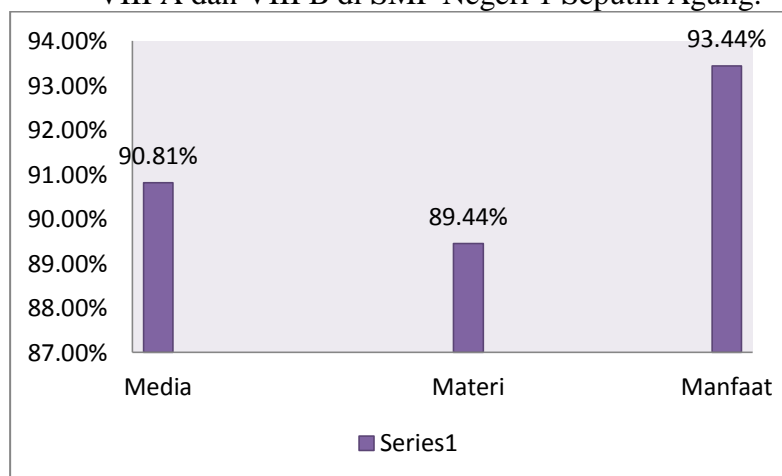
Hasil keseluruhan tanggapan peserta didik dari kedua kelas pada uji coba lapangan yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Hasil keseluruhan Uji Coba Lapangan kelas VIII A dan VIII B di SMP Negeri 1 Seputih Agung.

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor (%)	Kategori Kelayakan
Media	1662	90,81%	Sangat Layak
Materi	1364	89,44%	Sangat Layak
Manfaat	285	93,44%	Sangat Layak
JUMLAH	3311	90,4%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan di kelas VIII A dan VIII B SMP N 1 Seputih Agung yang berjumlah 61 peserta didik, diketahui bahwa hasil keseluruhan tanggapan peserta didik di dua kelas adalah sebagai berikut pada aspek media mendapatkan jumlah nilai per aspek 1662 dan persentase kelayakan 90,81%. Pada aspek materi mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 1364 dan persentase kelayakan 89,44%. Pada aspek manfaat mendapatkan jumlah nilai per aspek sebesar 285 dan persentase kelayakan 93,44%. Jumlah total seluruh nilai per aspek sebesar 3311 dan jumlah total persentase kelayakan seluruh aspek sebesar 90,4%. Dengan demikian berdasarkan tabel kelayakan yang terdapat di bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa uji coba lapangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* di kelas VIII A dan VIII B SMP N 1 Seputih Agung termasuk dalam kategori sangat layak. Selain dalam bentuk tabel peneliti juga memaparkan hasil uji coba lapangan di kelas VIII A dan VIII B SMP N 1 Seputih Agung dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 4.7 Hasil keseluruhan Uji Coba Lapangan kelas VIII A dan VIII B di SMP Negeri 1 Seputih Agung.



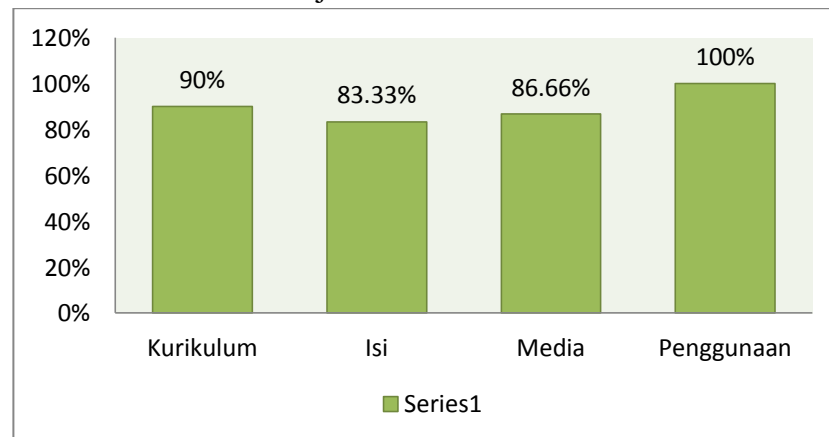
Tabel 4.10 Hasil Tanggapan Pendidik Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Prezi.

Aspek Penilaian	X1	X2	ΣX	ΣX Per Aspek	Skor Maks Per Aspek	Skor Rata-rata Per Aspek	Skor (%)	Kategori Kelayakan
Kurikulum	4	5	9	27	30	9	90%	Sangat Layak
	4	4	8					
	5	5	10					
Isi	4	5	9	25	30	8,33	83,33%	Sangat Layak
	3	5	8					
	4	4	8					
Media	4	5	9	52	60	8,66	86,66%	Sangat Layak
	4	4	8					
	4	5	9					
	5	5	10					
	4	4	8					
	4	4	8					
Penggunaan	5	5	10	30	30	10	100%	Sangat Layak
	5	5	10					
	5	5	10					

JUMLAH	64	70	134	134	150	8,93	89,33%	SANGAT LAYAK
---------------	----	----	-----	-----	-----	------	---------------	---------------------

Berdasarkan tabel diatas kedua penilai merupakan guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Seputih Agung para penilai tersebut antara lain yaitu Bapak Tajudin, S.Pd.I, penilai kedua Bapak Imam Suparno, S. Pd.I. Data hasil penilaian dari tiga pendidik tersebut dapat diketahui pada aspek tentang kurikulum mendapatkan persentase kelayakan 90% .Pada aspek penilaian tentang isi mendapatkan persentase kelayakan 83,33%. Pada aspek penilaian tentang media mendapatkan persentase kelayakan 86,66%. Pada aspek penilaian tentang penggunaan mendapatkan persentase kelayakan 100%. Dengan total presentase kelayakan secara keseluruhan sebesar 89,33%. Data dari tabel rata-rata hasil tanggapan pendidik dapat dilihat pada grafik sebagai berikut :

Grafik 4.8 Hasil Tanggapan Pendidik Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Prezi.



E. Pembahasan

Tahapan awal yang dilakukan dalam perencanaan produk awal adalah melakukan observasi ke sekolah-sekolah. Hasil dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran belum maksimal. Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran hanya media *power point* dan kertas karton walaupun di sekolah tersebut sudah menggunakan metode modern dalam proses belajar namun proses penerapannya belum sepenuhnya berjalan dengan baik begitupun pelaksanaan dalam penerapan kurikulum. Setelah melakukan observasi langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *prezi* dengan menentukan materi yang akan dibuat dalam media pembelajaran berbasis *prezi*, langkah ke dua menyusun media *prezi* sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, langkah ke tiga Mengumpulkan bahan yang dibutuhkan dalam mendesain produk .

. Produk tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* pada materi puasa. Media pembelajaran berbasis *prezi* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan peserta didik dapat lebih mudah memahami

materi pembelajaran dengan baik. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan di lapangan. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli materi dan tiga orang ahli media yang ahli dibidangnya.

a. Hasil validasi produk oleh ahli materi

Hasil validasi oleh ahli materi mencakup empat aspek penilaian yaitu kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, pendukung materi, dan kemutakhiran materi. Hasil penilaian dari tiga ahli materi mendapatkan nilai kelayakan sebesar 85,33%. Kategori penilaian adalah “Sangat Layak”, hal ini berarti media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil validasi ahli media

Hasil validasi oleh ahli media mencakup tujuh aspek penilaian yaitu tampilan, menu, pewarnaan, huruf, gambar, keterlaksanaan, dan kemudahan penggunaan. Hasil penilaian dari tiga ahli media mendapatkan nilai kelayakan sebesar 82,8%. Kategori penilaian adalah “Sangat Layak”, hal ini berarti media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa sudah

sesuai dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Uji Coba Produk

Uji coba meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa . Uji coba ini diawali dengan memperlihatkan media pembelajaran berbasis *prezi* dengan di bantu LCD proyektor kemudian peneliti menjelaskan pokok bahasan materi puasa, selanjutnya peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi*. Dalam uji coba produk ada seorang guru atau pendidik yang juga diminta untuk mengisi angket tanggapan pendidik terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa. Angket peserta didik terdiri dari tiga aspek penilaian. Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 1 Seputih Agung mendapatkan nilai sebesar 533 dan presentase kelayakan sebesar 88,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan di kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung mendapatkan nilai sebesar 540 dan presentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”.

Pada uji coba lapangan yang dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 1 Seputih Agung mendapatkan nilai sebesar 1665 dan presentase kelayakan sebesar 89,51% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji

coba lapangan yang dilakukan di di kelas VIII B SMP Negeri 1 Seputih Agung mendapatkan nilai sebesar 1646 dan presentase kelayakan sebesar 91,44 % dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan untuk hasil penilaian pendidik di SMP Negeri 1 Seputih Agung mendapatkan nilai per aspeknya yaitu 195 dan presentase kelayakan sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak ”. Dengan demikian media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik dan pendidik.

Produk yang berhasil dikembangkan ini berupa media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa. Media ini digunakan untuk menjelaskan materi-materi tentang puasa wajib dan puasa sunah. Setelah melalui tahap validasi dari beberapa dosen yang ahli dibidangnya serta uji coba yang dilakukan, media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sehingga tidak perlu direvisi kembali.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Telah dikembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII materi puasa media pembelajaran ini berbasis *online* dan di buat dengan bantuan *Software* lain seperti *paint* untuk mengedit gambar yang telah di *screenshot* dari laptop, *Microsoft Word* untuk mengetik materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam media *prezi*. Yang kemudian setelah semua bahan siap di satukan pada *slide prezi*.
2. Pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII materi puasa sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan penilaian persentase sebesar 85,33% dalam kategori sangat layak dan 82,8% dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil di kelas VIII A dan VIII B dengan persentase kelayakan sebesar 90% dan 88,8% dalam kategori sangat layak. Pada uji coba lapangan yang dilakukan di dua kelas di SMP Negeri 1 Seputih

Agung mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90,4% dalam kategori sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat dikembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII oleh guru secara berkelanjutan dengan materi yang berbeda.
2. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media pembelajaran *audio visual* menggunakan media yang berbeda dengan materi PAI berbeda yang dapat meningkatkan keefektifan belajar.
3. Dalam pembuatan media pembelajaran *audio visual* berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya apabila peneliti mengembangkan media pembelajaran berbeda dengan materi lain, diantaranya : memperhatikan pemilihan kata dan konsep yang tepat, warna background, serta pemilihan tema background.

DAFTAR PUSTAKA

Ahsan Muhammad dan Sumiyati, 2014, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Arsyad Azhar, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Departemen Agama RI, 2005, *Al –Aliyy Al-Qur’an dan Terjemah*, Bandung : Penerbit Cv Diponegoro.

Diyah Ayu Setia Ningsih, 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Tingkat Smp/Mts*, Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Djamarah Bahri Syaiful, 2010, *Strategi Belajar Mengajar (edisi revisi)*, Jakarta : RINEKA CIPTA.

Dwi Agustina Fahmi, *Makalah Prezi*, Diakses dari <http://agustina13dwi.blogspot.co.id/2013/12/makalah-prezi.html>, Pada Tanggal 08 Februari 2018, Pukul 22 : 03 WIB.

Hamid Abdul, Beni Ahmad Saebani, 2010, *Fiqh Ibadah*, Bandung : Grafindo Persada.

Hasbullah, 2012, *Dasar – dasar Ilmu Pendidikan* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Ihsan Fuad, 2013, *Dasar – dasar Kependidikan* Jakarta : RINEKA CIPTA.

Karwono, 2012, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Riyana Cepi, 2011, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Rusyfan Zurrahma, 2016, *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*, Bandung: Informatika Bandung.

Sanjaya Wina, 2012, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Pustaka Setia.

Sudjono Anas, *Pengantar Statistik*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Sugiono, 2012, *Media Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.

Tim Dosen PAI UNISSULA, 2004, *Studi Islam II*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,

Wati Rima Ega, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena

Wulandari Elisa, 2014, *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi Pada Standar Kopetansi Korespodensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yuberti, 2014, "Penelitian dan Pengembangan" yang Belum di Minati dan Persektifnya", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol 3. No 2.

