

**PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO**



**Disusun oleh:
ASIH SUPRPTI
NIM:22913090**

TESIS

Diajukan kepada:

**PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
JURUSAN STUDI ISLAM FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan**

**YOGYAKARTA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO**



**Disusun oleh:
ASIH SUPRPTI
NIM:22913090**

TESIS

Diajukan kepada:

**PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
JURUSAN STUDI ISLAM FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan**

**YOGYAKARTA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asih Suprapti
NIM : 22913090
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO**

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar magister yang dianugerahkan dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 25 September 2024

Yang Menyatakan,



Asih Suprapti

PERSETUJUAN

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO

Nama : Asih Suprpti

NIM : 22913090

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Disetujui untuk di uji oleh Tim Penguji Tesis Studi Islam Ilmu Agama Islam Program
Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 25 September 2024

Pembimbing


Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd



PENGESAHAN TESIS

Tesis ini telah diujikan dalam Sidang Tesis Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Magister Ilmu Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Kamis, 10 Oktober 2024
Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V
SD NEGERI KALIREJO**
Disusun oleh : Asih Suprpti
Nomor Mahasiswa : 22913090
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) dari Program Studi Magister Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D. (.....)
Penguji I : Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag (.....)
Penguji II : Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag (.....)
Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd.,M.Pd. (.....)



Yogyakarta, 15 Oktober 2024
Bekas,

Dr. Drs. Asmuni, MA



NOTA DINAS

Nomor: 120/Kaprodi.IAI.S2/20/Prodi.IAI.S2/X/2024

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO**

Ditulis oleh : Asih Suprapti

NIM : 22913090

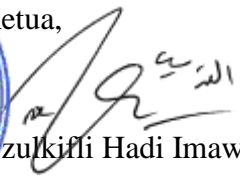
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.



Yogyakarta, 04 Oktober 2024

Ketua,


Dzulkipli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan untuk:

Ayahku, Jemakir yang tersayang,

dan Ibuku Suprihatin yang tersayang

Suamiku, Sumiran yang tercinta

Anak-anakku, Jeny dan Azril yang selalu kubanggakan

Seluruh keluargaku yang menjadi sumber semangat dan inspirasi

Guru-guruku yang tak terlupakan

Sahabatku seiman dan seperjuangan

Segenap Civitas Akademika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ^ع

*Artinya: Orang-orang yang berusaha dengan sungguh-sungguh untuk (mencari keridaan) Kami benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Sesungguhnya Allah benar-benar bersama orang-orang yang berbuat kebaikan.*¹

¹ QS. al-Ankabut (29) : 69, n.d.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO

Asih Suprapti

NIM. 22913090

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi dan *platform digital*, semakin populer dalam dunia pendidikan karena mampu menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Kondisi ini menekankan pentingnya adopsi teknologi canggih dalam media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media Haji Pedia Interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri Kalirejo, (2) menguji kelayakan media tersebut, serta (3) mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development) dengan model 4-D yang terdiri dari empat tahap: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi kuesioner, wawancara, observasi, dan tes, dengan instrumen seperti lembar angket, wawancara, validasi ahli, respon guru dan siswa, lembar observasi, serta soal tes. Instrumen pengumpulan data sudah memenuhi standar persyaratan instrumen yang berkualitas. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Haji Pedia Interaktif yang dikembangkan menggunakan Canva memiliki elemen visual yang membantu pemahaman materi. Media ini telah divalidasi oleh para ahli dan diuji di dua skala, terbatas dan luas, dengan hasil yang menunjukkan kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini dinyatakan sangat layak dengan nilai rata-rata 92%. Efektivitas media terbukti melalui uji coba di SD Negeri Plampang (87%), SD Negeri Kalirejo (85,42%), dan SD Negeri Plaosan (80%), dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang baik.

Kata kunci: *media, haji pedia interaktif, Canva, berpikir kritis,*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE HAJI PEDIA MEDIA TO IMPROVE CRITICAL THINKING SKILL AMONG FIFTH-GRADE STUDENTS OF KALIREJO STATE ELEMENTARY SCHOOL

Asih Suprapti
NIM. 22913090

The utilization of technology-based learning media, such as digital applications and platforms, has been increasingly being popular in the education world since it is able to provide an interesting learning experience and is in accordance with the characteristics of the current digital generation. This condition emphasizes the importance of adopting sophisticated technology in learning media to improve the effectiveness of the teaching and learning process. This study aims to: (1) produce Interactive Haji Pedia media that can improve the critical thinking skill of fifth-grade students at Kalirejo State Elementary School, (2) test the feasibility of the media, and (3) measure its effectiveness in improving students' critical thinking skill. It used a development method (Research and Development) with a 4-D model consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. Meanwhile, data were collected through questionnaires, interviews, observations, and tests with several instruments such as questionnaire sheets, interviews, expert validation, teacher and student responses, observation sheets, and test questions. The data collection instrument has met the standard requirements for quality instruments. Data analysis was carried out descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study revealed that the Interactive Haji Pedia media developed using Canva has visual elements that can help to understand the materials. This media has been validated by experts and tested on two scales, limited and broad, with results showing its feasibility and effectiveness in improving students' critical thinking skill. This media was declared highly feasible with an average value of 92%. The effectiveness of the media was proven through trials at Plampang State Elementary School (87%), Kalirejo State Elementary School (85.42%), and Plaosan State Elementary School (80%) with a good increase in critical thinking skill.

Keywords: media, interactive haji pedia, Canva, critical thinking,

September 27, 2024

TRANSLATOR STATEMENT

The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)

ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ẓal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha

ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monofong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وُ...ُ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ...ِ يَ...ِ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
يِ...ِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وُ...ُ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

a. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

b. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَة talhah

C. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

D. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ٱ, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

F. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

G. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Magister Ilmu Agama Islam, dengan judul "Pengembangan Media Haji Pedia Interaktif." Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan tercapai tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D., Rektor Universitas Islam Indonesia, atas dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk menempuh Pendidikan.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA, Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam, atas segala dukungan dan arahannya.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M., Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan tesis ini.
4. Bapak Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D., Ketua Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister (IAIPM), atas motivasi dan arahannya selama pelaksanaan penelitian dan penyusunan tesis ini.
5. Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, dorongan, dan arahan dalam proses penelitian dan penulisan tesis ini.
6. Seluruh dosen di Program Magister Ilmu Agama Islam (IAIPM) yang telah memberikan ilmu, motivasi, serta arahan dalam penyusunan tesis ini.

7. Seluruh staf dan karyawan Program Magister Ilmu Agama Islam (IAIPM) yang turut memberikan dukungan selama proses penelitian.
8. Bapak Antonius Triyuliantoro, S.Si, M.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Kalirejo, Kabupaten Kulon Progo, yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
9. Ibu Samiati, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Plampang, Kabupaten Kulon Progo, atas izin dan bimbingannya selama penelitian berlangsung.
10. Bapak Suyanto, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Plaosan, Kabupaten Kulon Progo, yang juga memberikan izin dan arahan dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Rekan-rekan di SD Negeri Kalirejo dan sahabat seperjuangan di Program IAIPM yang telah menjadi partner diskusi serta memberikan motivasi selama penelitian.
12. Siswa kelas V di SD Negeri Kalirejo, SD Negeri Plampang, dan SD Negeri Plaosan yang telah memberikan inspirasi dan semangat belajar.
13. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Penulis tidak dapat membalas semua kebaikan yang telah diberikan, namun hanya bisa mendoakan semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu selalu mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Penulis juga menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan karya ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun orang lain, dan semoga Allah SWT selalu memberikan petunjuk dan rahmat-Nya.

Yogyakarta, 9 September 2024

Penulis



Asih Suprapti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAK	vi.
ABSTRACT	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Pengembangan	5
C. Batasan Pengembangan.....	5
D. Rumusan Pengembangan	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan	6

BAB II KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori	24
1. Penelitian Pengembangan	24
2. Media Pembelajaran	29
a. Pengertian Media Pembelajaran	29
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	31
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	33
3. Media Pembelajaran Interaktif	36
4. Aplikasi Canva	43
a. Konsep Canva	43
b. Kelebihan Penggunaan Aplikasi Canva	44
c. Kekurangan Penggunaan Aplikasi Canva	45
5. Kemampuan Berpikir Kritis	46
a. Pengertian Berpikir Kritis	46
b. Tujuan Berpikir Kritis	47
c. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis	48
d. Elemen Berpikir Kritis	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	53
B. Prosedur Pengembangan	53
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	61

D. Teknik Analisis Data	62
1. Analisis Tingkat Kelayakan Media	62
2. Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	65
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran.....	67
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	67
2. Kelayakan Media Pembelajaran.....	109
3. Efektivitas Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	116
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	134
A. Kesimpulan	134
B. Saran	136
 DAFTAR PUSTAKA.....	137
LAMPIRAN.....	1
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran,	55
Tabel 3.2	Penilaian dengan <i>Rating Scale</i> ,	64
Tabel 3.3	Tingkat Pencapaian Media,	64
Tabel 3.4	Pedoman Skor Pencapaian Bernalar Kritis Siswa,	65
Tabel 3.5	Klasifikasi Nilai <i>Gain</i> ,	66
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran,	73
Tabel 4.2	Masukan dari Ahli Media dan Perbaikannya,	97
Tabel 4.3	Masukan dari Ahli Materi dan Perbaikannya,	99
Tabel 4.4	Skor Hasil Validasi Ahli Instrumen Observasi Guru,	110
Tabel 4.5	Skor Hasil Validasi Ahli Instrumen Observasi Siswa,	111
Tabel 4.6	Skor Hasil Validasi Ahli Instrumen Bernalar kritis,	113
Tabel 4.7	Skor Hasil Validasi Ahli Media,	114
Tabel 4.8	Skor Hasil Validasi Ahli Materi,	115
Tabel 4.9	Rerata Hasil Skor Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi & Praktisi,	115
Tabel 4.10	Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa saat Uji Coba Terbatas,	116
Tabel 4.11	Hasil Rerata Hasil Uji Coba Terbatas,	117
Tabel 4.12.	Hasil Respon Guru pada Uji Coba Terbatas,	118
Tabel 4.13.	Hasil Rata-Rata Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas,	120
Tabel 4.14	Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa pada Uji Coba Luas di SD Negeri Kalirejo ,	122
Tabel 4.15	Hasil Rerata Hasil Uji Coba Luas di SD Negeri Kalirejo,	124

Tabel 4.16 Hasil Respon Guru pada Uji Coba Luas di SD Negeri Kalirejo, 125

Tabel 4.17 Hasil Rata-Rata Respon Siswa pada Uji Coba Luas di SD Negeri Kalirejo, 126

Tabel 4.18 Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa pada Uji Coba Luas di SD Negeri Plaosan

Tabel 4.19 Hasil Rerata Hasil Uji Coba Luas di SD Negeri Plaosan

Tabel 4.20 Hasil Respon Guru pada Uji Coba Luas di SD Negeri Plaosan

Tabel 4.21 Hasil Rata-Rata Respon Siswa pada Uji Coba Luas di SD Negeri Plaosan

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D, 60
- Gambar 4.2 Diagram Hasil Survei Dimensi Profil Pelajar Pancasila, 68
- Gambar 4.3 Diagram Hasil Survei Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, 69
- Gambar 4.4 Diagram Hasil Survei Penerapan Pembelajaran Berpikir Kritis, 69
- Gambar 4.5 Diagram Hasil Survei Pengembangan Media PAI, 70
- Gambar 4.6 Pelaksanaan Observasi Awal di SD Negeri Plampang, 71
- Gambar 4.7 Pelaksanaan Observasi Awal di SD Negeri Plaosan, 71
- Gambar 4.8 Pelaksanaan Wawancara dengan Guru PAI SD Negeri Plampang, 72
- Gambar 4.9 Diagram Alur Pembuatan Haji Pedia Interaktif, 75
- Gambar 4.10 Tampilan Awal Aplikasi Canva, 77
- Gambar 4.11 Cover Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif, 78
- Gambar 4.12 Tampilan Halaman Kata Pengantar, 79
- Gambar 4.13 Tampilan Halaman Informasi, 79
- Gambar 4.14 Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, 80
- Gambar 4.15 Tampilan Petunjuk Tombol, 80
- Gambar 4.16 Tampilan Halaman Referensi, 81
- Gambar 4.17 Tampilan Halaman Apersepsi, 81
- Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama, 82
- Gambar 4.19 Tampilan Menu Materi, 82
- Gambar 4.20 Tampilan Materi Pengertian Haji, 83
- Gambar 4.21 Tampilan Materi Arti Syarat Haji, 83

Gambar 4.22 Tampilan Materi Gambar Syarat Haji, 84

Gambar 4.23 Tampilan Materi Rukun Haji, 84

Gambar 4.24 Tampilan Materi Rukun Haji Pertama, 85

Gambar 4.25 Tampilan Materi Rukun Haji Kedua, 85

Gambar 4.26 Tampilan Materi Rukun Haji Ketiga, 86

Gambar 4.27 Tampilan Materi Rukun Haji Keempat, 86

Gambar 4.28 Tampilan Materi Rukun Haji Kelima, 87

Gambar 4.29 Tampilan Materi Rukun Haji Keenam, 87

Gambar 4.30 Tampilan Materi Tambahan Tentang Air Zam-Zam, 88

Gambar 4.31 Tampilan Materi Larangan Haji Bagi Laki-Laki, 88

Gambar 4.32 Tampilan Materi Larangan Haji Laki-Laki dan Perempuan, 89

Gambar 4.33 Tampilan Materi Tambahan Tentang Multazam, 90

Gambar 4.34 Tampilan Materi Wajib Haji, 90

Gambar 4.35 Tampilan Materi Macam-Macam Haji, 91

Gambar 4.36 Tampilan Materi Hikmah Haji, 91

Gambar 4.37 Tampilan Kesimpulan Halaman 1, 92

Gambar 4.38 Tampilan Kesimpulan Halaman 2, 92

Gambar 4.39 Tampilan Video Lagu, 93

Gambar 4.40 Tampilan Halaman Kuis 1, 93

Gambar 4.41 Tampilan Halaman Kuis 2, 94

Gambar 4.42 Tampilan Halaman Kuis 3, 94

Gambar 4.43 Tampilan Halaman Membagikan Link Media, 95

Gambar 4.44 Tampilan Halaman Cara Menyalin Link, 96

- Gambar 4.45 Tampilan Slide Show setelah Direvisi, 101
- Gambar 4.46 Tampilan Font dan Spasi setelah Revisi, 101
- Gambar 4.47 Tampilan Menu Utama setelah Direvisi, 102
- Gambar 4.48 Tampilan Dalil Ibadah Haji setelah Direvisi, 103
- Gambar 4.49 Tampilan Materi Tambahan setelah Direvisi, 103
- Gambar 4.50 Tampilan Tambahan Link Video Tata Cara Memakai Pakaian Ihram
setelah Direvisi, 104
- Gambar 4.51 Tampilan Tambahan Link Video Rangkaian Ibadah Haji setelah
Direvisi, 104
- Gambar 4.52 Tampilan Tambahan Jumlah Soal setelah Direvisi, 105
- Gambar 4.53 Gambar Efektivitas Uji Coba Terbatas, 117
- Gambar 4.54 Gambar Komentar Guru Terhadap Media, 119
- Gambar 4.55 Gambar Komentar Siswa Terhadap Media, 121
- Gambar 4.56 Gambar Efektivitas Uji Coba Luas di SD Negeri Kalirejo, 123
- Gambar 4.57 Gambar Komentar Guru Terhadap Media 126
- Gambar 4.58 Gambar Komentar Siswa Terhadap Media, 127
- Gambar 4.59 Gambar Efektivitas Uji Coba Luas di SD Negeri Plaosan, 129
- Gambar 4.60 Gambar Komentar Guru Terhadap Media, 132
- Gambar 4.61 Gambar Komentar Siswa Terhadap Media, 133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi juga ditentukan oleh peran serta aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka tugas guru tidak hanya memberikan sejumlah informasi kepada siswa, tetapi juga harus dapat mengusahakan bagaimana agar konsep yang penting dapat tertanam kuat dalam pemikiran siswa. Informasi yang disampaikan kepada siswa berlangsung dalam suatu sistem, yang mana di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut. ¹

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi serta merangsang aktivitas belajar siswa, bahkan memberikan dampak psikologis positif. ² Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga berperan dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, menyajikan data secara menarik dan akurat, memudahkan interpretasi data, serta memperoleh informasi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Kemajuan teknologi di era digital memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama di bidang pendidikan. Dalam pendidikan, teknologi berperan penting dalam mendukung kesuksesan proses pembelajaran, baik sebagai sarana penunjang maupun sebagai alat untuk memperoleh informasi, sehingga para pendidik mampu bersaing secara

¹ Mukhamad Khujer, *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21*, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Egaliter, n.d.), 2.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2022), 19.

global.³ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi dan platform digital, semakin menjadi pilihan utama dalam dunia pendidikan. Hal ini karena media pembelajaran modern mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Fakta ini menunjukkan pentingnya adopsi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi canggih untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Hasil mini riset yang dilakukan oleh Asih Suprapti pada tahun 2021, yang berfokus pada penerapan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan aktivitas belajar PAI siswa kelas IV SD Negeri Kalirejo Kokap pada tahun pelajaran 2021/2022, menunjukkan peningkatan aktivitas belajar PAI di setiap siklus. Rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dari 1,8 pada pra siklus menjadi 2,2 pada siklus I, dan kemudian menjadi 2,4 pada siklus II.⁴

Keberhasilan metode tersebut membuktikan bahwa pendekatan yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dalam penerapan model *Make A Match*, siswa diberikan media berupa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Atas dasar tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva menjadi langkah lanjutan yang logis dan relevan untuk terus meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Penelitian lainnya juga telah dilakukan oleh Noor Hanifah pada tahun 2022, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi

³ Mukhamad Khujer, *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21*, 4.

⁴ Asih Suprapti, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar PAI Siswa Kelas IV SD Negeri Kalirejo Kokap Tahun Pelajaran 2021/2022" (Belum dipublikasikan, n.d.), 26–30.

Canva telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MIPA-2 di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa seiring berjalannya waktu, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 70,77 pada siklus pertama menjadi 80,58 pada siklus kedua. Peningkatan ini diamati melalui dua indikator, yaitu kehadiran siswa dan hasil belajar mereka.⁵

Penelitian lain yang dilakukan oleh Zumrotul Fauziah pada tahun 2022 menunjukkan hasil berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam proses belajar mengajar memberikan efek positif, seperti peningkatan fokus siswa terhadap materi, peningkatan semangat dan motivasi selama pembelajaran, serta membuat suasana kelas lebih dinamis dan menarik. (2) Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.⁶

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva karena media ini belum banyak dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, terutama karena materi ini baru diterapkan di kelas V pada Kurikulum Merdeka yang diluncurkan pada tahun 2023. Selain itu, karakteristik siswa yang tinggal di pegunungan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan ponsel. Mereka sangat menikmati pembelajaran yang menggunakan media menarik seperti video dan media pembelajaran interaktif lainnya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap sembilan siswa kelas V yang menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan ponsel. Para siswa tampak sangat terampil dan terbiasa menggunakan ponsel untuk berbagai aktivitas, mulai dari berkomunikasi, bermain game, hingga belajar. Mereka dengan cepat mengakses informasi,

⁵ Noor Hanifah, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia," *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2, no. 2 (July 21, 2022): 226–33, <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>.

⁶ Zumrotul Fauziyah, Ahmad Shofiyuddin, and Intan Sukmawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro" 3, no. 4 (2022).

menggunakan aplikasi edukatif, dan berpartisipasi dalam pembelajaran interaktif.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Plaosan Ibu Eli Zuniharti di Kapanewon Kokap pada tanggal 14 Mei 2024, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif belum diterapkan dalam pembelajaran PAI.⁷ Guru lebih sering menggunakan PowerPoint, buku paket, kartu, dan gambar yang disajikan secara sederhana sehingga kurang menarik bagi siswa. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa masih perlu ditingkatkan. Siswa sering kali menghadapi kesulitan dalam menganalisis informasi, mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan logis, dan memecahkan masalah dengan cara yang sistematis.

Alasan peneliti memilih judul "Pengembangan Media Haji Pedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo" didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam topik ibadah Haji, dengan menggunakan teknologi yang relevan dan interaktif. Pembelajaran tradisional seringkali kurang efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis, terutama dalam topik yang membutuhkan pemahaman mendalam dan analisis seperti ibadah Haji. Melalui media interaktif ini, siswa dapat lebih aktif mengeksplorasi materi, memahami secara detail rukun dan tata cara pelaksanaan ibadah Haji, serta dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan situasi-situasi yang mungkin muncul dalam pelaksanaan ibadah tersebut.

Penggunaan media ini selaras dengan tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai spiritual, sehingga siswa mampu menerapkan pemahaman agama dalam kehidupan sehari-hari. Media Haji Pedia interaktif juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, analisis informasi,

⁷ "Wawancara dengan Eli Zuniharti, Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Plaosan, 12 Mei 2024," n.d.

dan problem solving, yang penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan.

B. Identifikasi Pengembangan

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, beberapa alasan pengembangan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pentingnya adopsi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi canggih untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif belum banyak dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, terutama karena materi ini baru diterapkan di kelas V pada tahun 2023.
3. Hasil observasi terhadap sembilan siswa kelas V SD Negeri Kalirejo yang menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan ponsel.
4. Media pembelajaran interaktif belum digunakan dalam pembelajaran PAI.

C. Batasan Pengembangan

Berdasarkan beberapa alasan yang telah diidentifikasi, penelitian ini difokuskan pada empat aspek utama: pertama, mengidentifikasi kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva sebagai media ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa kelas V SD Negeri Kalirejo; kedua, menilai tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif tersebut sebagai media ajar PAI melalui uji coba dan *feedback* dari guru serta siswa; dan keempat, mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif PAI berbasis Canva yang dikembangkan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Kalirejo.

D. Rumusan Pengembangan

Berdasarkan batasan pengembangan yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan penelitian pengembangan dalam konteks ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media Haji Pedia Interaktif berbasis aplikasi Canva sebagai media ajar Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas V SD Negeri Kalirejo?
2. Bagaimana kelayakan media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Kalirejo?
3. Bagaimana efektivitas media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Kalirejo?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media Haji Pedia Interaktif berbasis aplikasi Canva sebagai media ajar Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas V SD Negeri Kalirejo.
2. Mendeskripsikan kelayakan media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Kalirejo.
3. Mendeskripsikan efektivitas media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Kalirejo.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan memberikan kontribusi yang sangat bermanfaat, tidak hanya dalam konteks teoritis tetapi juga dalam aspek praktisnya, kepada pihak-pihak yang membutuhkan informasi dan pengetahuan yang diperoleh dari hasil penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperluas wawasan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai basisnya.
- b. Menjadi sumber rujukan bagi penelitian serupa yang akan dilakukan di masa mendatang.
- c. Berkontribusi secara nyata dalam bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki potensi untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Agama Islam serta menjadi sarana belajar mandiri bagi siswa.

c. Penelitian yang Akan Datang

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para peneliti lain yang ingin lebih mendalami pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva.

BAB II

KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang media pembelajaran interaktif dengan aplikasi canva telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, antara lain:

1. Latifah, L., Triwoelandari, R., & Irfani, F., 2023, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa MI/SD". Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif IPA berbasis STEM untuk materi IPA SD, menggunakan aplikasi Canva sebagai alat utamanya.⁸ Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Namun, perbedaannya terletak pada fokus pengembangan media, dalam penelitian tersebut media yang dikembangkan ditujukan untuk materi IPA, sedangkan dalam penelitian saya, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk materi PAI pada siswa kelas V sekolah dasar.
2. Hafizah, Z., & Samosir, 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan." Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Matematika pada kelas VIII SMP.⁹ Meskipun memiliki kesamaan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, terdapat perbedaan dalam konteks subjek pengembangan. Penelitian ini berfokus pada mata

⁸ Latifah, L., Triwoelandari, R., and Irfani, F., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa MI/SD," *SPEKTA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 9 (1) (2023): 32–43.

⁹ Zulfi Hafizah and Katrina Samosir, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan" 2, no. 1 (2023).

pelajaran Matematika di SMP, sementara penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada model pengembangan yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian saya menggunakan model 4-D.

3. Savio Adi Wijaksono dan Fani Keprila Prima, 2022 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva" menciptakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva untuk materi jenis-jenis sambungan kayu dalam mata kuliah Praktek Kerja Kayu. Meskipun keduanya melibatkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, terdapat perbedaan fokus penelitian. Mereka mengarahkan perhatian pada mata kuliah Praktik Kerja Kayu tingkat S1, sementara penelitian saya berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, perbedaan lainnya adalah dalam penggunaan model pengembangan; penelitian sebelumnya menerapkan model pengembangan DDD-E, sedangkan penelitian saya menggunakan model 4-D.¹⁰
4. Diah Ayu Rahmadani pada tahun 2023 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Kelas IV di SD Blawe" berhasil menciptakan media pembelajaran interaktif yang difokuskan pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk kelas IV di SDN Blawe.¹¹ Meskipun keduanya melibatkan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, terdapat perbedaan signifikan dalam fokus materi. Peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA dengan materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan untuk siswa kelas IV, sementara penelitian saya memusatkan perhatian pada

¹⁰ Wijaksono, S. A. and Prima, F. K., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(2) (2022): 621–29.

¹¹ Rahmadani, D. A., Basori, M., and Sahari, S., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Kelas IV Di SDN Blawe," (*Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri*)., 2023.

mata pelajaran PAI dengan materi Ibadah Haji untuk siswa kelas V SD. Dengan demikian, meskipun metodologi dan alat yang digunakan serupa, fokus materi yang berbeda memberikan konteks yang unik pada kedua penelitian tersebut.

5. Zahra Kamila dan Kowiyah (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar" bertujuan untuk menciptakan media interaktif berbantuan aplikasi Canva yang valid, praktis, dan efektif untuk materi pecahan pada kelas III SD.¹² Meskipun keduanya melibatkan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, terdapat perbedaan signifikan dalam konteks subjek pengembangan. Penelitian tersebut memusatkan perhatian pada mata pelajaran Matematika kelas III SD, sementara penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada model pengembangan yang digunakan; penelitian sebelumnya menerapkan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian saya mengadopsi model 4-D.
6. Ganes Sekar Wangi dan Imam Bukhori, 2023 "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pengajaran berbasis Canva yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.¹³ Persamaan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Namun, perbedaannya terletak pada fokus pengembangan media pada program Keahlian Manajemen dan Layanan Bisnis jenjang SMK kelas X dalam penelitian tersebut, sementara dalam

¹² Zahra Kamila, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Matematika* 07, no. 01 (2023).

¹³ Wangi, G.S and Bukhori, I, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.," *Economic and Education Journal (Ecducation)*, 5(1), 1-15. 5 (1) (2023): 1–15.

penelitian saya, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk Materi PAI pada siswa kelas V sekolah dasar.

7. Ucu Purnamawanti, Herawati, dan Widyasari pada tahun 2023 dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor" mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas V di MI Al Khoeriyah, Kabupaten Bogor."¹⁴ Meskipun memiliki kesamaan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, terdapat perbedaan dalam konteks subjek pengembangan. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPA Kelas V, sementara penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada model pengembangan yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan Dick dan Carey, sedangkan penelitian saya menggunakan model 4-D.
8. ML. Sari dan H. Pratikno, dalam penelitian mereka yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas X MPLB di SMK Muhammadiyah 3 Singosari" bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang disebut "ILC" (Interaktif Learning Canva) untuk elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran.¹⁵ Meskipun keduanya terlibat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, terdapat perbedaan yang signifikan dalam konteks subjek pengembangan. Penelitian tersebut memusatkan perhatian pada

¹⁴ Purnamawanti, U. and Herawati, H., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12 (2) (2023): 73–93.

¹⁵ Sari, M.L and Pratikto, H., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva: Efektif Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)* 2 (2) (2022).

penggunaan Canva untuk materi Elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran di kelas X SMK, sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas V di SD. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada model pengembangan yang digunakan; penelitian sebelumnya menerapkan model penelitian (R and D) teori Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi 9 tahapan, sedangkan penelitian saya menggunakan model 4-D. Dengan demikian, meskipun metodologi pengembangan yang digunakan serupa, perbedaan dalam fokus subjek dan model pengembangan memberikan dimensi yang unik pada kedua penelitian tersebut.

9. Siti Nurhalisa dan Sukmawarti (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik" bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Canva untuk mata pelajaran PAI dan BP untuk Fase C di Sekolah Dasar.¹⁶ Walaupun keduanya terlibat dalam pengembangan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva, serta menggunakan model pengembangan yang sama, yaitu model 4-D, terdapat perbedaan signifikan dalam konteks materi. Penelitian tersebut berfokus pada materi Siklus Air dalam mata pelajaran IPA, sementara penelitian saya mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk Materi PAI pada siswa kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, meskipun pendekatan dan metode pengembangan serupa, perbedaan dalam fokus materi memberikan dimensi unik pada masing-masing penelitian tersebut.
10. Ahmad Mahyudin pada tahun 2023 melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar" yang bertujuan mengeksplorasi pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk

¹⁶ Siti Nurhalisa, S., "Siti Nurhalisa, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. Ability: Journal of Education and Social Analysis, 37-45," n.d.

meningkatkan minat belajar siswa pada tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram.¹⁷ Meskipun kedua penelitian melibatkan pengembangan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk mata pelajaran PAI kelas V di SD, terdapat perbedaan dalam model pengembangan yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian saya menerapkan model 4-D. Dengan demikian, meskipun ada kesamaan dalam fokus subjek dan alat pengembangan, perbedaan model pengembangan memberikan pendekatan yang berbeda pada kedua penelitian tersebut.

11. Devika Amelia, Jayanti, dan Ida Suryani pada tahun 2023 melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang”. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang menggunakan platform Canva, dengan fokus pada materi bangun datar.¹⁸ Meskipun keduanya terlibat dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, terdapat perbedaan dalam konteks subjek pengembangan. Penelitian tersebut memfokuskan pada mata pelajaran Matematika di SD dengan materi bangun datar, sementara penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, perbedaan lainnya adalah dalam model pengembangan yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian saya menggunakan model 4-D. Dengan demikian, meskipun ada kesamaan dalam pendekatan penggunaan Canva sebagai alat, perbedaan dalam fokus subjek dan model pengembangan memberikan dimensi yang unik pada kedua penelitian tersebut.

¹⁷ Ahmad Mahyudin, “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar,” n.d.

¹⁸ Amelia, D. and Suryani, I., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(3) (2023): 797–810.

12. Maya Paramitha, Syarifah Fadillah, dan Mustika Sari, 2023 "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan". Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan multimedia interaktif yang valid, mudah digunakan, dan efektif dalam mengajarkan siswa kelas VIII SMP tentang biologi organ pernapasan serta mekanisme pernapasan.¹⁹ Meskipun keduanya terlibat dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, terdapat perbedaan dalam konteks subjek pengembangan. Penelitian tersebut memfokuskan pada mata pelajaran IPA pada Jenjang SMP materi Sistem Pernapasan, sementara penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, perbedaan lainnya adalah dalam model pengembangan yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan 3-D, sedangkan penelitian saya menggunakan model 4-D. Dengan demikian, meskipun ada kesamaan dalam pendekatan penggunaan Canva sebagai alat, perbedaan dalam fokus subjek dan model pengembangan memberikan dimensi yang unik pada kedua penelitian tersebut.
13. Muhamad dan Aryono Rangko, 2023 "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Tematik kelas V sekolah dasar, menggunakan aplikasi Canva sebagai alat utamanya.²⁰ Meskipun kedua penelitian melibatkan pengembangan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva, perbedaannya terletak pada fokus pengembangan media. Penelitian sebelumnya memusatkan pada pembelajaran tematik, sedangkan dalam penelitian saya, media yang

¹⁹ Maya Paramitha, Syarifah Fadillah, and Mustika Sari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan," *Jurnal BIOEDUIN* 13, no. 2 (August 31, 2023): 58–68, <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>.

²⁰ Muhamad, A. R, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram," *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram*, n.d.

dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk Materi PAI pada siswa kelas V sekolah dasar.

14. Febrina Amri, 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan Nail Art Kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva serta mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan Nail Art untuk siswa kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang. Meskipun keduanya terlibat dalam mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva, serta menerapkan model pengembangan yang sama, yakni model 4-D, terdapat perbedaan yang signifikan dalam konteks materi. Penelitian tersebut memfokuskan pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan Nail Art kelas XII KC 2 jenjang SMK, sementara dalam penelitian saya, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif untuk Materi PAI pada siswa kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, meskipun ada kesamaan dalam pendekatan dan metode pengembangan, perbedaan dalam fokus materi memberikan dimensi yang unik pada kedua penelitian tersebut.
15. Sr. Marcella Sumarsih, LR Retno Susanti, dan Adeng Slamet (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKN Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama" menciptakan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran PPKN di kelas VIII SMP, dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat utamanya.²¹ Meskipun keduanya menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan media pembelajaran, perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan. Penelitian ini menciptakan multimedia, sementara penelitian saya berfokus pada pengembangan media pembelajaran

²¹ Sr Marcella Sumarsih, LR Retno Susanti, and Adeng Slamet, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama," n.d.

interaktif. Selain itu, fokus materi yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya adalah mata pelajaran PPKN kelas VIII SMP, sedangkan saya sebagai peneliti memusatkan perhatian pada pengembangan materi PAI untuk kelas V SD.

16. N. You Elisa Hasomanta, Fanny N. Nanlohy, dan Helen J. Lawalata pada tahun 2023 melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Biologi Berbasis Aplikasi Canva di SMP Negeri 6 Langowan”.²² Meskipun kedua penelitian melibatkan pengembangan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva, perbedaannya terletak pada fokus pengembangan media. Penelitian tersebut difokuskan pada pengembangan media pembelajaran IPA Biologi untuk siswa SMP kelas IX, sedangkan dalam penelitian saya, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk Materi PAI pada siswa kelas V sekolah dasar.
17. Dea Irwanita, Nefilinda, dan Rozana Eka Putri, 2023 “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak” Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang pengembangan, kelayakan serta praktikalitas media pembelajaran berbasis canva pada mata pembelajaran geografi di kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak.²³ Walaupun keduanya terlibat dalam pengembangan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva serta menggunakan model pengembangan yang sama, yaitu model 4-D, terdapat perbedaan yang signifikan dalam konteks materi. Penelitian tersebut berfokus pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X IPS di SMA,

²² Hasomanta, N. Y. E., Nanlohy, F. N., and Lawalata, H. J., “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Biologi Berbasis Aplikasi Canva Di SMP Negeri 6 Langowan.,” *JSPB BIOEDUSAINS* 4(1) (2023): 75–82.

²³ Irwanita Dea. D, Nefilinda, N., and Putri, R.E, “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi.,” *EL-JUGHRAFIYAH* 3(1) (n.d.): 1–13.

sedangkan dalam penelitian saya, saya mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk Mata Pelajaran PAI pada siswa kelas V di sekolah dasar. Dengan demikian, meskipun ada kesamaan dalam pendekatan dan metode pengembangan, perbedaan dalam fokus materi memberikan dimensi yang unik pada kedua penelitian tersebut.

18. Dermawani Ziliwu, Suryanti Novita Lase, Pilih Eli Lase dan Iman Sudi Zega, 2023 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” Meskipun memiliki kesamaan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, terdapat perbedaan dalam konteks subjek pengembangan.²⁴ Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Matematika di SMP, sementara penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada model pengembangan yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian saya menggunakan model 4-D.
19. Riono dan Fauzi (2022) melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP di SD Berbasis Aplikasi Canva".²⁵ Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, khususnya dalam konteks pandemi. Meskipun kedua penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran dengan Canva dan berfokus pada mata pelajaran PAI BP untuk kelas V SD, terdapat perbedaan dalam pendekatan pengembangan yang digunakan. Penelitian Riono dan Fauzi menggunakan model pengembangan ADDIE, sementara penelitian saya menerapkan model 4-D. Ini menunjukkan variasi pendekatan dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran di tengah tantangan pandemi.

²⁴ Ziliwu, D., Lase, P. E., and Zega, I., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.,” *Journal on Education* 6(1) (2023): 4098–4105.

²⁵ Riono, R. and Fauzi, F., “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva.,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(1) (2022): 117–27.

20. Sovi Endah Nurhayati dan Supratman, 2022 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan RME Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis”.
- ²⁶ Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan melalui teknologi dan meningkatkan kemampuan siswa. Fokus mata pelajaran berbeda, yaitu PAI untuk kelas V SD dalam penelitian saya dan literasi matematis dengan pendekatan RME untuk kelas IX MTs dalam penelitian mereka. Perbedaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan; penelitian Nurhayati dan Supratman menggunakan model ADDIE, sedangkan saya menggunakan model 4-D. Kedua model tersebut memastikan media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif.
21. Iren Permatasari Laia, 2023 “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua yang valid, praktis, dan efektif.²⁷ Persamaan keduanya adalah dalam tujuan pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan dengan valid, praktis, dan efektif. Kedua penelitian mengikuti model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) untuk memastikan media yang dihasilkan memenuhi standar tersebut. Penggunaan aplikasi Canva menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Perbedaannya terletak pada fokus materi dan tingkat pendidikan yang berbeda. Penelitian sebelumnya memusatkan pada materi sistem ekskresi dalam mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VIII SMP, sedangkan penelitian saya berfokus pada

²⁶ Sovi Endah Nurhayati, Supratman Supratman, and Diar Veni Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education dengan Pendekatan RME Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12, no. 4 (December 13, 2023): 3627, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>.

²⁷ Iren Permatasari Laia, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua” 2, no. 2 (2023).

materi Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas V SD. Sebagai akibatnya, penelitian tentang sistem ekskresi ditujukan untuk siswa SMP kelas VIII, sementara penelitian saya ditujukan untuk siswa SD kelas V.

22. Amalia Fitri, 2023 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Canva Pada Materi Titration Asam Basa Di SMA Negeri 7 Banda Aceh”.²⁸ Persamaan kedua penelitian terletak pada tujuannya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi tertentu untuk digunakan dalam konteks pendidikan. Keduanya memanfaatkan platform Canva sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Perbedaan terletak pada model pengembangan yang digunakan: Penelitian Amalia Fitri menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), sedangkan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Selain itu, materi yang dikembangkan juga berbeda, dengan penelitian Amalia Fitri mengenai titration asam basa untuk SMA Negeri 7 Banda Aceh, sedangkan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam mengenai materi Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas V SD.

23. Rani Br Barus, 2023 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024.” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPA.²⁹ Keduanya memiliki kesamaan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi, serta

²⁸ Amalia Fitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Titration Asam Basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh,” n.d.

²⁹ Rani Br Barus, Jl Ringroad, and Penulis Korespondensi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024” 3 (2024).

fokus pada tingkat Sekolah Dasar. Namun, perbedaan mendasar terletak pada model pengembangan yang digunakan; penelitian IPA mengadopsi model ADDIE, sedangkan penelitian Pendidikan Agama Islam menggunakan model 4-D. Selain itu, penelitian 22 berfokus pada mata pelajaran IPA, sementara penelitian yang lain bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam.

24. Stevani Desi Areva, Dessyta Gumanti, and Vella Anggresta, 2022 *“Development of Interactive Learning Media Using Canva Applications for High School Economics Subjects in West Sumatra”*. One way to create interactive media is to use the Canva application. This application is an application that provides a variety of various multimedia facilities so as to create a variety of media. In this study, it was applied to economic subjects, especially private high schools in West Sumatra.³⁰ Kedua penelitian ini memiliki persamaan yang mencolok, yaitu keduanya merupakan penelitian yang mengusung pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Fokus utama dari keduanya adalah penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, meskipun terdapat perbedaan dalam subjek penelitian. Penelitian sebelumnya difokuskan pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat sekolah menengah, sementara penelitian yang akan saya lakukan akan menitikberatkan pada mata pelajaran PAI BP di tingkat SD kelas V. Meskipun demikian, perbedaan ini juga mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berbeda-beda tergantung pada konteks mata pelajaran dan level pendidikan yang menjadi fokus penelitian.
25. Kusmaniar, Siti Mayang Sari, Akmaluddin, dan Mardhatillah, 2023 *“Development of Canva-Based Interactive Learning Media In Class VIII*

³⁰ Stevani Stevani et al., “Development of Interactive Learning Media Using Canva Applications for High School Economics Subjects in West Sumatra,” in *Proceedings of the 1st International Conference on Economic and Education, ICON 2021, 14 - 15 December 2021, Padang-West Sumatra, Indonesia* (Proceedings of the 1st International Conference on Economic and Education, ICON 2021, 14 - 15 December 2021, Padang-West Sumatra, Indonesia, Padang, Indonesia: EAI, 2022), <https://doi.org/10.4108/eai.14-12-2021.2318331>.

Science Subjects Human Blood Circulation System”³¹. This research was conducted at SMPN 2 Sawang. The ultimate goal of this research is to produce Canva-based interactive learning media. The research method used is descriptive qualitative with qualitative and quantitative data analysis, data collection techniques by interviews, questionnaires and observation. Kedua penelitian ini memiliki persamaan yang signifikan dalam tujuan dan pendekatan pengembangan media pembelajaran interaktif. Baik penelitian sebelumnya maupun yang akan saya lakukan bertujuan untuk mengembangkan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Fokus keduanya adalah memperkaya pembelajaran dengan teknologi, yang diterapkan baik untuk mata pelajaran IPA di kelas VIII maupun untuk mata pelajaran PAI BP di kelas V SD. Namun, ada perbedaan yang penting antara keduanya. Penelitian terdahulu mengeksplorasi topik sistem peredaran darah manusia dalam konteks IPA kelas VIII, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan akan menyoroti mata pelajaran PAI BP di tingkat SD kelas V. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada tingkat pendidikan yang menjadi subjek penelitian, dengan penelitian sebelumnya ditujukan untuk pendidikan menengah (kelas VIII) dan penelitian saya akan difokuskan pada pendidikan dasar (kelas V SD). Selain itu, pendekatan pengembangan juga berbeda, dengan penelitian sebelumnya menggunakan model IDI, sementara penelitian yang akan saya lakukan akan mengadopsi model 4-D. Meskipun demikian, persamaan dan perbedaan ini menunjukkan komitmen untuk meningkatkan pembelajaran melalui teknologi, sambil mengakomodasi kebutuhan dan konteks pendidikan yang berbeda.

26. Iis Mulyati, Indri Astuti, Eny Ernawaty, 2022 “*Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models*”. This study aims to share learning media using

³¹ Siti Mayang Sari, “Development Of Canva-Based Interactive Learning Media In Class VIII Science Subjects Human Blood Circulation System,” n.d.

Canva and to find out student responses.³² *This type of research is research using the 4-D development example developed by S. Thiagarajan using 4 stages, namely: the definition stage (Define), the planning stage (Design), the development stage (Develop), the dissemination stage (Disseminate).* Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Kedua penelitian ini memiliki fokus yang sama, yaitu penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, baik penelitian tentang mata pelajaran kelas XII maupun PAI BP di SD kelas V, keduanya memanfaatkan model pengembangan 4-D dalam prosesnya. Namun, terdapat perbedaan dalam subjek penelitian dan level pendidikan yang dituju. Penelitian pertama berfokus pada materi pelajaran kelas XII, sementara yang kedua pada mata pelajaran PAI BP di SD kelas V. Selain itu, level pendidikan yang dituju juga berbeda, dengan penelitian pertama ditujukan untuk siswa tingkat kelas XII, sedangkan penelitian kedua untuk siswa tingkat SD kelas V. Dengan demikian, meskipun keduanya memiliki tujuan yang serupa dalam menggunakan Canva untuk pengembangan media pembelajaran, perbedaan dalam subjek dan level pendidikan menciptakan konteks yang unik untuk setiap penelitian.

27. Almira Rayyah Shadriah Fahru, Astija, dan Mohammad Jamhari, *“Development of Canva Application-Based Learning Media on Excretion System in MTS An-Nur Buuts School, Palu”*³³ *The research is motivated by the limited adoption of digital learning media and the continued reliance of science instructors on printed materials like as worksheets and less interactive learning media for teaching excretion system topics.* Kedua penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran

³² Iis Mulyati, Indri Astuti, and Eny Ernawaty, “Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models,” *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 3 (December 31, 2022): 322–29, <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>.

³³ Almira Rayyah Shadriah Fahru et al., “Development of Canva Application-Based Learning Media on Excretion System in MTS An-Nur Buuts School, Palu,” *International Journal of Social Science and Human Research* 6, no. 09 (September 8, 2023), <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i9-07>.

dengan aplikasi Canva, menekankan pentingnya inovasi dalam pendidikan. Namun, terdapat perbedaan dalam objek pembelajaran dan tingkat pendidikan yang dijadikan fokus. Penelitian pertama membahas sistem ekskresi di MTS An-Nur Buuts School, sementara penelitian kedua lebih berorientasi pada pembelajaran interaktif PAI BP di SD kelas V, khususnya materi Ibadah Haji. Selain itu, penelitian pertama menggunakan model pengembangan ADDIE, sementara penelitian kedua akan menggunakan model pengembangan 4-D.

28. Paula Putri Vansia br. Siahaan dan Hamidah Nasution, *“The Development of Learning Media Oriented to Team Games Tournament Learning Model Using Canva and Kahoot! to Improve Student’s Problem Solving Ability in SMAN 10 Medan”*.³⁴*This study aims to determine (1) the process of developing learning media based on Canva and Kahoot, (2) learning media can be used for the learning process, and (3) improving the problem-solving ability of students who are given mathematics learning with the topic of developed arithmetic series.* Kedua penelitian ini memperlihatkan kesamaan dalam mempelajari pengembangan media pembelajaran dengan Canva, serta menekankan pembelajaran interaktif. Namun, terdapat perbedaan signifikan antara keduanya. Penelitian pertama dilakukan di SMAN 10 Medan untuk siswa sekolah menengah, sementara penelitian kedua di SD untuk siswa kelas V. Selain itu, penelitian pertama menggunakan aplikasi tambahan Kahoot! selain Canva, sementara penelitian kedua hanya menggunakan Canva. Terakhir, fokus penelitian pertama adalah pada kemampuan pemecahan masalah siswa secara umum, sedangkan penelitian kedua lebih menekankan pada pembelajaran agama (PAI BP).

Setelah mengkaji penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat disimpulkan bahwa penelitian

³⁴ Paula Putri Vansia br. Siahaan and Hamidah Nasution, “The Development of Learning Media Oriented to Team Games Tournament Learning Model Using Canva and Kahoot! To Improve Student’s Problem Solving Ability in SMAN 10 Medan,” *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 6 (2022): 126–32.

ini memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. *Novelty* penelitian ini terletak pada pengembangan media Haji Pedia Interaktif, yang belum banyak dieksplorasi oleh peneliti terdahulu karena materi ibadah Haji dalam Kurikulum Merdeka merupakan topik baru. Penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif dalam memanfaatkan teknologi interaktif untuk pembelajaran Haji, yang tidak hanya memperkaya pengalaman siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran abad 21, yang selaras dengan nilai-nilai dalam profil pelajar Pancasila, aspek yang masih jarang diintegrasikan dalam penelitian-penelitian PAI sebelumnya, menjadikan penelitian ini unik dan relevan.

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan

a. Definisi Pengembangan

Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses ini melanjutkan dengan pengembangan produk dan penilaian efektivitasnya. Secara lebih detail, penelitian pengembangan terdiri dari dua tahap utama, yaitu tahap awal penelitian dan analisis literatur untuk merancang produk yang khusus, serta tahap pengembangan yang melibatkan pengujian dan validasi desain produk.³⁵

Senada dengan pendapat Mulyatiningsih, tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah menciptakan produk baru melalui proses pengembangan yang hati-hati.³⁶ Menurut tim Puslitjaknov-Balitbang Depdiknas, metode penelitian dan pengembangan melibatkan tiga komponen utama: model

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

³⁶ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), 161.

pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merencanakan, mengembangkan, dan menguji produk pembelajaran yang inovatif.³⁷ Selain itu, menurut Anik Ghufon penelitian dan pengembangan merupakan model yang digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran, menciptakan berbagai produk pembelajaran yang berkualitas.³⁸

Dalam konteks penelitian ini, metode penelitian *research and development* (R&D) digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran, khususnya media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif. Proses pengembangan produk ini bertujuan untuk menciptakan solusi inovatif yang telah melalui uji coba dan validasi, termasuk dalam kategori media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini melibatkan langkah-langkah yang teliti dan terencana guna mencapai hasil yang bermutu dalam bentuk media pembelajaran video.

b. Prosedur Pengembangan

Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan, atau dikenal sebagai *Research and Development* (R&D) dalam bahasa Inggris, merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut.³⁹ Desain penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajani. Model ini melibatkan empat tahapan utama, yaitu tahap definisi, desain,

³⁷ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan* (Jakarta: Puslitjaknov Balitbang Depdiknas., 2008), 8.

³⁸ Ghufon Anik, *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007), 2.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Cet.19 (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

pengembangan, dan diseminasi. Tahapan ini dapat diuraikan sebagai berikut:⁴⁰

1) Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berfungsi untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan dalam proses pembelajaran, serta mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, dibagi menjadi beberapa langkah, yaitu:

a) Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi masalah utama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, fakta-fakta dan alternatif solusi diungkapkan untuk memudahkan penentuan langkah awal dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang tepat.

b) Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis terhadap peserta didik sangat penting dilakukan pada tahap awal perencanaan. Analisis ini dilakukan dengan mengamati karakteristik peserta didik, mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman mereka, baik secara kelompok maupun individu. Analisis ini mencakup karakteristik kemampuan akademik, usia, serta motivasi terhadap mata pelajaran.

c) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilaksanakan oleh peserta didik. Analisis ini mencakup pemeriksaan terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran interaktif.

d) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

⁴⁰ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022), 18–25.

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konten materi dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Analisis ini disusun dalam bentuk peta konsep pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai kompetensi tertentu, melalui identifikasi dan penyusunan bagian-bagian utama materi pembelajaran secara sistematis.

e) Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menetapkan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan pada analisis materi dan kurikulum. Dengan merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengidentifikasi topik-topik yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif, menentukan kisi-kisi soal, serta menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai.

2) Tahap Perancangan (*design*)

Setelah mengidentifikasi permasalahan pada tahap pendefinisian, langkah berikutnya adalah tahap perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI.

Tahap perancangan ini meliputi:

(a) Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penyusunan instrumen tes dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai ukuran kemampuan peserta didik, meliputi aspek produk, proses, dan psikomotor selama serta setelah kegiatan pembelajaran.

(b) Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media bertujuan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Media yang dipilih disesuaikan dengan analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, serta

karakteristik target pengguna dan rencana distribusi, dengan mempertimbangkan atribut yang berbeda dari berbagai media. Hal ini dimaksudkan untuk mendukung peserta didik dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

(c) Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format dilakukan pada tahap awal untuk memastikan kesesuaian format dengan materi pembelajaran. Bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Proses pemilihan format dalam pengembangan bertujuan untuk merancang isi pembelajaran, memilih pendekatan, serta sumber belajar, dan mengorganisasikan serta mendesain isi pembelajaran interaktif. Ini juga mencakup pembuatan desain pembelajaran interaktif yang meliputi tata letak, gambar, dan teks.

(d) Desain Awal (*initial design*)

Desain awal (*initial design*) adalah rancangan media pembelajaran interaktif yang disusun oleh peneliti dan kemudian mendapatkan masukan dari dosen pembimbing. Saran-saran dari dosen pembimbing tersebut akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran interaktif sebelum proses produksi dilakukan. Setelah menerima rekomendasi perbaikan dari dosen, revisi akan dilakukan, dan rancangan ini akan melanjutkan ke tahap validasi. Rancangan ini merupakan Draft I dari media pembelajaran interaktif.

3) Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media popup yang telah direvisi berdasarkan saran dari para ahli dan hasil uji coba dengan peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahap ini, yaitu sebagai berikut:

(a) Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Validasi oleh para ahli bertujuan untuk memastikan konten materi PAI dalam media pembelajaran interaktif sebelum dilakukan uji

coba. Hasil validasi ini akan digunakan untuk merevisi produk awal. Media pembelajaran interaktif yang telah disusun akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, untuk menentukan kelayakan penerapannya. Hasil dari validasi ini akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan. Setelah draft I divalidasi dan direvisi, akan dihasilkan draft II. Draft II kemudian akan diuji coba pada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

(b) Uji Coba Produk (*development testing*)

Setelah proses validasi oleh para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengevaluasi penerapan media pembelajaran interaktif di kelas. Uji coba ini mencakup pengukuran motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar mereka. Hasil dari tahap ini adalah media pembelajaran interaktif yang telah direvisi.

Tahap Diseminasi adalah langkah setelah uji coba terbatas dan revisi instrumen. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, diseminasi dilakukan secara terbatas, yakni dengan mempromosikan produk akhir media pembelajaran interaktif kepada guru PAI di Kapanewon Kokap.

2. Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar

yang turut mempengaruhi iklim kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁴¹

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut KBBI media adalah perantara atau penghubung.⁴² Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.⁴³ Senada dengan hal tersebut, Prastati dan Irawan berpendapat bahwa media ialah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.⁴⁴ Milawati mengutip pendapat Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran merujuk pada bahan, perangkat, atau cara yang dipakai dalam proses pengajaran, dengan tujuan memastikan bahwa interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan murid atau peserta didik berjalan efisien dan bermanfaat.⁴⁵ Menurut Arsyad Azhar yang mengutip Gerlach dan Ely, media secara umum dapat dianggap sebagai entitas manusia, materi, atau kejadian yang membentuk situasi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁴⁶ Menurut Sadiman, dkk., Gagne berpendapat bahwa media mencakup berbagai komponen di sekitar siswa yang mampu mendorongnya untuk belajar.⁴⁷ NEA (National Education Association) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi, baik yang bersifat tercetak maupun audio-visual, beserta peralatannya. Dengan demikian, media bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.⁴⁸

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu hardware (semua

⁴¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2017, 3.

⁴² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “KBBI Daring VI” (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016).

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2017, 3.

⁴⁴ Prasasti and Irawan Prasetya, *Media Sederhana* (Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdiknas, 2005), 3.

⁴⁵ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 28.

⁴⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2005), 3.

⁴⁷ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Cetakan Pertama (Badan Penerbit UNM, 2022), 5.

⁴⁸ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Press, 2009), 7.

yang dapat didengar, dilihat atau diraba dengan pancaindera) maupun software (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber ke penerima dan dapat digunakan secara masal, kelompok besar/kecil ataupun perorangan dalam proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar ciri-ciri umum yang terkandung dalam media yaitu: ⁴⁹

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan, yang juga dikenal sebagai perangkat lunak, merujuk pada konten pesan yang ada dalam perangkat keras dan merupakan informasi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Media pendidikan menitikberatkan pada aspek visual dan audio.
- 4) Media pendidikan berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Penggunaan media pendidikan bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan dalam skala massal (seperti radio, televisi), kelompok besar maupun kecil (seperti film, slide, video, OHP), atau secara individual (seperti modul, komputer, perekam radio/tape, video recorder).
- 7) Termasuk dalam penggunaan media pendidikan adalah sikap, tindakan, organisasi, strategi, dan manajemen yang terkait dengan penerapan suatu ilmu.

Dalam kutipan Arsyad Azhar, Gerlach & Ely menjelaskan tiga karakteristik media yang menunjukkan alasan penggunaannya serta

⁴⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2005, 6–7.

kemampuan yang dimiliki oleh media yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh guru atau dilakukan dengan kurang efisien.⁵⁰

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini mengindikasikan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, mempertahankan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Media seperti fotografi, perekam video, perekam audio, disket komputer, dan film memungkinkan suatu peristiwa atau objek direkam dan disusun ulang. Dengan fitur ini, media memungkinkan rekaman suatu kejadian atau objek pada waktu tertentu untuk dipindahkan tanpa terikat oleh waktu.

2) Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)

Kemampuan media untuk mengubah suatu peristiwa atau objek dimungkinkan oleh ciri manipulatifnya. Dengan menggunakan teknik perekaman time-lapse, peristiwa yang berlangsung selama sehari-hari dapat dipersingkat dan disajikan kepada siswa dalam waktu hanya dua atau tiga menit.

3) Ciri distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif media memungkinkan suatu peristiwa atau objek untuk disampaikan melalui ruang, dan pada saat yang sama peristiwa tersebut dapat dihadirkan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang hampir sama mengenai peristiwa itu. Setelah informasi direkam dalam bentuk media apa pun, informasi tersebut dapat direproduksi berulang kali dan digunakan secara bersamaan di lokasi yang berbeda atau digunakan berulang kali di tempat yang sama. Konsistensi informasi yang telah direkam akan tetap sama atau hampir sama dengan informasi aslinya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu bahan dapat disebut sebagai media pembelajaran apabila memenuhi beberapa karakteristik, yaitu: (1) memiliki ciri fiksatif, (2) memiliki

⁵⁰ Azhar Arsyad, 12.

ciri manipulatif, (3) memiliki ciri distributif, (4) berwujud baik dalam bentuk perangkat keras maupun perangkat lunak, dan (5) dapat digunakan dalam skala massal, kelompok besar/kecil, maupun secara individu.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah menjadi alat bantu pengajaran yang ikut berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dibentuk oleh guru. Menurut Arsyad Azhar, penggunaan media pengajaran pada tahap pengantar pelajaran akan signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta penyampaian materi pada saat itu. Selain itu, media juga dapat merangsang minat dan motivasi siswa, membantu mereka dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, memfasilitasi penafsiran data, dan merangkum informasi dengan lebih padat.⁵¹

Menurut Levie dan Lentz seperti yang dijelaskan oleh Arsyad Azhar, terdapat empat peran khusus media pengajaran, terutama media visual:⁵²

- 1) Fungsi atensi dari media visual adalah aspek utamanya, yang bertujuan untuk menarik dan mengalihkan perhatian siswa agar mereka fokus pada konten pembelajaran yang diperlihatkan dalam bentuk visual atau gambar yang mendampingi teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif dari media visual tercermin dalam tingkat kepuasan siswa saat mereka belajar atau membaca teks yang diilustrasikan dengan gambar.
- 3) Fungsi kognitif dari media visual tampak dari penemuan-penemuan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa lambang

⁵¹ Azhar Arsyad, 15–16.

⁵² Azhar Arsyad, 16.

visual atau gambar membantu proses pemahaman dan ingatan informasi atau pesan yang disampaikan dalam gambar tersebut.

- 4) Fungsi kompensatoris dari media pengajaran tercermin dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media visual yang menyediakan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca untuk mengorganisir informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa yang mengalami kesulitan dan lambat dalam menerima serta memahami materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks atau secara lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana dan Rivai menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: ⁵³

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Materi pengajaran akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat lebih baik menguasai tujuan pengajaran.
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan energi, terutama jika mengajar dalam setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Lebih jauh lagi, *Encyclopedia of Educational Research* yang dikutip oleh Hamalik menjelaskan manfaat media pendidikan sebagai berikut:⁵⁴

⁵³ Ahmad Rivai and Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), 2.

⁵⁴ Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), 15.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan Arsyad Azhar, mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: ⁵⁵

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta

⁵⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1997), 26–27.

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari beberapa keterangan di atas maka dapat disimpulkan mengenai fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran yaitu: (1) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa, (5) pembelajaran akan lebih menarik, (6) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain dan (7) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.

d. Kedudukan Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran PAI

1) Pengertian Sistem

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani "*systema*" yang berarti kumpulan bagian atau komponen yang saling terkait secara teratur dan membentuk satu kesatuan.⁵⁶ Sistem adalah suatu kumpulan elemen yang berinteraksi secara fungsional untuk mencapai tujuan tertentu dan menghasilkan hasil yang diharapkan.⁵⁷ Sedangkan arti kata sistem dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk totalitas.⁵⁸

Dari ketiga pengertian di atas, arti sistem dapat disimpulkan sebagai kumpulan komponen atau elemen yang saling berhubungan secara

⁵⁶ Fuad Ikhsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 107.

⁵⁷ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Gorontalo: Bumi Aksara, 2006), 11 (Gorontalo: Bumi Aksara, 2006), 11.

⁵⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), 950.

teratur dan berfungsi bersama untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga membentuk suatu kesatuan atau totalitas yang utuh.

2) Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu dari mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, yang bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai keagamaan.⁵⁹ Inti dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dipahami melalui sudut pandang manusia sebagai subjek dalam proses belajar. Esensi pembelajaran PAI adalah keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas pembelajaran agama Islam di bawah bimbingan pendidik, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran secara efektif.⁶⁰

Pembelajaran merupakan kegiatan sentral di lingkungan sekolah, dan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), berbagai komponen diperlukan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut mencakup materi, peserta didik, strategi, metode, media, lingkungan, sarana, dan prasarana. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, pendidik harus dapat mengelola semua komponen tersebut dengan efektif, memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, dan komponen-komponen pembelajaran yang disebutkan sebelumnya.⁶¹

Dari kedua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem pembelajaran PAI adalah suatu kesatuan yang terdiri dari berbagai komponen atau elemen yang saling terkait secara teratur dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu pemahaman

⁵⁹ Eni Fariyatul Wahyuni and Nusdyansah, *Inovasi Pembelajaran PAI SD/SMP/SMA (Teori Dan Praktik)* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2019), 32.

⁶⁰ Farid Wajdi Ibrahim, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI* (Banda Aceh: Yayasan PeNA, 2017), 75.

⁶¹ Farid Wajdi Ibrahim, 76.

dan internalisasi nilai-nilai agama Islam oleh peserta didik. Komponen-komponen dalam sistem pembelajaran PAI meliputi materi, peserta didik, strategi, metode, media, lingkungan, sarana, dan prasarana. Pendidik berperan penting dalam mengelola dan mengintegrasikan semua komponen tersebut agar proses pembelajaran berjalan efektif, dengan interaksi yang aktif antara pendidik, peserta didik, dan elemen-elemen lainnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

3) Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran PAI

Menurut Kustandi dan Sutjipto, secara umum kedudukan media dalam sistem pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu, sarana untuk menyampaikan pesan, alat untuk memperkuat pembelajaran (*reinforcement*), serta mewakili guru dalam menyampaikan informasi dengan lebih tepat, jelas, dan menarik.⁶²

Dari pendapat di atas media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam sistem pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Pertama, media berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, media juga berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan penting dalam PAI, membantu siswa memahami nilai-nilai agama dengan lebih baik. Selanjutnya, media dapat berfungsi sebagai alat untuk memperkuat pembelajaran (*reinforcement*), di mana siswa dapat mengulangi dan mempraktikkan materi yang telah dipelajari melalui berbagai bentuk media. Terakhir, media mewakili guru dalam menyampaikan informasi dengan lebih tepat, jelas, dan menarik, sehingga siswa lebih mudah tertarik dan terlibat dalam pelajaran.

⁶² Kustandi and Bambang, *Kustandi & Bambang . 2016. Media Pembelajaran . Bogor: Ghalia Indonesia* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 19.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mendukung pencapaian tujuan pendidikan PAI di sekolah dasar.

3. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya, melalui media pembelajaran interaktif proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.⁶³

Media interaktif adalah media yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna, mesin, dan sistem. Surjono mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif, atau sering disebut sebagai media pembelajaran interaktif, mengintegrasikan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, serta simulasi secara menyeluruh dan saling melengkapi dengan menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dimana pengguna dapat aktif berinteraksi dengan program tersebut.⁶⁴

1) Level Interaktivitas

Surjono juga menjelaskan bagaimana pengguna dapat aktif berinteraksi dengan program. Tingkat interaktivitas dalam media pembelajaran interaktif dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁶⁵

⁶³ Elfira Yulia Sasahan, Raden Oktova, and Oky Oktavia I.R.N., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya," *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)* 2 (November 28, 2017): 52, <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16364>.

⁶⁴ Saji Saji, "Pembinaan Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah Melalui Transformasi Pengalaman Diri di Kabupaten Sidoarjo," *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)* 1, no. 1 (April 24, 2018): 41, <https://doi.org/10.26740/inklusi.v1n1.p52-81>.

⁶⁵ Surjono, H.D, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 43–49.

- a) *Metode Drill-and-Practice* dalam program media pembelajaran interaktif mencakup serangkaian latihan untuk meningkatkan keterampilan penggunaan media pembelajaran dan kecepatan berpikir pada mata pelajaran tertentu seperti matematika dan bahasa asing. Sebelum menggunakan program drill-and-practice, mahasiswa diharapkan telah mempelajari materi pelajaran terlebih dahulu. Program ini membutuhkan aspek umpan balik dan penilaian, dengan jenis soal yang bisa berupa pilihan ganda, mengisi, atau benar-salah, dan memberikan kesempatan menjawab beberapa kali jika salah.
- b) *Metode Tutorial* melibatkan komputer sebagai pengajar yang memandu mahasiswa melalui materi pelajaran. Mahasiswa harus aktif berinteraksi dengan komputer dalam proses pembelajaran. Materi disajikan terlebih dahulu kemudian diikuti dengan soal latihan. Komputer menganalisis respon mahasiswa dan memberikan umpan balik sesuai dengan jawaban. Program tutorial harus dapat menyesuaikan kecepatannya dengan kemampuan mahasiswa.
- c) *Metode Simulasi* merupakan model penyederhanaan dari situasi, objek, atau kejadian sesungguhnya. Program simulasi memungkinkan mahasiswa memanipulasi berbagai aspek dari objek yang disimulasikan tanpa risiko yang sebenarnya. Mahasiswa dapat mengalami kejadian seolah-olah dalam situasi nyata, dan mendapatkan umpan balik sebagai akibat dari keputusan yang mereka buat.
- d) *Metode Games* adalah permainan yang disertakan dalam program media pembelajaran interaktif dengan sifat edukatif. Beberapa jenis game yang dapat digunakan antara lain adventure, board, card, roleplaying, dan quiz. Karakteristik game mencakup aturan, tujuan, tantangan, waktu, skor, dan hadiah serta hukuman.

4. Haji Pedia

a. Arti Pedia

Dalam bahasa Inggris, istilah "pedia" biasanya dianggap sebagai akhiran (-pedia) yang berarti "berhubungan dengan pembelajaran." Bentuk lain yang serupa dengan "-pedia" adalah "-paedia." Oleh karena itu, penggunaan "-pedia" tidak dapat berdiri sendiri karena merupakan akhiran (sufiks) yang harus digabungkan dengan kata utama. Dalam bahasa Inggris, istilah "pedia" umumnya dipahami sebagai akhiran (-pedia) yang berarti "berhubungan dengan pembelajaran," sementara bentuk serupa lainnya adalah "-paedia." Akhiran ini sering digunakan dalam berbagai istilah untuk menunjukkan bahwa suatu entitas atau sumber informasi memiliki hubungan erat dengan proses pembelajaran dan penguasaan pengetahuan. Oleh karena itu, "-pedia" tidak dapat berdiri sendiri karena merupakan akhiran (sufiks) yang perlu digabungkan dengan kata utama agar dapat memberikan makna yang utuh. Secara harfiah, kata "pedia" dapat diterjemahkan sebagai "instruksi yang lengkap" atau "pengetahuan yang menyeluruh" mengenai suatu topik tertentu, mencerminkan karakteristik mendalam dan komprehensif dari informasi yang disajikan.⁶⁶

Dalam konteks penelitian ini, peneliti memilih nama "Haji Pedia Interaktif" untuk menggambarkan suatu media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi mengenai ibadah haji secara komprehensif, tetapi juga disajikan dalam format interaktif. Pendekatan interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi haji dengan lebih mendalam. Dengan demikian, "Haji Pedia Interaktif" tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat yang

⁶⁶ Sulbarpedia, "Asal- Usul Istilah Pedia," *Sulbarpedia Sumber Informasi Kekinian*, July 2019.

mendukung pengembangan pemahaman yang lebih baik tentang ibadah haji melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

b. Materi Haji

a. Pengertian Haji

Menurut Taqiyyudin Abu Bakar al-Hishniy yang dikutip oleh Hadi Imawan bahwa haji secara bahasa berarti menuju, maksudnya menuju ke Baitullah (ka'bah) untuk melakukan serangkaian ibadah dimulai dari ihram, thawaf, sai, wuquf di Arafah, mabit di Muzdalifah dan Mina, melempar jumrah, mencukur rambut dengan tata cara khusus yang diajarkan Rasulullah saw dengan niat menjalankan perintah Allah dan mencari keridlaan-Nya.⁶⁷ Haji merupakan rukun Islam kelima dan wajib dilaksanakan oleh semua umat Islam yang mampu. Mampu secara materi, fisik, dan mental. Haji tidak dapat dilakukan sembarangan, karena dalam haji ada ketentuan-ketentuan yang harus diperhatikan. Setiap orang yang melaksanakan haji, ingin menjadi haji mabrur. Haji mabrur adalah haji yang diterima karena telah memenuhi semua rukun dan syarat ibadah haji. Balasan bagi haji mabrur adalah surga.

Perintah haji terdapat di dalam al-Qur'an Surat Ali Imran ayat 97⁶⁸

فِيهِ آيَةٌ بَيِّنَةٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۚ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ
مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ﴿٩٧﴾

Artinya: Di dalamnya terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) Maqam Ibrahim. Siapa yang memasukinya (Baitullah), maka amanlah dia. (Di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, (yaitu bagi) orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Siapa yang

⁶⁷ Dzulkifli Hadi Imawan, *Fikih Peradaban HAJI Dan UMRAH*, cet. 1 (Yogyakarta: DIVA Press, 2024), 18.

⁶⁸ "https://Quran.Kemenag.Go.Id/Quran/per-Ayat/Surah/3?From=97&to=97," n.d.

mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu pun) dari seluruh alam.

Menurut Muhammad Ismail Bukhari, yang dikutip oleh Hadi Imawan dalam bukunya terdapat hadis yang diriwayatkan oleh Abdullah bin Umar bin Khattab bahwa Rasulullah saw bersabda: ⁶⁹

بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ: شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ،
وِإِقَامَ الصَّلَاةِ، وَإِيتَاءَ الزَّكَاةِ، وَحَجَّ الْبَيْتِ، وَصَوْمَ رَمَضَانَ .
(رواه البخاري)

Artinya: Agama Islam dibangun diatas lima perkara. Pertama, bersaksi bahwa tidak ada tuhan selain Allah, dan sesungguhnya Muhammad adalah utusan Allah (Rasululullah). Kedua, mendirikan shalat. Ketiga, membayar zakat. Keempat, haji, dan kelima, puasa Ramadhan".
(HR. Imam Bukhari) ⁷⁰

b. Ketentuan Haji

Dalam melaksanakan ibadah haji, ada ketentuan-ketentuan yang harus dipenuhi yaitu:

a) Syarat Haji

Syarat haji adalah segala sesuatu yang harus ditunaikan sebelum pelaksanaan ibadah haji. Adapun syarat wajib haji antara lain: ⁷¹

- (1) Islam
- (2) Balig
- (3) Berakal
- (4) Merdeka
- (5) Istita'ah/mampu

⁶⁹ Dzulkifli Hadi Imawan, *Fikih Peradaban HAJI Dan UMRAH*, 19.

⁷⁰ Muhammad Ismail Bukhari, *Shahih Al-Bukhari; al-Jami' al-Shalih al-Musnad Min Hadits Rasulillah Wa Sunnaihi Wa Ayyamihi, II* (Riyad: Maktabah Rusyd, 2006) (Riyad: Maktabah Rusyd, 2006), 8.

⁷¹ Dzulkifli Hadi Imawan, *Fikih Peradaban HAJI Dan UMRAH*, 29.

b) Rukun Haji

Rukun haji adalah segala sesuatu yang harus dilaksanakan pada saat menunaikan ibadah haji. Apabila tidak terpenuhi, maka hajinya tidak sah dan tidak bisa diganti dengan dam. Adapun rukun haji ialah sebagai berikut: ⁷²

- (1) Ihram disertai dengan niat.
- (2) Wukuf di Arafah
- (3) Thawaf Ifadlah adalah mengelilingi Ka'bah sebanyak 7 kali putaran.
- (4) Sa'i antara bukit Shafa dan Marwah
- (5) Tertib

c) Larangan Haji

Adapun larangan haji antara lain sebagai berikut.

- (1) Bagi laki-laki
 - (a) Memakai pakaian berjahit.
 - (b) Memakai sepatu yang menutupi mata kaki.
 - (c) Memakai penutup kepala yang melekat, seperti topi, jika tidak melekat, boleh, seperti payung.
- (2) Bagi perempuan dilarang menggunakan kaos tangan dan menutup muka (memakai cadar).
- (3) Bagi laki-laki dan perempuan
 - (a) Memakai wangi-wangian, kecuali yang sudah dipakai sebelum ihram.
 - (b) Memotong kuku dan mencukur atau mencabut rambut, baik rambut kepala maupun rambut lainnya.
 - (c) Memburu atau menganiaya hewan dengan cara apapun (kecuali hewan yang membahayakan).
 - (d) Menikahkan atau meminang perempuan untuk dinikahi.

⁷² Dzulkifli Hadi Imawan, 31.

(e) Mencaci, bertengkar, atau mengucapkan kata-kata kotor.⁷³

d) Wajib Haji

Wajib haji adalah rangkaian amalan dalam ibadah haji yang apabila tidak dikerjakan, hajinya tetap sah, akan tetapi harus membayar dam. Adapun wajib haji adalah antara lain:

- (1) Niat ihram dari mikat
- (2) Mabit di Muzdalifah
- (3) Melontar jumrah aqabah
- (4) Mabit/menginap di Mina
- (5) Melontar jumrah: ūlā, wuṣṭā, dan aqabah
- (6) Tawaf wada

Dam terbagi menjadi 2 yaitu:

(1) Dam nusuk

Dam nusuk adalah dam yang harus dilakukan dengan menyembelih kambing bagi orang yang ibadah hajinya mengambil haji tamattu' dan qiran.

(2) Dam isa'ah

Dam isa'ah adalah dam yang dilakukan karena melanggar larangan-larangan ihram.

4) Mikat Haji

Mikat adalah batas tempat atau waktu bagi seseorang yang akan melaksanakan ibadah haji atau umrah untuk memulai aramnya. Mikat terdiri dari dua jenis, yaitu:

- (1) Mikat Zamani, yaitu batas waktu yang telah ditentukan untuk ihram haji.
- (2) Mikat Makani, yaitu batas yang telah ditentukan untuk ihram.⁷⁴

⁷³ Moh. Masrun Supardi et al., *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Jilid 5 Untuk SD Kelas V* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2022), 130.

⁷⁴ Moh. Masrun Supardi et al., 131.

- 5) Macam-Macam Haji
 - (1) Haji Tamatu'
 - (2) Haji Ifrad
 - (3) Haji Qiran ⁷⁵
- 6) Hikmah Haji
 - (1) Membentuk sikap disiplin
 - (2) Menambah ketakwaan kepada Allah Swt
 - (3) Menambah pemahaman terhadap Sejarah, sejarahnya Nabi Muhammad Saw dan Nabi Ibrahim as
 - (4) Bukti ketaatan kepada Allah Swt dan Rasul-Nya
 - (5) Memperkuat ukhuwah Islamiyah
 - (6) Membentuk dan menajdi pribadi yang lebih baik lagi
 - (7) Mendekatkan diri kepada Allah Swt ⁷⁶

5. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Menurut KBBI berpikir adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu; menimbang-nimbang dalam ingatan.⁷⁷ Menurut Sardiman, berpikir adalah kegiatan mental yang melibatkan perumusan pengertian, sintesis, dan penarikan kesimpulan.⁷⁸ Ngalim Purwanto berpendapat bahwa berpikir adalah aktivitas pribadi manusia yang mengarah pada penemuan yang memiliki tujuan tertentu.⁷⁹

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, berpikir dapat disimpulkan sebagai aktivitas mental yang melibatkan penggunaan akal budi untuk mempertimbangkan, menyusun pengertian, dan menarik kesimpulan dengan tujuan tertentu. Ini mencakup proses menimbang-nimbang dalam ingatan, sintesis, dan penemuan solusi atau keputusan.

⁷⁵ Moh. Masrun Supardi et al., 132.

⁷⁶ Moh. Masrun Supardi et al., 133.

⁷⁷ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, "KBBI Daring VI."

⁷⁸ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Dalam Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grasindo, 2002), 45.

⁷⁹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 43.

Cece Wijaya juga menyampaikan pemikirannya tentang kemampuan berpikir kritis, yaitu kegiatan menganalisis ide atau gagasan menjadi lebih spesifik, membedakannya dengan jelas, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkannya ke arah yang lebih baik.⁸⁰ Menurut Chatfield berpikir kritis adalah suatu sikap berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang, serta pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan pemahaman yang logis dan semacam suatu keterampilan untuk menerapkan metode-metode tersebut. Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap pengetahuan berdasarkan pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya.⁸¹

Dari ketiga pendapat, berpikir kritis dapat disimpulkan sebagai kemampuan menganalisis ide secara mendalam dan sistematis, membedakan gagasan dengan jelas, serta mengembangkan dan mengevaluasinya dengan cara yang lebih baik. Berpikir kritis juga melibatkan penerapan metode pemeriksaan logis, di mana seseorang menelaah informasi, mengidentifikasi pendukungnya, dan menarik kesimpulan yang tepat. Ini memerlukan sikap analitis dan keterampilan untuk memahami serta memverifikasi ide berdasarkan bukti yang tersedia.

b. Tujuan Berpikir Kritis

Menurut Sapriya, tujuan berpikir kritis adalah untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk melakukan pertimbangan atau pemikiran berdasarkan pendapat yang diajukan. Pertimbangan ini biasanya didukung oleh kriteria yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa untuk menghasilkan ide-ide atau pemikiran baru tentang berbagai permasalahan dunia. Siswa

⁸⁰ Cece Wijaya, *Pendidikan Remedial: Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 72.

⁸¹ Tom Chatfield, *Berpikir Kritis: Panduan Berargumen, Menganalisis Dan Melakukan Studi Mandiri Secara Menyakinkan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), 3.

akan dilatih untuk menyeleksi berbagai pendapat, sehingga mereka dapat membedakan mana yang relevan dan tidak relevan, serta mana yang benar dan tidak benar. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa membantu mereka membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang ada di lapangan.⁸²

c. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis

Jensen, dalam bukunya yang berjudul "Pembelajaran Berbasis Otak," berpendapat bahwa pemikiran cerdas bukan hanya bisa diajarkan, tetapi juga merupakan bagian mendasar dari kumpulan keterampilan penting yang diperlukan untuk meraih kesuksesan di dunia.⁸³ Pentingnya kreativitas, keterampilan hidup, dan pemecahan masalah sebagai fokus utama membuat pengajaran tentang pemikiran menjadi sangat berarti dan produktif bagi siswa. Berikut adalah beberapa keterampilan yang perlu ditekankan dalam tingkat pengembangan abstraksi saat mengajarkan pemecahan masalah dan berpikir kritis, menurut Jensen:⁸⁴

- 1) Mengumpulkan informasi dan menggunakan sumber daya yang tersedia;
- 2) Mengembangkan kemampuan fleksibilitas dalam gaya dan format;
- 3) Meramalkan atau membuat prediksi;
- 4) Menyajikan pertanyaan yang berkualitas tinggi;
- 5) Menimbang bukti sebelum membuat kesimpulan;
- 6) Menggunakan metafora dan model untuk menjelaskan konsep;
- 7) Menganalisis dan meramalkan informasi yang diperoleh;
- 8) Mengkonseptualisasikan strategi seperti pemetaan pikiran, membuat daftar pro dan kontra, atau membuat bagan;
- 9) Berinteraksi secara produktif dengan ketidakpastian, perbedaan, dan inovasi;

⁸² Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 87.

⁸³ E. Jansen, *Pembelajaran Berbasis Otak* (Jakarta: PT. Indeks Permata Puri Media, 2011), 199.

⁸⁴ E. Jansen, 199–200.

- 10) Menghasilkan kemungkinan dan probabilitas dengan teknik seperti brainstorming, formula, survei, atau analisis sebab-akibat;
- 11) Mengembangkan keterampilan debat dan diskusi;
- 12) Mengidentifikasi kesalahan, kesenjangan, dan ketidak-koherenan;
- 13) Mempertimbangkan pendekatan alternatif seperti pergeseran perspektif atau pemikiran out-of-the-box;
- 14) Mengembangkan strategi pengujian hipotesis;
- 15) Menganalisis risiko terkait dengan keputusan yang diambil;
- 16) Membangun objektivitas dalam penilaian dan analisis;
- 17) Mengenali generalisasi dan pola dalam informasi, termasuk mengidentifikasi, mengorganisir, menerjemahkan, dan menerapkan informasi;
- 18) Mengurutkan peristiwa atau urutan proses yang terjadi.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang sangat diperlukan dalam pemecahan masalah. Terdapat ciri-ciri tertentu yang dapat diamati untuk mengetahui bagaimana Tingkat kemampuan berpikir kritis seseorang. Berikut ini ciri-ciri berpikir kritis menurut Cece Wijaya:⁸⁵

- 1) Memiliki pemahaman mendetail terhadap komponen-komponen keseluruhan;
- 2) Sangat terampil dalam mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul;
- 3) Mampu memisahkan ide-ide yang relevan dari yang tidak relevan;
- 4) Kemampuan untuk membedakan antara fakta dengan opini atau pendapat;
- 5) Mampu mengenali perbedaan atau kesenjangan informasi;
- 6) Dapat mengidentifikasi argumentasi yang logis dan tidak logis;

⁸⁵ Cece Wijaya, *Pendidikan Remedial: Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*, 72–73.

- 7) Kemampuan untuk mengembangkan kriteria atau standar evaluasi data;
- 8) Senang mengumpulkan data untuk mendukung bukti-bukti faktual;
- 9) Dapat membedakan antara kritik yang membangun dan merusak;
- 10) Mampu mengenali perspektif ganda yang berkaitan dengan data;
- 11) Mampu menguji asumsi secara cermat;
- 12) Kemampuan untuk mengevaluasi ide-ide yang bertentangan dengan peristiwa dalam lingkungan;
- 13) Mampu mengidentifikasi atribut-atribut manusia, tempat, dan objek, seperti sifat, bentuk, dan wujud;
- 14) Kemampuan untuk membuat daftar segala konsekuensi yang mungkin terjadi atau solusi alternatif terhadap masalah, ide, atau situasi;
- 15) Dapat menemukan hubungan yang berurutan antara satu masalah dengan masalah lainnya;
- 16) Mampu membuat kesimpulan umum dari data yang tersedia dan data yang diperoleh secara langsung;
- 17) Kemampuan untuk menggambarkan kesimpulan yang akurat dari data yang ada;
- 18) Mampu membuat prediksi berdasarkan informasi yang tersedia;
- 19) Dapat membedakan antara kesimpulan yang benar dan yang salah berdasarkan informasi yang ada;
- 20) Mampu menarik kesimpulan dari data yang telah dipilah dan tersedia.

d. Elemen Berpikir Kritis

Elemen bernalar atau berpikir kritis sesuai Surat Keputusan BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka yang

digunakan peneliti sebagai indikator dimensi bernalar kritis siswa adalah sebagai berikut.⁸⁶

1) Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mengajukan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi dan mengklarifikasi gagasan dan informasi yang diperoleh, mengumpulkan data atau fakta, dan dapat mengambil keputusan dengan tepat. Siswa fase C (kelas V) pada sub elemen tersebut mampu mengajukan pertanyaan untuk membandingkan berbagai informasi dan untuk menambah pengetahuannya; mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan memilih informasi dari berbagai sumber, serta memperjelas informasi dengan bimbingan orang dewasa.

2) Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Siswa fase C (kelas V) pada sub elemen tersebut mampu menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Pelajar Pancasila menggunakan nalarnya sesuai dengan kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang didapatkan.

3) Merefleksi pemikiran dan proses berpikir

Siswa melakukan refleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri untuk mengembangkan kapasitas dirinya dan gigih dalam mengujicoba berbagai alternatif solusi. Siswa fase C (kelas V) pada sub elemen tersebut mampu memberikan alasan dari hal yang dipikirkan. Berdasarkan beberapa pendapat ahli, pengertian bernalar kritis dalam penelitian merupakan kemampuan siswa dalam memperoleh dan memproses informasi/gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya, serta merefleksi

⁸⁶ Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, “Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka” (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), 28.

pemikiran dan proses berpikir. Pengertian tersebut selanjutnya digunakan peneliti sebagai dasar penyusunan instrumen lembar observasi bernalar kritis siswa

Berdasarkan ciri-ciri berpikir kritis yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis mencakup berbagai keterampilan esensial yang sangat penting dalam pemecahan masalah dan analisis. Kemampuan ini meliputi pengumpulan dan pemanfaatan informasi secara efektif, fleksibilitas dalam berpikir saat menghadapi situasi yang tidak pasti, serta kemampuan untuk meramalkan dan membuat prediksi berdasarkan evaluasi bukti yang ada. Elemen-elemen berpikir kritis terdiri dari tiga aspek utama. Pertama, memperoleh dan memproses informasi serta gagasan, di mana siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan mengajukan pertanyaan relevan, mengumpulkan data, dan membuat keputusan yang tepat. Pada tahap ini, siswa kelas V (fase C) mampu membandingkan berbagai informasi, mengklasifikasikan, memilih sumber yang beragam, dan mengklarifikasi informasi dengan bimbingan orang dewasa. Kedua, menganalisis dan mengevaluasi penalaran serta prosedurnya, di mana siswa kelas V mampu memberikan alasan yang akurat dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah. Mereka menggunakan kaidah sains dan logika untuk mengevaluasi gagasan serta informasi yang diperoleh, sehingga tindakan yang diambil lebih tepat dan berbasis penalaran. Ketiga, merefleksi pemikiran dan proses berpikir, di mana siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses berpikirnya sendiri, mengembangkan kapasitas diri, dan gigih dalam menguji berbagai alternatif solusi. Mereka mampu memberikan alasan yang jelas di balik pemikiran mereka untuk memperbaiki atau memperkuat argumen. Berdasarkan pendapat para ahli, berpikir kritis dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam memperoleh dan memproses informasi, menganalisis serta mengevaluasi penalaran, dan

merefleksi proses berpikir. Definisi ini menjadi dasar penyusunan instrumen observasi untuk mengukur kemampuan bernalar kritis siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media Haji Pedia Interaktif V SD Negeri Kalirejo termasuk dalam kategori penelitian Research and Development (R&D), atau Penelitian dan Pengembangan. Menurut Joko Susilo, istilah penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan lebih umum dikenal sebagai "*educational research and development*" yang merujuk pada suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi "produk pendidikan".⁸⁷ Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda.⁸⁸

Model yang digunakan adalah pengembangan model 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk.

B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model 4D yaitu: ⁸⁹

a. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian memiliki peran penting dalam menentukan dan mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, serta mengumpulkan berbagai informasi yang relevan terkait produk yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri dari

⁸⁷ MJ. Susilo, *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022), 16.

⁸⁸ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, 161.

⁸⁹ Endang Mulyatiningsih, 194–199.

beberapa langkah, yaitu:

1) Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Pada tahap analisis awal, dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dasar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Langkah ini bertujuan untuk mengungkap fakta-fakta dan alternatif penyelesaian yang akan membantu menentukan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai untuk dikembangkan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara kepada kepala sekolah, wawancara kepada guru dan observasi tingkat berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Plampang. Analisis kebutuhan sekolah dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 23 sekolah di Kapanewon Kokap secara acak melalui *google form*.

2) Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Analisis siswa sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis siswa dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

3) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dijalankan oleh peserta didik. Tahap analisis tugas mencakup analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang terkait dengan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Plampang, siswa merasa kesulitan pada materi Ibadah Haji. Materi tersebut cenderung bersifat hafalan dan banyak istilah baru. Siswa pada materi tersebut cenderung pasif, sulit mengungkapkan pendapat, dan kurang dalam

berliterasi. Peneliti menentukan materi pembelajaran, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran berdasarkan perangkat yang tersaji dalam kurikulum merdeka

4) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konten atau isi materi dalam media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan. Analisis konsep dilakukan dengan cara menyusun peta konsep pembelajaran yang akan digunakan sebagai alat untuk mencapai kompetensi tertentu. Langkah ini melibatkan pengenalan dan pengaturan secara terstruktur komponen inti dari materi pembelajaran yang hendak dipresentasikan.

5) Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengorganisasi secara sistematis materi yang relevan dan dijadikan sebagai dasar pengembangan media. Peneliti menganalisis materi PAI kurikulum merdeka kelas V sekolah dasar semester 2 khususnya pada bab 2 “Ibadah Haji” dan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) sebagai berikut.

Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah, dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunah	1. Menjelaskan ketentuan pelaksanaan ibadah haji dengan benar
	2. Menemukan hikmah pelaksanaan ibadah haji dengan benar

b. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah mengidentifikasi permasalahan dari tahap pendefinisian, langkah selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap perancangan ini, tujuannya adalah untuk merancang suatu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI. Tahap perancangan ini mencakup beberapa hal berikut:

1) Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penyusunan tes instrumen dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai tolak ukur untuk mengukur kemampuan siswa dalam bentuk produk, proses, dan aspek psikomotorik selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

Tahap ini mencakup:

- a) Penyusunan instrumen lembar observasi untuk mengukur dimensi berpikir kritis siswa.
- b) Pembuatan kisi-kisi, soal pretest, dan posttest sebagai data sekunder untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa.

2) Pemilihan Media (*media selection*)

Proses pemilihan media dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Media dipilih berdasarkan analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tugas yang telah dilakukan sebelumnya. Selain itu, pemilihan media juga mempertimbangkan karakteristik target pengguna dan rencana penyebaran, dengan mempertimbangkan atribut yang beragam dari media yang berbeda. Semua langkah ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

3) Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format dilakukan pada tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari pemilihan format ini adalah untuk memastikan bahwa format yang dipilih sesuai dengan materi

pembelajaran yang akan disajikan. Bentuk penyajian materi juga disesuaikan dengan jenis media pembelajaran yang digunakan.

Dalam proses pengembangan, pemilihan format melibatkan tindakan-tindakan seperti merencanakan konten pembelajaran, memilih strategi dan sumber belajar yang sesuai, mengatur dan merancang isi dari media pembelajaran berinteraksi, dan menciptakan desain media pembelajaran interaktif termasuk tata letak, ilustrasi, dan teks. Semua langkah ini memiliki peran krusial dalam membentuk media pembelajaran yang efektif dan cocok dengan kebutuhan para peserta didik.

4) Desain Awal (*initial design*)

Desain awal (*initial design*) merupakan rancangan awal dari media pembelajaran interaktif yang telah disusun oleh peneliti. Rancangan ini kemudian dievaluasi dan diberikan masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing digunakan untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran interaktif sebelum dilakukan tahap produksi.

Setelah menerima saran perbaikan dari dosen pembimbing, dilakukan revisi pada rancangan media pembelajaran interaktif. Rancangan ini kemudian akan melalui tahap validasi untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Ini adalah versi pertama dari media pembelajaran interaktif yang akan menjadi landasan untuk perkembangan lebih lanjut.

c. Pengembangan (*development*)

Setelah mendapatkan masukan perbaikan dari dosen pembimbing, rancangan media pembelajaran interaktif akan direvisi. Setelah direvisi, rancangan ini akan melewati tahap validasi untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Rancangan ini merupakan Draft I dari media pembelajaran interaktif yang akan menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut.

1) Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Validasi oleh ahli bertujuan untuk mengevaluasi konten materi PAI dalam media pembelajaran interaktif sebelum dilakukan uji coba, dan hasil validasi akan digunakan untuk merevisi produk awal. Media pembelajaran interaktif yang telah disusun akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan. Setelah Draft I melalui validasi dan revisi, akan dihasilkan Draft II. Draft II selanjutnya akan diujicobakan kepada sekelompok siswa dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

2) Uji Coba Produk (*development testing*)

Setelah proses validasi oleh ahli selesai, dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk menguji penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di kelas. Uji coba lapangan ini mencakup pengukuran motivasi belajar siswa dan pengamatan terhadap respon mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan.

2. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli dan hasil uji coba kepada peserta didik. Dalam tahap ini, terdapat dua langkah yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

a. Ahli (*expert appraisal*)

Tahap validasi oleh ahli bertujuan untuk mengevaluasi konten materi PAI dalam media pembelajaran interaktif sebelum dilakukan uji coba, dan hasil validasi akan digunakan untuk merevisi produk awal. Media pembelajaran interaktif yang telah disusun akan dinilai oleh dosen ahli materi dan

dosen ahli media untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan. Setelah Draft I melalui validasi dan revisi, akan dihasilkan Draft II. Draft II selanjutnya akan diujicobakan kepada sekelompok siswa dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

b. Uji Coba Produk (*development testing*)

Setelah validasi ahli selesai, dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengamati hasil penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di kelas. Tujuan dari pelaksanaan uji coba adalah untuk mengumpulkan umpan balik secara langsung dari pengguna terkait kualitas produk yang sedang dalam tahap pengembangan. Sebelum mengadakan uji coba, produk akan diuji validitasnya oleh para ahli. Setelah memperoleh masukan, perbaikan akan dilakukan jika dianggap perlu. Selanjutnya, produk akan diuji coba di lapangan dalam skala kecil maupun skala luas.

1) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas V SD Negeri Plampang.

2) Uji Coba Skala Luas

Uji coba skala luas dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Kalirejo dan SD Negeri Plaosan.

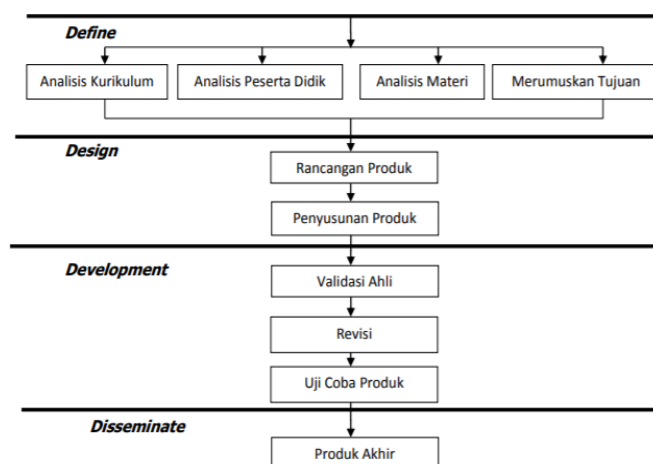
c. Subjek Uji Coba

- 1) Ahli materi dalam penelitian ini adalah seorang Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Plaosan, dan ahli media adalah seorang Pengawas Pendidikan Agama Islam Kabupaten Kulon Progo.

- 2) Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam dari SD Negeri Plampang dan SD Negeri Plaosan, Kokap, Kulon Progo.
- 3) Siswa kelas V dari SD Negeri Kalirejo, SD Negeri Plampang, dan SD Negeri Plaosan, Kokap, Kulon Progo turut menjadi responden dalam penelitian ini.

3. Tahap Diseminasi (*diseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, diseminasi dilakukan secara terbatas dengan cara menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media pembelajaran interaktif kepada guru PAI di SD Negeri Plampang dan SD Negeri Plaosan. Ilustrasi berikut menggambarkan prosedur pengembangan Model 4-D:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Metode observasi dalam penelitian adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau subjek yang sedang diteliti untuk mendapatkan informasi yang relevan dan mendetail tentang perilaku atau fenomena tertentu. Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengamati tingkat berpikir kritis siswa dalam pembelajaran baik sebelum digunakan media Haji Pedia Interktif atau sesudahnya.

2. Wawancara

Wawancara, sebagai metode utama pengumpulan data, menggambarkan proses interaktif secara lisan di antara peneliti dan responden. Bentuknya dapat berupa pertemuan tatap muka secara langsung. Melalui proses ini, peneliti dapat menggali informasi yang kaya dan mendalam untuk memahami serta menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang sedang dikembangkan, memastikan bahwa pengembangan tersebut sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang diinginkan.

3. Metode tes

Metode evaluasi yang dimaksud adalah penggunaan tes untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa terhadap media pembelajaran yang telah disajikan. Dalam hal ini, tes yang digunakan mengambil bentuk tes soal uraian dengan penilaiannya menggunakan rubrik sehingga penilaian ini akan obyektif. Tujuan utama dari tes ini adalah untuk menilai sejauh Tingkat berpikir kritis siswa dari media pembelajaran interaktif yang telah disajikan. Hasil dari tes ini akan memberikan gambaran yang jelas apakah media pembelajaran tersebut berhasil mengkomunikasikan materi dengan baik atau sebaliknya, sehingga dapat menjadi dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut.

4. Metode Angket

Angket atau kuesioner adalah salah satu metode pengumpulan data yang tidak melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Dalam penggunaannya, responden diminta untuk menanggapi sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang telah disiapkan dalam instrumen pengumpulan data. Instrumen ini dirancang sedemikian rupa untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang perspektif dan pengalaman responden terkait dengan topik yang diteliti.⁹⁰ Dalam penelitian ini, digunakan angket dalam bentuk tertutup, yang berarti bahwa angket telah menyediakan pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. Responden diminta untuk memilih jawaban yang paling sesuai dengan keadaan atau pandangan mereka, serta memberikan keterangan tambahan jika diperlukan untuk menjelaskan jawaban mereka lebih lanjut.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif, yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa bertujuan membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau melakukan generalisasi.⁹¹

1. Analisis Data Tingkat Kelayakan Media oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Setelah tahap produksi media pembelajaran interaktif selesai dilakukan, penting bagi pengembang media untuk melakukan uji coba terhadap tampilan serta efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi ini memungkinkan pengembang untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif bagi

⁹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 219.

⁹¹ Sugiyono, *Metopen*, 147

pengguna.⁹² Pengujian pertama dilakukan oleh tim ahli media dan ahli materi, yang terdiri dari Pengawas Pendidikan Agama Islam serta guru Pendidikan Agama Islam. Fokus pengujian meliputi penilaian terhadap aspek tampilan visual, kualitas suara, dan substansi materi yang terdapat dalam media tersebut.

Hasil penilaian kelayakan setiap aspek disajikan dalam bentuk tabel yang mencatat skor dari setiap pengujian. Penilaian terhadap media pembelajaran Haji Pedia Interaktif dilakukan dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Skala penilaian ini digunakan untuk memperoleh data mentah berupa angka yang kemudian diinterpretasikan secara kualitatif.⁹³ Data angket validitas ahli akan dianalisis menggunakan *rating scale* sebagai berikut:

Tabel 3.2 Penilaian dengan *Rating Scale*

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Cukup Baik	3
3	Kurang Baik	2
4	Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono:2013)

Perhitungan persentase dari data yang dihasilkan diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

$\sum R$: Jumlah jawaban validator

N : Jumlah skor maksimal

Setelah persentase skor diketahui, kemudian dilanjutkan dengan menentukan kriteria validasi sebagai berikut:

⁹² Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian*, 193.

⁹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 97–98.

Tabel 3.3 Tingkat Pencapaian Media

Tingkat Pencapaian	Kriteria
76-100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
51-75%	Skor Cukup baik, dengan revisi sesuai saran ahli
26-50%	Kurang baik, perlu revisi
<25%	Sangat tidak baik, harus revisi

(Sugiyono, 2017)

Apabila hasil validasi persentase lebih dari 75%, maka produk media Haji Pedia Interaktif tersebut dinyatakan mendapat respon sangat baik dari ahli atau validator. Oleh karena itu, media Haji Pedia Interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat baik (sangat layak) untuk digunakan dalam pembelajaran

2. Analisis Data Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Peningkatan bernalar kritis siswa dapat diketahui dari hasil observasi selama pembelajaran. Persentase bernalar kritis siswa dihitung menggunakan rumus persentase nilai rata-rata sebagai berikut.

Rumus uji pemahaman media pembelajaran adalah:

$$\% \text{ Nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh pada tiap item}}{\text{jumlah skor ideal untuk seluruh item}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2006: 244)

Persentase bernalar kritis siswa diubah menjadi data kualitatif berpedoman pada acuan konversi nilai menurut Bloom, Madaus & Hastings (dalam Mardiana, 2014) yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Pedoman Skor Pencapaian Bernalar Kritis Siswa

Persentase Nilai Rata-Rata (NR)	Kriteria
$90 \leq \text{NR} \leq 100$	Sangat baik
$80 \leq \text{NR} < 90$	Baik
$70 \leq \text{NR} < 80$	Cukup
$60 \leq \text{NR} < 70$	Kurang
$0 \leq \text{NR} < 60$	Sangat kurang

Selain hasil observasi, bernalar kritis siswa juga dapat diketahui dari data sekunder berupa tes. Data tersebut diperoleh dengan menghitung besar nilai *n-gain*. Pertama, skor diubah terlebih dahulu dengan skala skor 0 sampai dengan 100 kemudian dilanjutkan dengan perhitungan rata-rata gain yang dinormalisasi untuk mengetahui peningkatan hasil bernalar kritis siswa melalui hasil pretest dan posttest. Data *normalized gain* diperoleh dari hasil nilai rata-rata *posttest* dikurangi nilai rata-rata *pretest*.

⁹⁴Perhitungan ini dapat diperoleh dengan menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Gain (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

⁹⁴ Gito Supriadi, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Pertama (Yogyakarta: UNY Press, 2021), 180.

Selanjutnya perhitungan nilai gain diklasifikasikan dalam kategori sebagai berikut.

Tabel 3.5 Klasifikasi Nilai *Gain*

Nilai Gain	Kategori
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

(Gito Supriadi: 180)

Peningkatan kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari perolehan *n-gain* siswa sesuai pada tabel 3.5, apabila perolehan *n-gain* siswa sama dengan atau lebih dari 0,7 berarti peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa meningkat tinggi, apabila perolehan *n-gain* siswa sama dengan atau kurang dari 0,3 dan kurang dari 0,7 berarti peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa meningkat sedang, dan apabila perolehan *n-gain* siswa kurang dari 0,3 berarti peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa meningkat rendah.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif

Pengembangan Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif dilakukan dengan empat tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Adapun rincian keempat tahap adalah sebagai berikut.

a. *Define* (tahap pendefinisian)

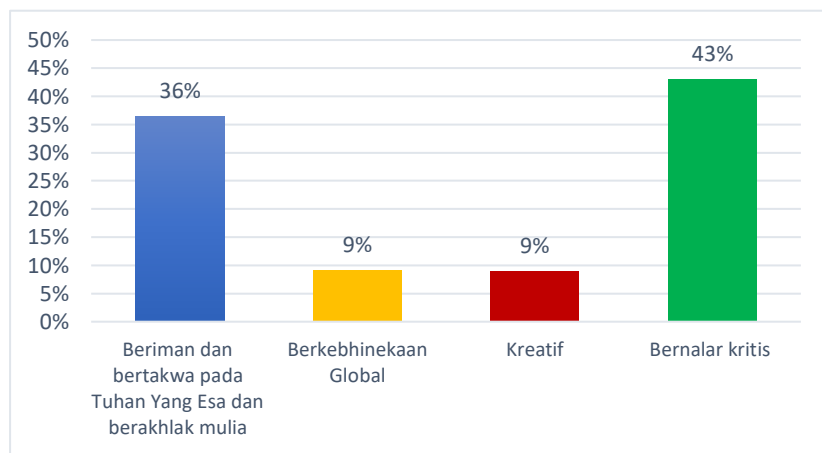
Tahap pendefinisian dilakukan melalui analisis awal dan tujuan pembelajaran.

1) Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Masalah yang muncul dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa. Media pembelajaran Haji Pedia Interaktif belum pernah digunakan sebelumnya. Siswa sekolah dasar lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi, namun guru belum sepenuhnya mengembangkan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu solusi yang bisa dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berupa Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa.

Sebelum pengembangan media dilakukan, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memastikan media tersebut dapat memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Analisis kebutuhan dilakukan melalui survei menggunakan *Google Form*, yang mengidentifikasi metode pembelajaran dan kendala yang dihadapi. Hasil analisis kebutuhan ini kemudian dirumuskan

sebagai studi pendahuluan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru, diketahui bahwa pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa belum optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari 23 responden yang merupakan guru Pendidikan Agama Islam di Kapanewon Kokap sebagai berikut.



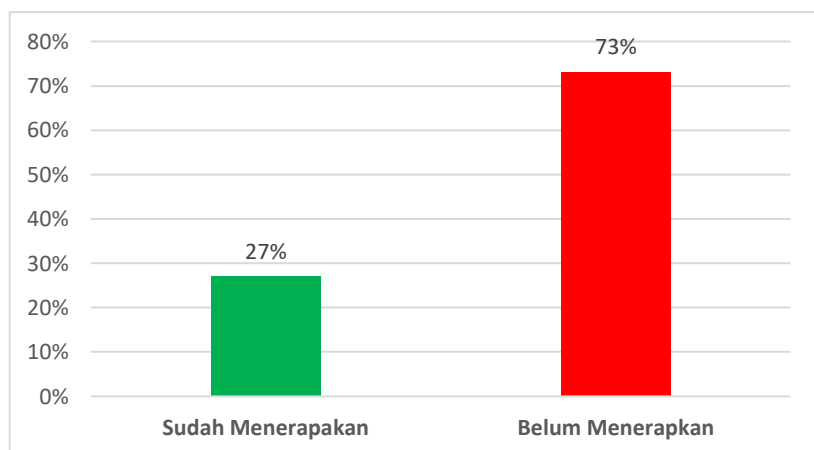
Gambar 4.1 Diagram Hasil Survei Dimensi Profil Pelajar Pancasila yang Perlu Dikembangkan

Hasil survei di atas menunjukkan bahwa 36% guru memilih untuk mengembangkan dimensi beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia dan 9% memilih untuk mengembangkan dimensi berkebhinekaan global, 9% memilih untuk mengembangkan dimensi kreatif, dan 43% mereka memilih untuk mengembangkan dimensi bernalar atau berpikir kritis.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Survei Kemampuan Berpikir Kritis Siswa perlu Ditingkatkan

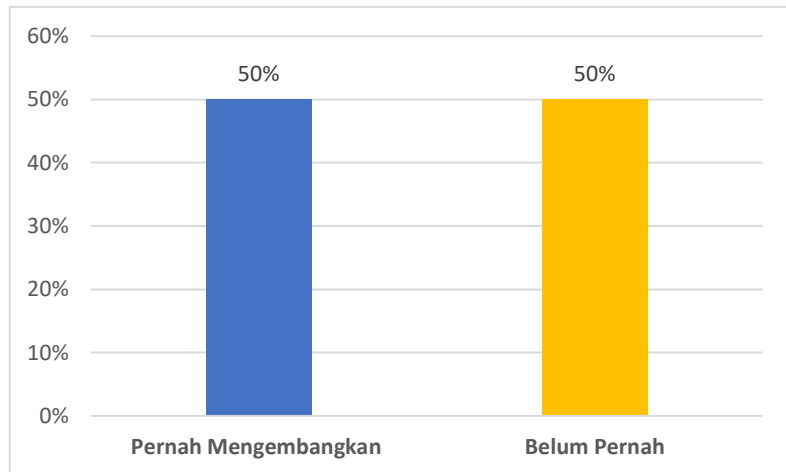
Hasil survei di atas menunjukkan bahwa 100% guru PAI di Kapanewon Kokap berpendapat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa perlu ditingkatkan.



Gambar 4.3 Diagram Hasil Survei Penerapan Pembelajaran Berpikir Kritis Siswa

Hasil survei di atas menunjukkan bahwa 27% guru PAI di Kapanewon Kokap sudah menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan 73% guru PAI di Kapanewon Kokap belum

menerapkan pembelajaran yang memfasilitasi siswa berpikir kritis.



Gambar 4.4 Diagram Hasil Survei Pengembangan Media Pembelajaran PAI

Hasil survei di atas menunjukkan bahwa 50% guru PAI di Kapanewon Kokap sudah pernah mengembangkan media pembelajaran PAI, sedangkan 50% guru PAI di Kapanewon Kokap belum pernah mengembangkan media pembelajaran PAI.

Untuk memperkuat analisis kebutuhan, peneliti juga mewawancarai kepala SD Negeri Plampang, yang menegaskan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa perlu ditingkatkan. Berdasarkan supervisi kelas, mayoritas guru belum mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan media pembelajaran PAI di sekolah masih sangat terbatas. Sebagian besar guru belum menggunakan media dalam pembelajaran.



Gambar 4.5 Pelaksanaan Observasi Awal pada Pembelajaran PAI di SD Negeri Plampang



Gambar 4.6 Pelaksanaan Observasi Awal pada Pembelajaran PAI di SD Negeri Plaosan

Hasil observasi di SD Negeri Plampang dan SD Negeri Plaosan pada tanggal 25 Juli 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih berfokus pada pengetahuan dan pemahaman materi tanpa memanfaatkan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Akibatnya, belum ada orientasi pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa cenderung hanya mendengarkan, menghafal, dan menyalin materi dari guru tanpa menemukan makna atau memahami

penerapannya. Sebagian besar siswa belum berani mengungkapkan pendapat, menganalisis, mengevaluasi penalaran, atau melakukan refleksi.

2) Analisis Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Wagini, S.Pd, guru PAI di SD Negeri Plampang, beliau menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Ibadah Haji.⁹⁵ Materi tersebut cenderung bersifat hafalan dan mengandung banyak istilah baru. Selain itu, siswa terlihat pasif, kesulitan menyampaikan pendapat, dan kurang terampil dalam literasi pada materi tersebut.



Gambar 4.7 Pelaksanaan Wawancara dengan guru PAI SD Negeri Plampang

Peneliti menentukan materi pembelajaran, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran berdasarkan perangkat yang tersaji dalam kurikulum merdeka. Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengorganisasi secara sistematis materi yang relevan dan dijadikan sebagai dasar pengembangan media. Peneliti menganalisis materi PAI kurikulum merdeka kelas V sekolah dasar semester 2 khususnya pada bab 2 “Ibadah Haji” dan

⁹⁵ Wawancara dengan Wagini, S.Pd Guru PAI SD N Plampang, 20 Mei 2024, n.d.

dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) sebagai berikut.

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah, dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunah	1. Menjelaskan ketentuan pelaksanaan ibadah haji dengan benar
	2. Menganalisis hikmah pelaksanaan ibadah haji dengan benar

b. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahap perancangan. Proses perancangan terdiri dari dua langkah, yaitu penyusunan instrumen penelitian dan perancangan media pembelajaran.

1) Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi uji kelayakan materi, uji kelayakan media, lembar respon guru, lembar respon siswa, dan lembar observasi berpikir kritis. Penyusunan instrumen dimulai dengan membuat kisi-kisi dan indikator, yang kemudian disusun menjadi instrumen dan divalidasi oleh dosen ahli, yaitu Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd. Beberapa masukan dari dosen ahli terhadap instrumen yang telah disusun mencakup beberapa hal, antara lain petunjuk pengisian instrumen perlu dilengkapi agar lebih jelas, pengantar yang menjelaskan maksud dan tujuan instrumen perlu disusun dengan baik, serta aspek penilaian yang saat ini hanya mencakup indikator umum perlu diberikan deskripsi yang lebih rinci. Setelah menerima saran dan masukan tersebut, peneliti memperbaiki instrumen sesuai dengan rekomendasi dari dosen ahli instrumen.

2) Penyusunan Rancangan Media Pembelajaran

Sebelum merancang media pembelajaran, materi yang akan digunakan dalam media ditentukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, khususnya terkait materi ibadah haji untuk siswa kelas V pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Materi ini disusun dan diimplementasikan dalam media pembelajaran Haji Pedia Interaktif. Desain media dibuat menggunakan aplikasi Canva, yang digunakan untuk mengembangkan materi Ibadah Haji menjadi media pembelajaran interaktif dengan tambahan gambar, video, lagu, serta kuis interaktif dari *Wordwall*. Penyusunan materi dalam media pembelajaran mengikuti capaian dan tujuan pembelajaran yang diambil dari sumber belajar dan buku-buku kementerian, sesuai dengan kurikulum merdeka untuk kelas V sekolah dasar.

3) Desain Awal

Pada tahap ini, peneliti merancang struktur, konten, elemen interaktif, serta tampilan visual media pembelajaran. Desain ini menjadi landasan dasar dalam pengembangan media pembelajaran sebelum dilakukan pengujian dan perbaikan lebih lanjut berdasarkan evaluasi dan umpan balik dari pengguna. Berikut adalah diagram alur yang merepresentasikan proses dari Desain Awal (*Initial Design*)



Gambar 4.8 Diagram Alur Pembuatan Haji Pedia Interaktif

Dari gambar diagram alur di atas proses pembuatan media pembelajaran Haji Pedia Interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva melibatkan beberapa langkah yang sistematis untuk menciptakan media yang menarik dan fungsional. Untuk membuat media Haji Pedia Interaktif menggunakan Canva, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mendaftar atau masuk ke Canva. Bagi yang belum memiliki akun, proses pendaftaran dapat dilakukan dengan cepat menggunakan email atau akun media sosial. Jika sudah memiliki akun, cukup masuk dengan detail login yang ada. Setelah masuk ke platform, langkah berikutnya adalah memilih template atau jenis desain yang sesuai dengan kebutuhan. Canva menyediakan berbagai macam template, termasuk untuk presentasi atau infografis, yang dapat dijadikan dasar untuk membangun media interaktif ini.

Setelah template dipilih, tahap selanjutnya adalah mendesain cover halaman. Halaman cover harus dirancang dengan visual yang menarik dan relevan dengan tema Ibadah Haji. Gunakan judul yang jelas dan tambahkan elemen desain

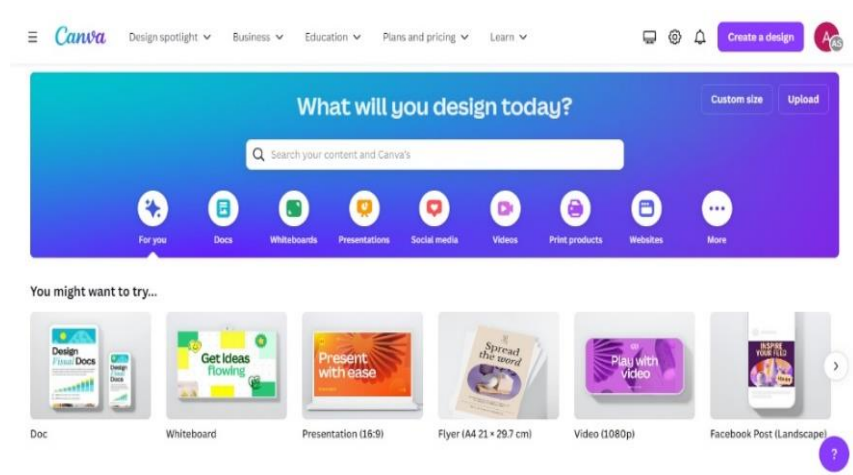
seperti gambar atau ikon yang mencerminkan topik haji. Setelah cover selesai, proses dilanjutkan dengan menyusun materi inti. Hal ini melibatkan penulisan konten yang berkaitan dengan materi haji secara singkat, padat, dan jelas. Materi harus tersusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh audiens.

Pada tahap selanjutnya, penting untuk menambahkan elemen visual dan interaktif. Canva menawarkan berbagai elemen grafis, ikon, dan gambar yang dapat memperkaya presentasi. Visual interaktif, seperti tombol navigasi atau tautan ke sumber eksternal, dapat ditambahkan untuk membuat pengalaman pengguna lebih dinamis. Setelah visual selesai, langkah berikutnya adalah menambahkan kuis interaktif dengan menautkan ke platform Wordwall yang mendukung interaktivitas. Kuis ini berguna untuk meningkatkan partisipasi audiens dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

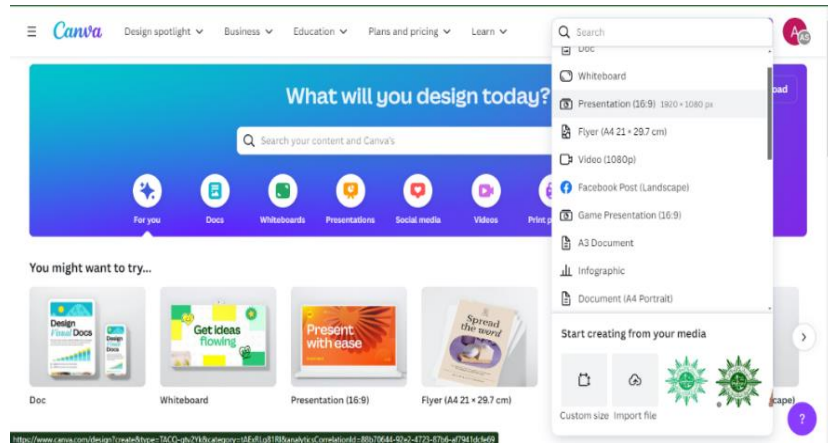
Kemudian, tambahkan halaman Kesimpulan untuk merangkum materi yang telah dibahas atau memberikan pesan penutup yang relevan. Setelah halaman kesimpulan siap, langkah penting berikutnya adalah menyusun navigasi menu. Navigasi yang baik akan memudahkan pengguna untuk berpindah antarhalaman atau bagian dalam media interaktif, menjadikan pengalaman belajar lebih nyaman dan intuitif.

Setelah seluruh elemen media tersusun, lakukan pemeriksaan. Tinjau kembali seluruh halaman untuk memastikan tidak ada kesalahan atau kekurangan. Jika sudah yakin, bagikan link untuk dapat diakses oleh audiens. Sebelum digunakan secara luas, kita perlu melakukan uji coba media secara kecil oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan kesan awal tentang efektivitas dan fungsionalitas media.

Setelah uji coba secara kecil, langkah penting selanjutnya adalah mengumpulkan umpan balik. Ini dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada pengguna atau menyebarkan survei. Umpan balik ini penting untuk mengetahui aspek mana yang masih perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil umpan balik, lakukan revisi pada media interaktif agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah revisi selesai, media Haji Pedia interaktif siap digunakan secara luas dalam pembelajaran.

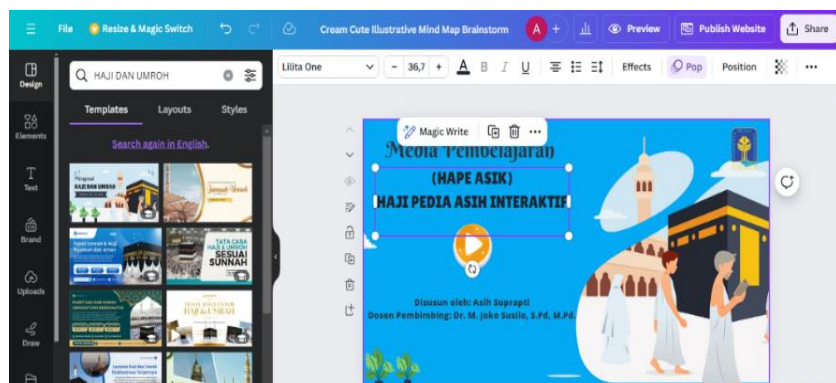


Gambar 4.9 Tampilan awal aplikasi Canva



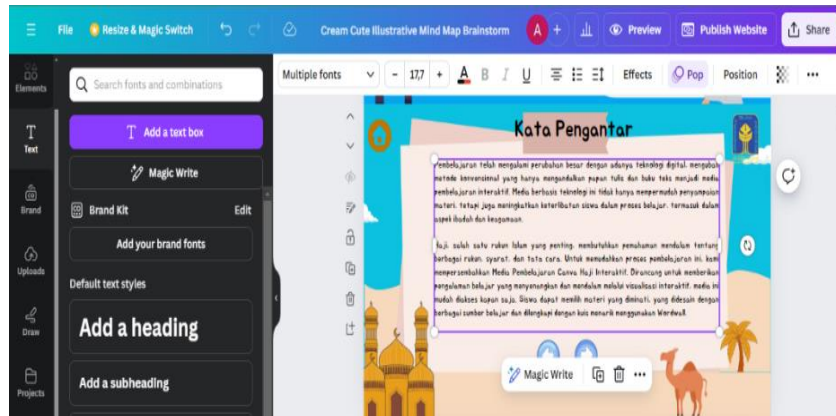
Gambar 4.10 Pemilihan Template atau Ukuran

Tahap selanjutnya adalah mendesain sampul atau halaman cover sesuai dengan materi yang ingin kita buat, dengan tampilan seperti berikut:



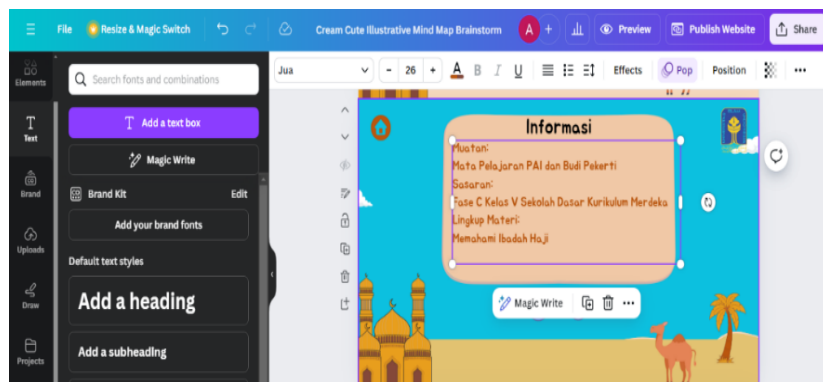
Gambar 4.11 Cover Media Pembelajaran Hape Asik

Setelah selesai membuat halaman sampul, langkah berikutnya adalah menyusun kata pengantar dengan tampilan seperti berikut:



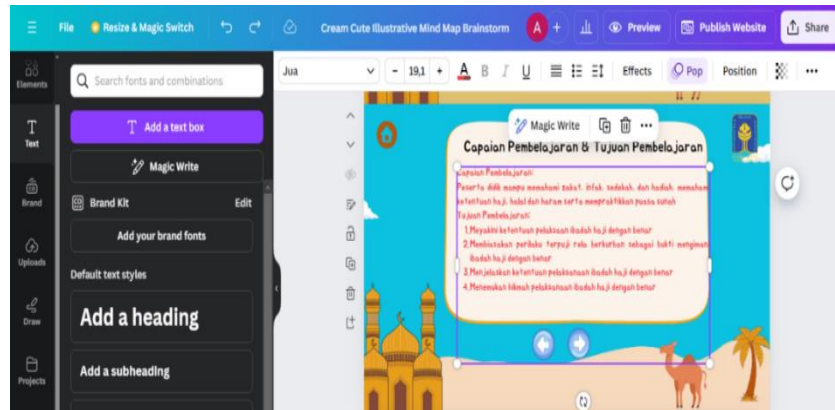
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Kata Pengantar

Langkah berikutnya adalah membuat halaman informasi yang memuat rincian tentang Muatan Pelajaran, Sasaran Fase, dan cakupan materi seperti berikut:



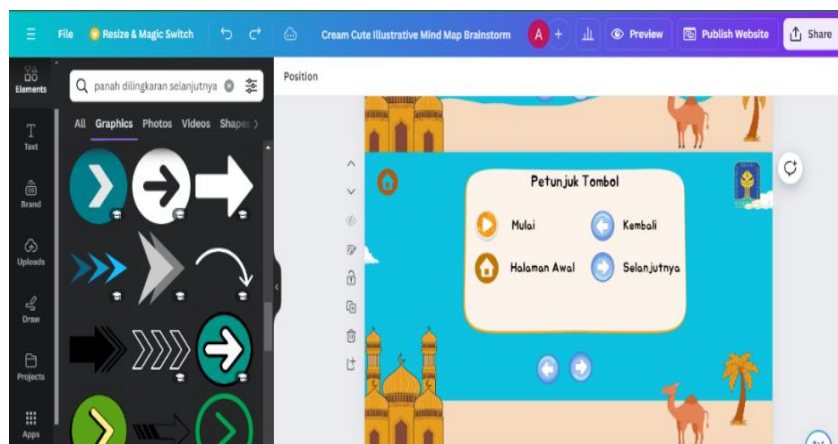
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Informasi

Selanjutnya mendesain untuk halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:



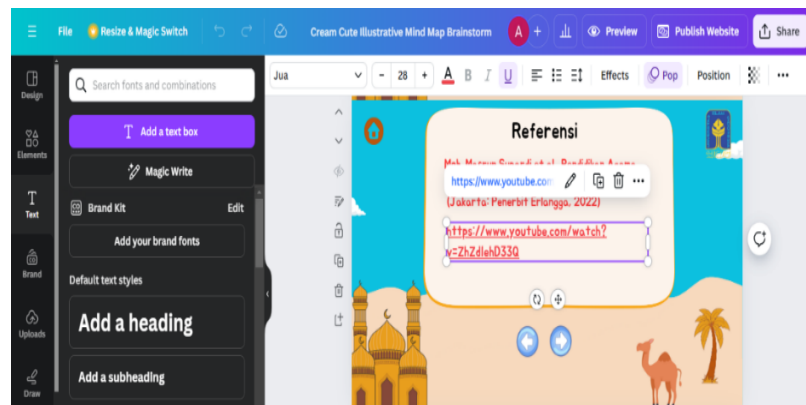
Gambar 4.14 Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Langkah selanjutnya membuat halaman petunjuk tombol yang berisi tanda mulai, halaman awal, kembali dan selanjutnya sebagai berikut:



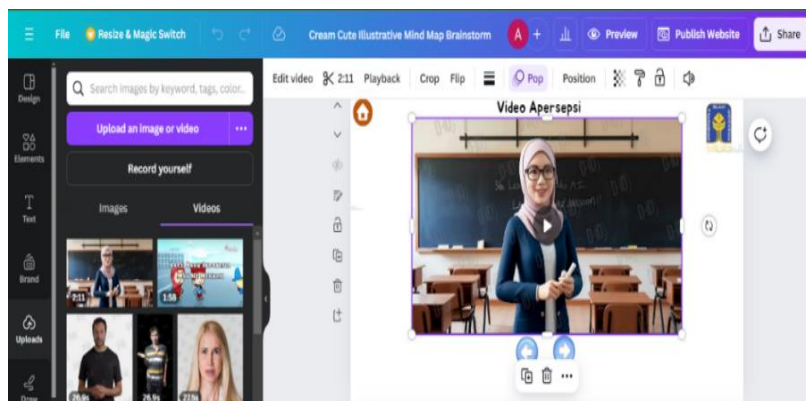
Gambar 4.15 Tampilan Petunjuk tombol

Kemudian kita membuat halaman untuk referensi sebagai berikut:



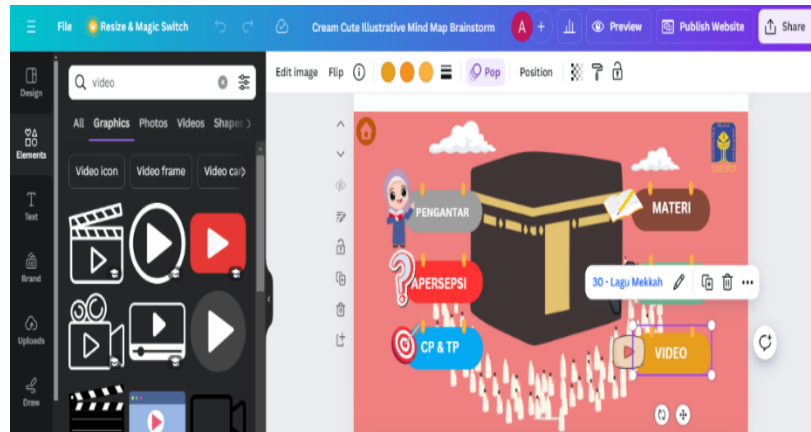
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Referensi

Selanjutnya, membuat video apersepsi dengan mengunggah video yang telah kita siapkan di menu Upload dalam Canva, tampilannya adalah sebagai berikut:

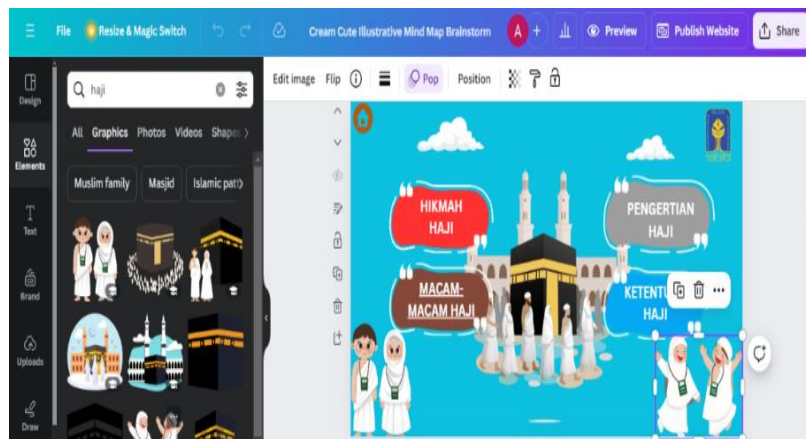


Gambar 4.17 Tampilan Video Apersepsi

Selanjutnya, membuat tampilan menu utama dan menu materi dengan memilih gambar yang sesuai dari menu element, dan tampilannya adalah sebagai berikut:

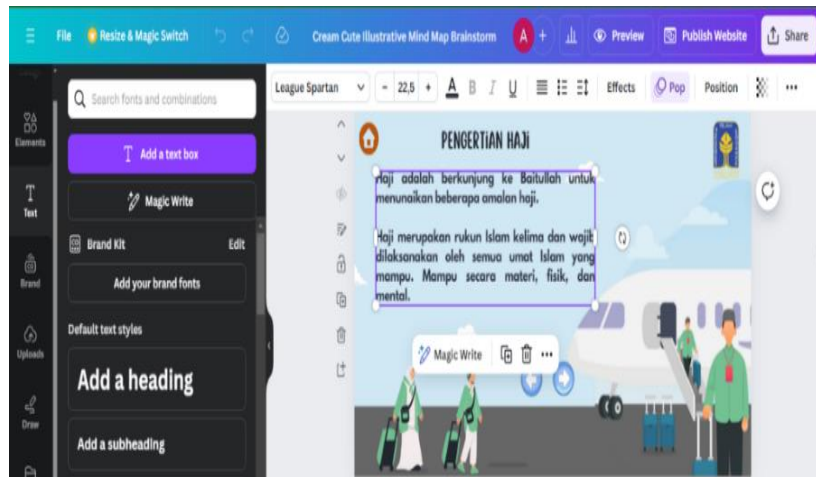


Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama

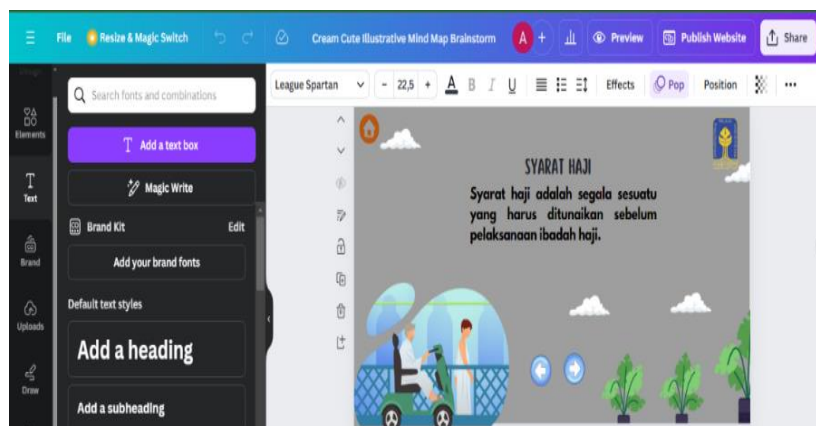


Gambar 4.19 Tampilan Menu Materi

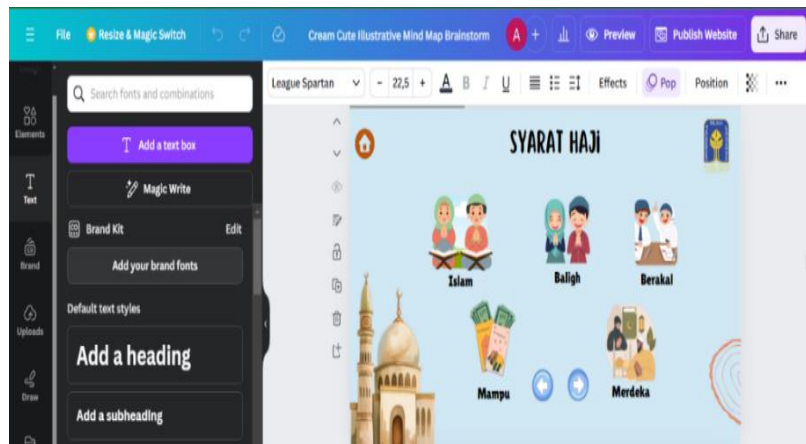
Langkah berikutnya, membuat halaman materi yang dimulai dengan Pengertian Haji sampai dengan materi terakhir yakni Hikmah Haji, dan diakhiri dengan kesimpulan. Untuk menuliskan materi, pilih menu Teks, masukkan materi yang diperlukan, dan pilih template yang sesuai, tampilan hasilnya adalah sebagai berikut:



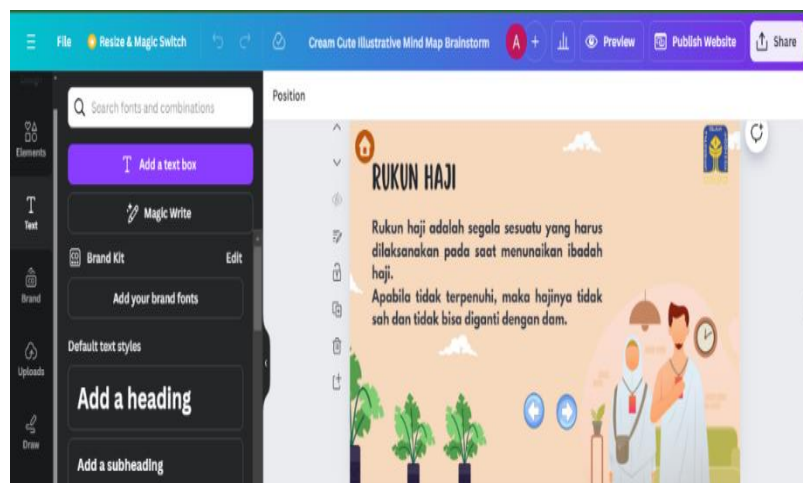
Gambar 4.20 Tampilan Materi Pengertian Haji



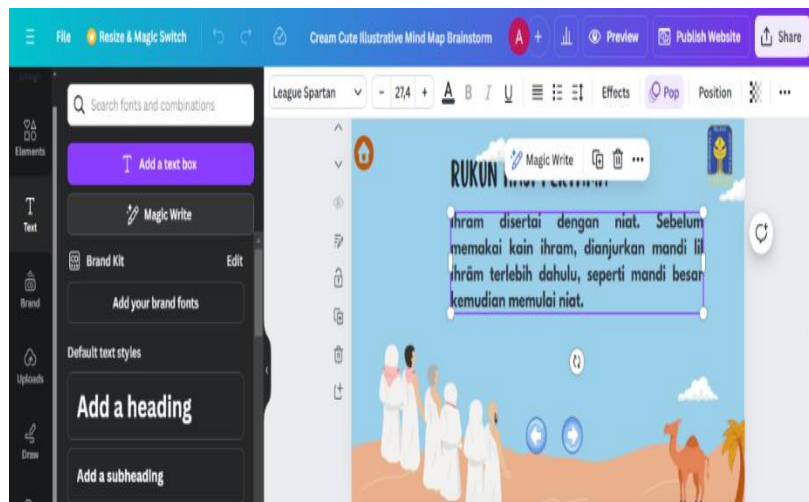
Gambar 4.21 Tampilan Materi Arti Syarat Haji



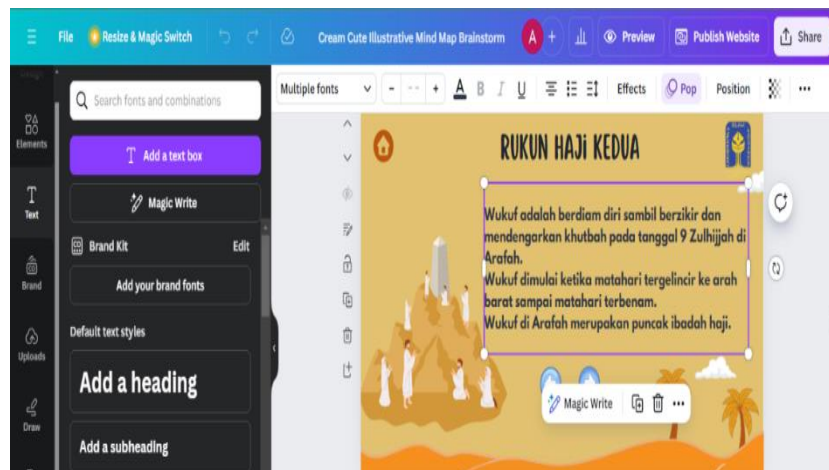
Gambar 4.22 Tampilan Materi Gambar Syarat Haji



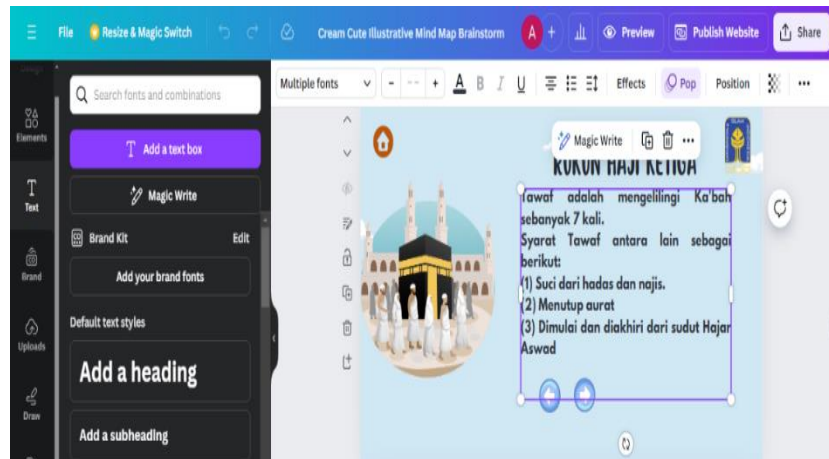
Gambar 4.23 Tampilan Materi Rukun Haji



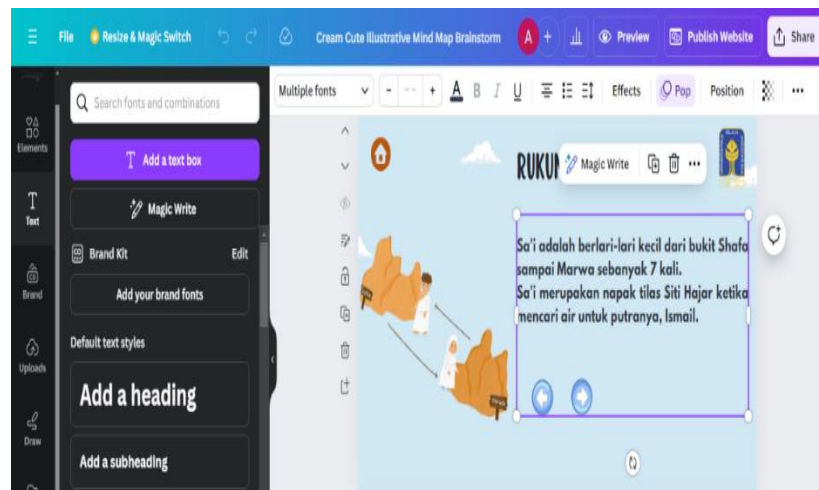
Gambar 4.24 Tampilan Materi Rukun Haji Pertama



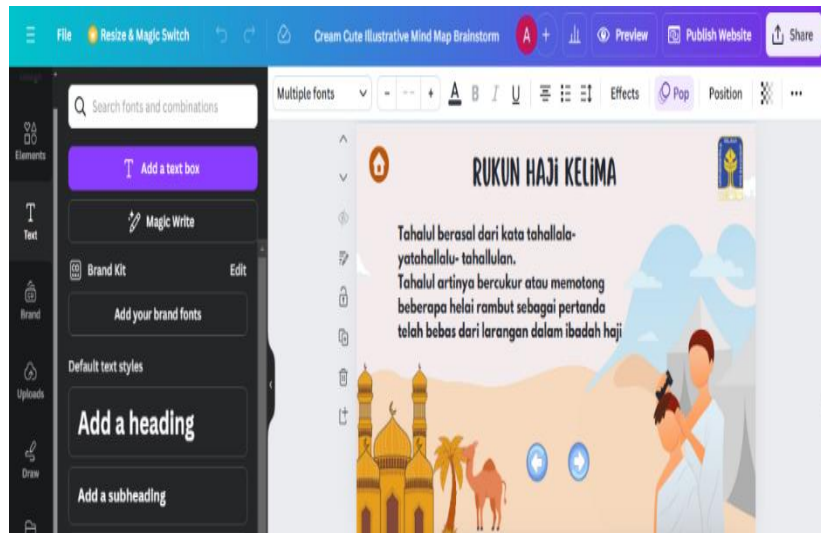
Gambar 4.25 Tampilan Materi Rukun Haji Kedua



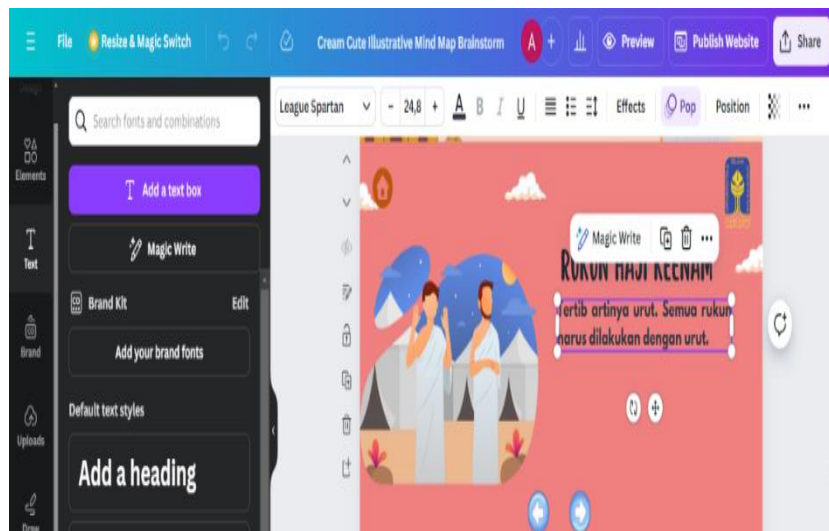
Gambar 4.26 Tampilan Materi Rukun Haji Ketiga



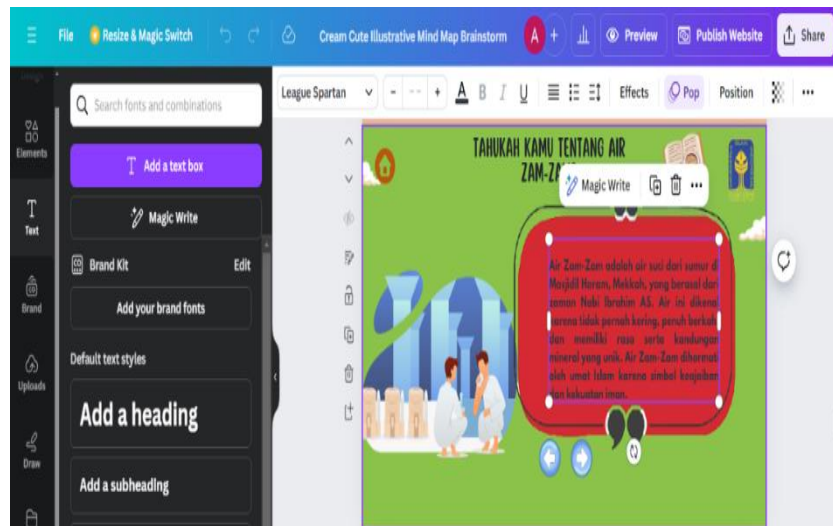
Gambar 4.27 Tampilan Rukun Haji Keempat



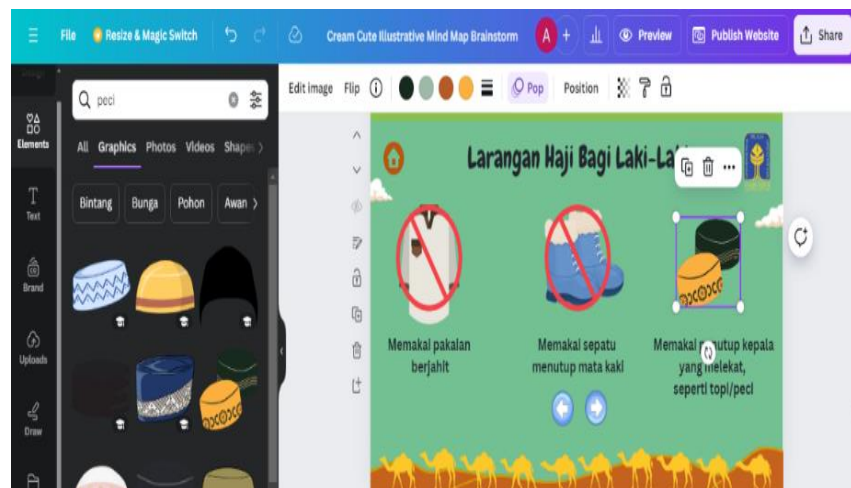
Gambar 4.28 Tampilan Rukun Haji Kelima



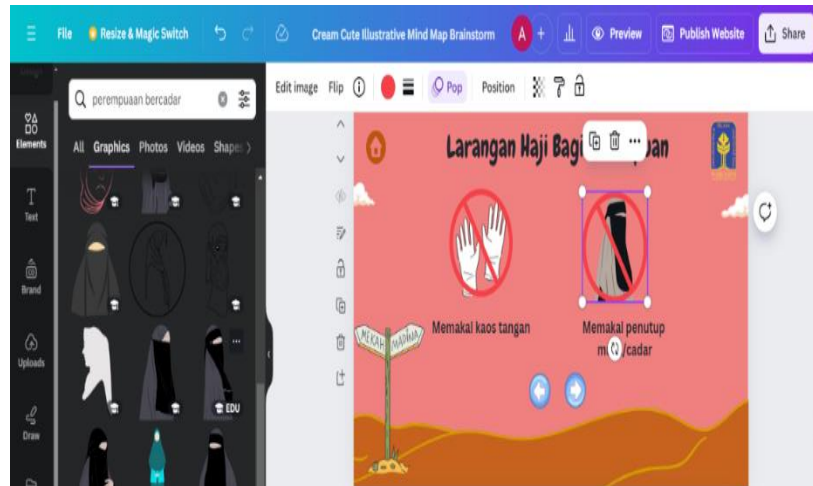
Gambar 4.29 Tampilan Rukun Haji Keenam



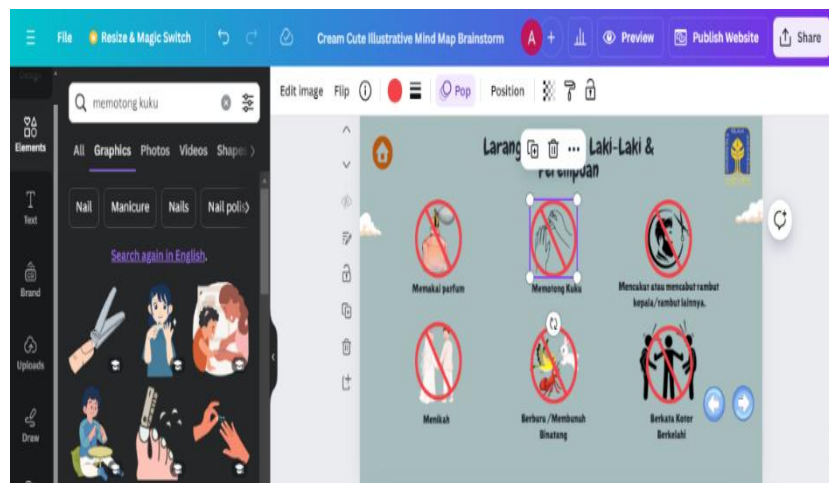
Gambar 4.30 Tampilan Materi Tahukah Kamu Tentang Air Zam-Zam



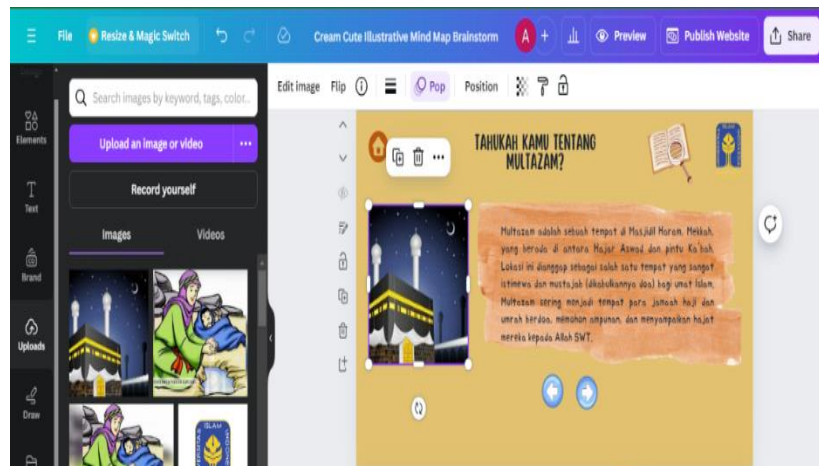
Gambar 4.31 Tampilan Materi Larangan Haji Bagi Laki-Laki



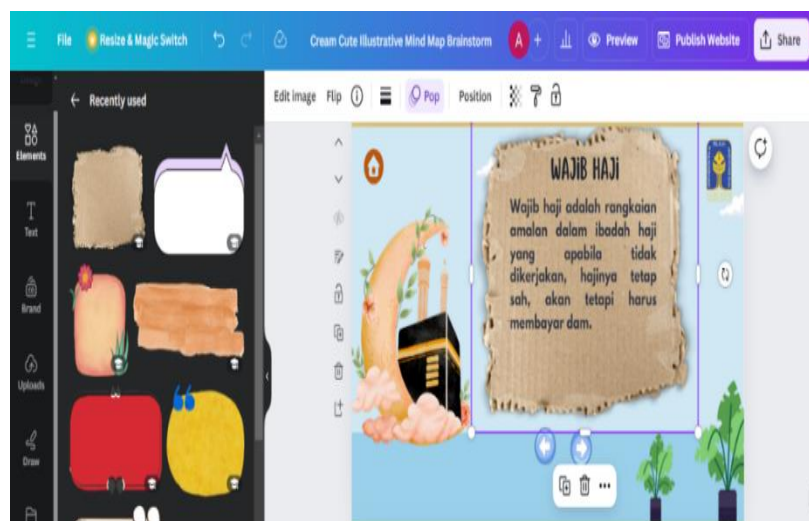
Gambar 4.32 Tampilan Materi Larangan Haji Bagi Perempuan



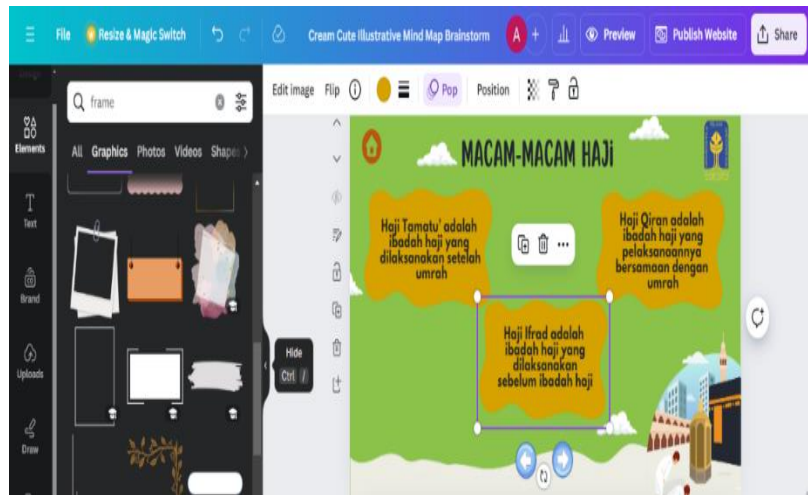
Gambar 4.33 Tampilan Materi Larangan Haji Bagi Laki-Laki dan Perempuan



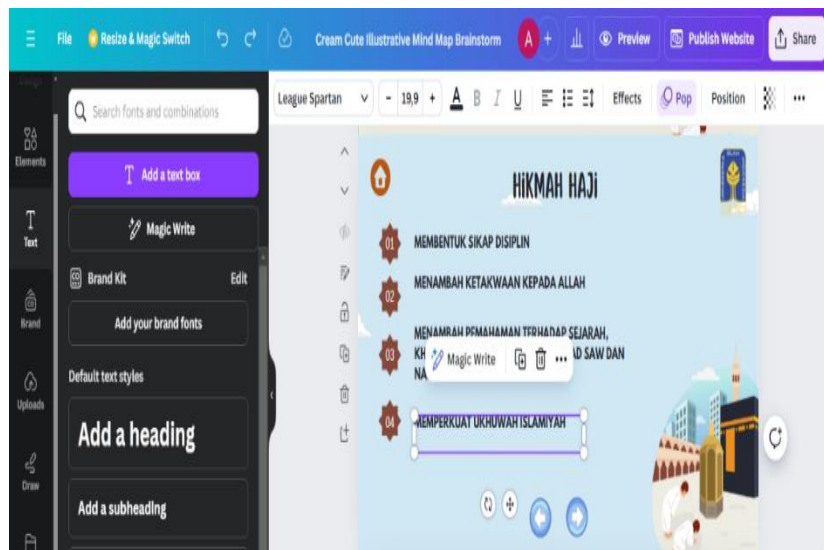
Gambar 4.34 Tampilan Materi Tahukah Kamu



Gambar 4.35 Tampilan Materi Wajib Haji



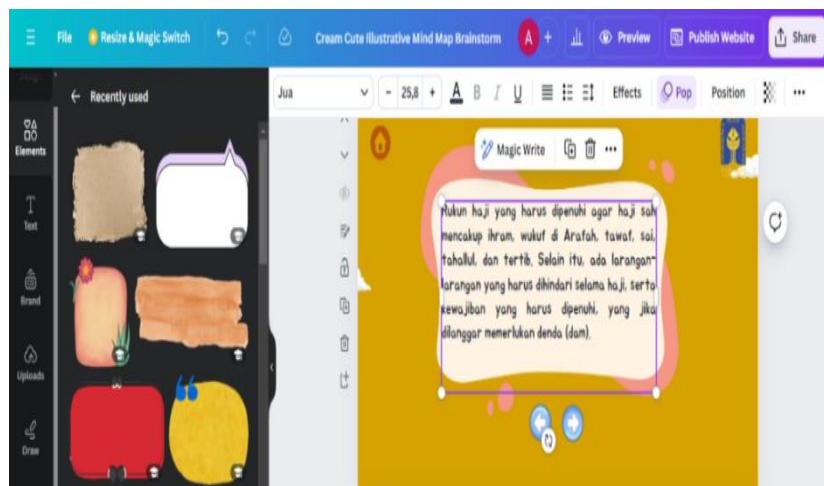
Gambar 4.36 Tampilan Materi Macam-Macam Haji



Gambar 4.37 Tampilan Materi Hikmah Haji

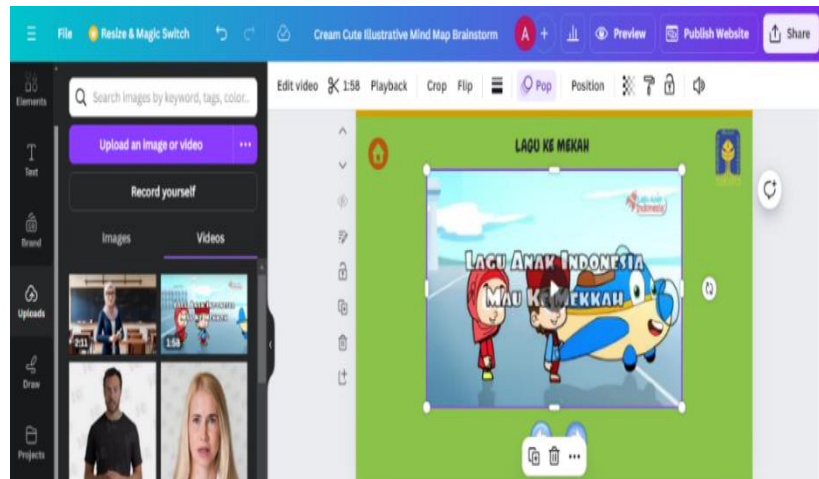


Gambar 4.38 Tampilan Materi Kesimpulan



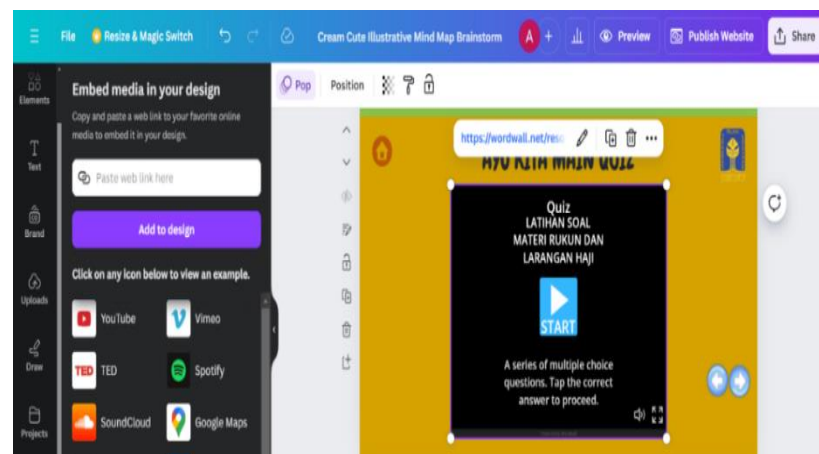
Gambar 4.39 Tampilan Materi Kesimpulan

Setelah halaman kesimpulan disusun, langkah selanjutnya adalah memasukkan video Lagu Anak Indonesia Mau Ke Mekkah yang telah kita unggah di menu Uploads. Tampilan hasilnya adalah sebagai berikut:

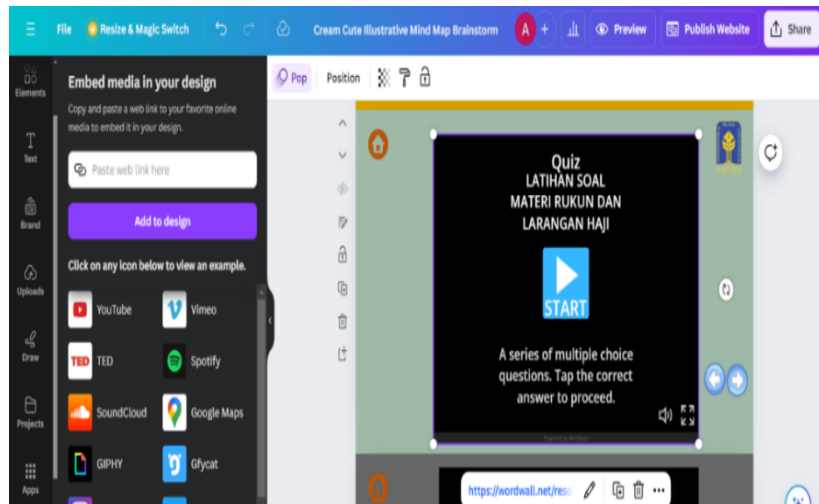


Gambar 4.40 Tampilan Video Lagu Anak Indonesia Mau Ke Mekkah

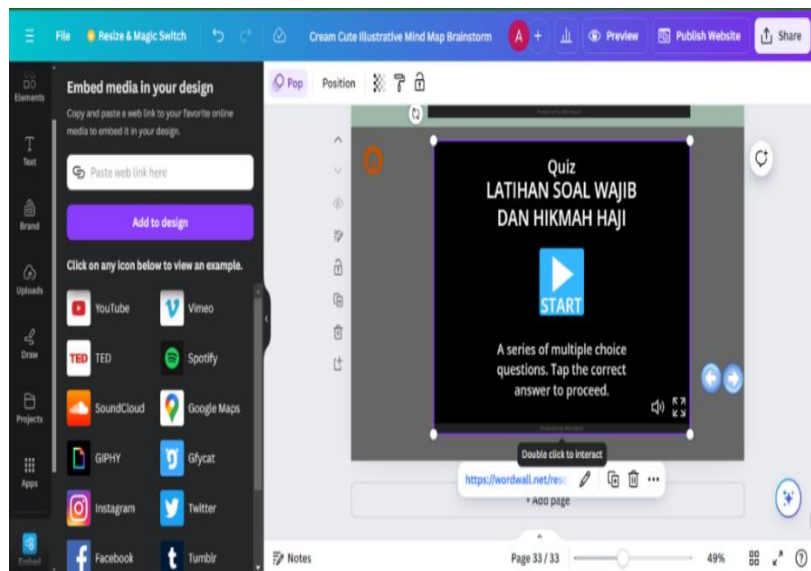
Selanjutnya, kita akan menambahkan link kuis yang telah dibuat menggunakan akun Wordwall. Link kuis tersebut akan dimasukkan ke dalam Canva melalui menu Embed, dan hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.41 Tampilan Halaman Kuis Materi Pengertian Haji dan Syarat Haji

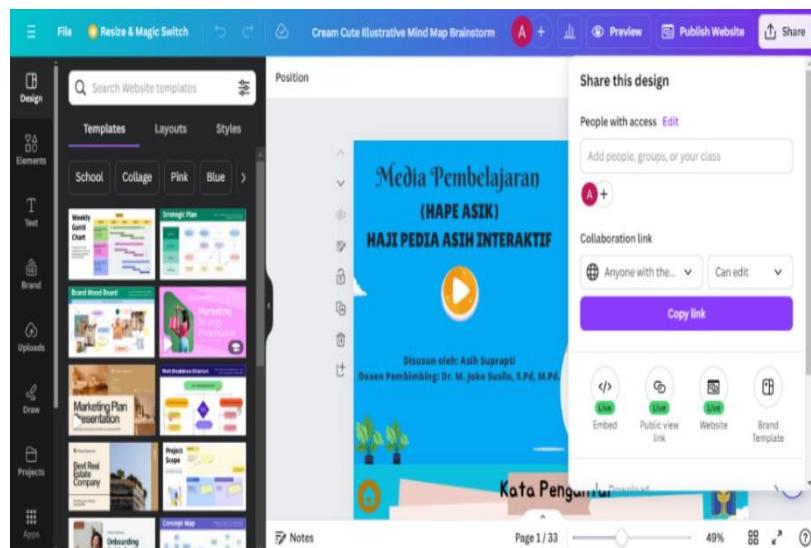


Gambar 4.42 Tampilan Halaman Kuis Materi Rukun Haji dan Larangan Haji

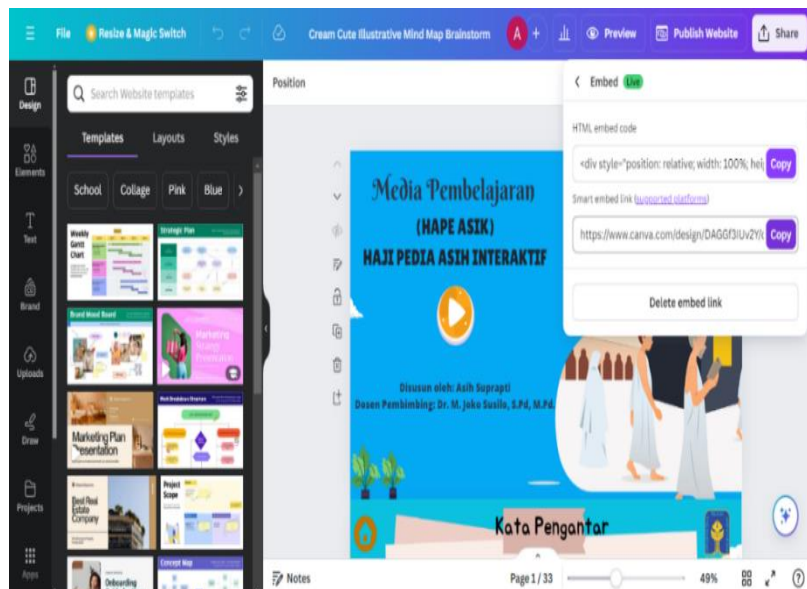


Gambar 4.43 Tampilan Halaman Kuis Materi Wajib Haji dan Hikmah Haji

Tahap terakhir adalah Klik tombol "Share" di pojok kanan atas layar, kemudian pilih opsi pembagian yang diinginkan, apakah melalui link, email, atau media sosial. Selanjutnya, jika memilih opsi link, klik "Copy link" untuk menyalin tautan tersebut. Setelah itu, bagikan link tersebut kepada siswa atau rekan kerja melalui platform yang Anda pilih, seperti email, WhatsApp, atau media sosial. Tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.44 Tampilan Halaman Cara Membagikan Link Media



Gambar 4.45 Tampilan Halaman Cara Menyalin Link
Media untuk dibagikan

c. *Development* (Tahap Pengembangan)

Setelah mendapatkan masukan perbaikan dari dosen pembimbing, rancangan media pembelajaran interaktif akan direvisi. Setelah direvisi, rancangan ini akan melewati tahap validasi untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Kualitas kelayakan produk media pembelajaran Haji Pedia Interaktif yang menggunakan aplikasi Canva diperoleh melalui hasil uji skala kecil yang dilakukan oleh para ahli. Uji skala kecil ini melibatkan ahli media dan ahli materi. Ahli media adalah Bapak Drs. Tukidi, M.SI, yang merupakan Pengawas Pendidikan Agama Islam Kabupaten Kulon Progo, sedangkan ahli materi adalah Ibu Eli Zuniharti, S.Pd.I, guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Plaosan Hargotirto Kokap Kulon Progo. Hasil uji kecil dari para pakar adalah sebagai berikut:

1) Uji Skala Kecil Ahli Media

Uji skala kecil oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan pendapat mengenai kualitas kelayakan produk sebagai media pembelajaran serta untuk menjadi acuan dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Uji skala kecil dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran berupa *link* atau tautan untuk diamati, disertai dengan penyerahan lembar penilaian kepada ahli media. Lembar penilaian terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup aspek tampilan media.

Ahli media memberikan skor 33 dengan total akhir 88%, yang termasuk dalam kategori sangat baik atau layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan, meskipun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli media. Berikut adalah tabel masukan dari Bapak Drs. Tukidi, M.SI selaku ahli media yang dapat dijadikan panduan dalam melakukan revisi.

Tabel 4.2 Masukan dari Ahli Media beserta Perbaikannya

No	Masukan dari Ahli Media	Perbaikan yang Dilakukan Peneliti
1	Cover didesain dengan pemilihan template dan jenis huruf yang lebih menarik.	Peneliti mengganti template dan menggunakan font yang lebih modern serta menarik untuk cover agar terlihat lebih profesional dan menarik perhatian.
2	Slide show yang monoton diubah agar memiliki variasi tampilan, sehingga transisi antar slide menjadi lebih halus dan tidak terlalu cepat.	Peneliti menambahkan variasi tampilan pada setiap slide dan mengatur transisi menjadi lebih halus serta mengurangi kecepatan transisi agar lebih nyaman bagi penonton.
3	Pastikan konsistensi penggunaan font atau jenis huruf dari awal	Peneliti menerapkan konsistensi pada penggunaan font di seluruh

	hingga akhir. Perhatikan penulisan huruf besar dan kecil sesuai dengan KBBI, dan bedakan warna font antara judul atau tema dengan teks materi.	presentasi, menyesuaikan penulisan sesuai dengan KBBI, serta membedakan warna font antara judul dan teks materi.
4	Sesuaikan spasi pada teks materi agar tampilan lebih estetik.	Peneliti menyesuaikan jarak spasi pada teks materi untuk memberikan tampilan yang lebih rapi dan estetik.
5	Pada tampilan menu utama dan menu materi, agar navigasi lebih mudah, grupkan ikon gambar dengan tulisan sehingga dapat langsung terhubung ke slide berikutnya.	Peneliti mengelompokkan ikon dengan teks pada menu utama dan materi sehingga memudahkan navigasi antar slide dengan klik langsung pada ikon atau teks terkait.
6	Halaman kesimpulan dibuat dalam satu halaman yang ringkas, padat, dan mudah dipahami, mencakup seluruh materi.	Peneliti merancang halaman kesimpulan yang lebih singkat, mencakup poin-poin utama dari seluruh materi dalam format yang mudah dipahami dan dipresentasikan dalam satu halaman.

2) Uji Skala Kecil dengan Ahli Materi

Uji skala kecil oleh ahli materi bertujuan untuk memperoleh masukan mengenai kualitas kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran, serta untuk menjadi panduan dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Uji skala kecil dilakukan dengan memberikan tautan media pembelajaran kepada ahli materi untuk diamati, disertai penyerahan lembar penilaian. Lembar penilaian ini terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup aspek tampilan media.

Ahli materi memberikan skor 38 dengan total akhir 95%, yang termasuk dalam kategori sangat baik atau layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan, meskipun perlu dilakukan sedikit revisi sesuai dengan saran dari ahli materi. Berikut adalah tabel masukan dari Ibu Eli Zuniharti, S.Pd.I selaku ahli materi yang dapat dijadikan panduan dalam melakukan revisi.

Tabel 4.3 Masukan dari Ahli Materi beserta Perbaikannya

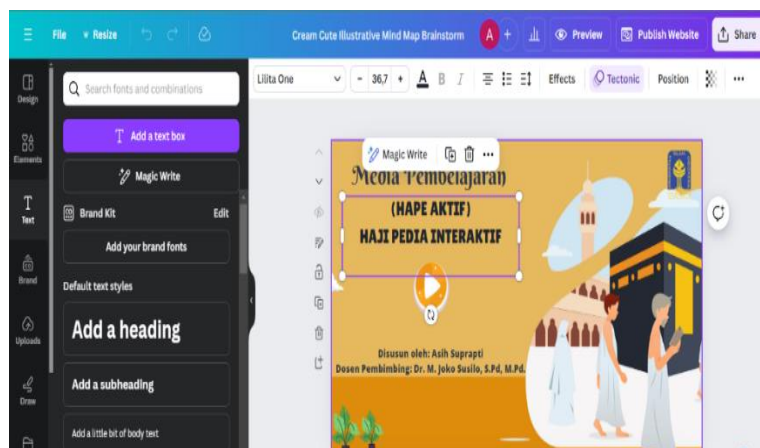
No	Masukan dari Ahli Materi	Perbaikan yang Dilakukan Peneliti
1	Perlu sekali ditambahkan dalil Al-Qur'an atau hadis yang berisi perintah tentang Haji.	Peneliti menambahkan ayat Al-Qur'an dan hadis yang relevan mengenai perintah Haji di setiap bagian materi yang sesuai untuk memperkuat pemahaman siswa.
2	Untuk materi tambahan sebaiknya disampaikan setelah penyampaian materi inti selesai. Peneliti mengatur ulang alur penyampaian materi dengan menempatkan materi tambahan setelah penyampaian materi inti, sehingga alur pembelajaran lebih sistematis.	Peneliti mengatur ulang alur penyampaian materi dengan menempatkan materi tambahan setelah penyampaian materi inti, sehingga alur pembelajaran lebih sistematis.
3	Menyertakan contoh konkret berupa foto atau video yang menunjukkan tahapan-tahapan Haji serta tata cara mengenakan pakaian ihram. Peneliti menambahkan foto dan video konkret yang memperlihatkan tahapan-tahapan Haji dan cara mengenakan pakaian ihram untuk memberikan gambaran visual yang lebih jelas kepada siswa.	Peneliti menambahkan foto dan video konkret yang memperlihatkan tahapan-tahapan Haji dan cara mengenakan pakaian ihram untuk memberikan gambaran visual yang lebih jelas kepada siswa.

4	Dalam kuis jumlah soal perlu ditambahkan menjadi 10 atau 15 butir.	Peneliti menambah jumlah soal dalam kuis dari 5 menjadi 10 butir untuk menguji pemahaman siswa secara lebih menyeluruh terkait materi Haji.
---	--	---

3) Revisi Produk Media Pembelajaran

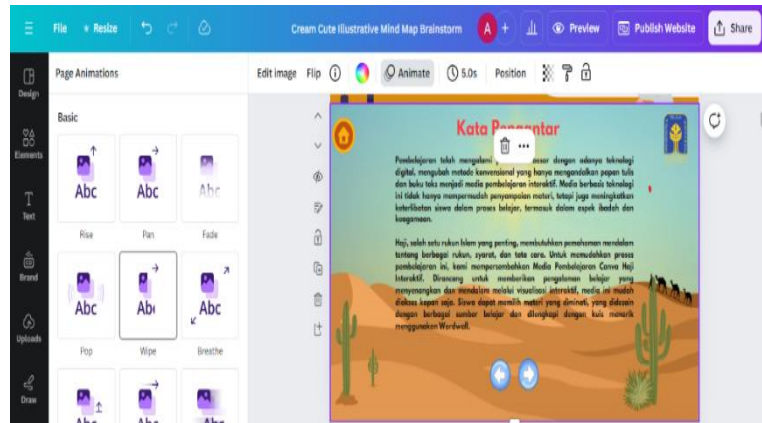
Berdasarkan analisis data, meskipun media pembelajaran Haji Pedia Interaktif telah memenuhi standar kelayakan, masih diperlukan beberapa revisi berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi untuk menyempurnakan produk. Revisi yang telah dilakukan didasarkan pada saran dari para ahli tersebut. Berikut adalah beberapa revisi yang telah dilakukan:

- a) Cover didesain dengan pemilihan template dan jenis huruf yang lebih menarik.



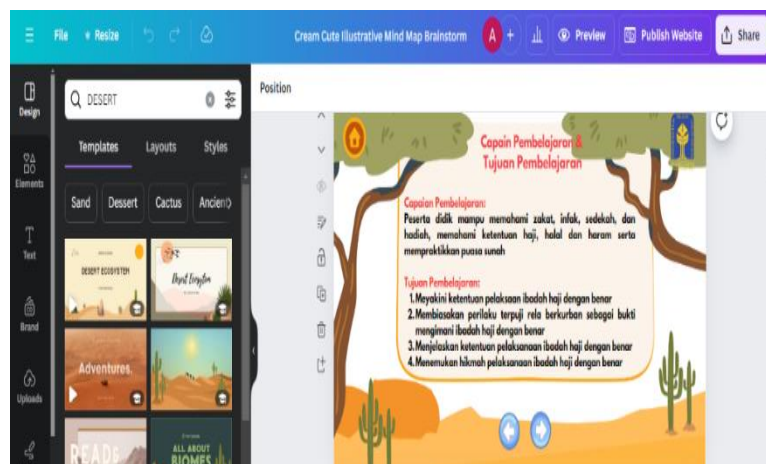
Gambar 4.46 Tampilan Cover setelah Direvisi

- b) Slide show yang monoton diubah agar memiliki variasi tampilan, sehingga transisi antar slide menjadi lebih halus dan tidak terlalu cepat.

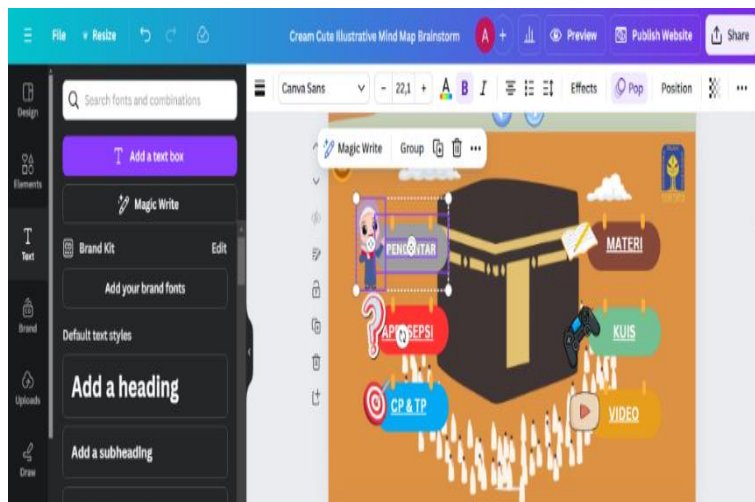


Gambar 4.47 Tampilan Slide Show setelah Direvisi

- c) Pastikan konsistensi penggunaan font atau jenis huruf dari awal hingga akhir. Perhatikan penulisan huruf besar dan kecil sesuai dengan KBBI, dan bedakan warna font antara judul atau tema dengan teks materi. Sesuaikan juga spasi pada teks materi agar tampilan lebih estetik.

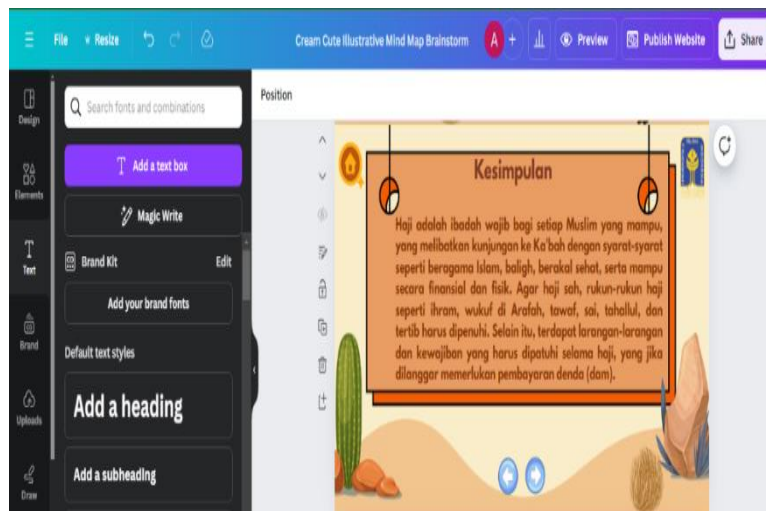


Gambar 4.48 Tampilan Font dan Spasi setelah Direvisi
Pada tampilan menu utama dan menu materi, agar navigasi lebih mudah, grupkan ikon gambar dengan tulisan sehingga dapat langsung terhubung ke slide berikutnya.



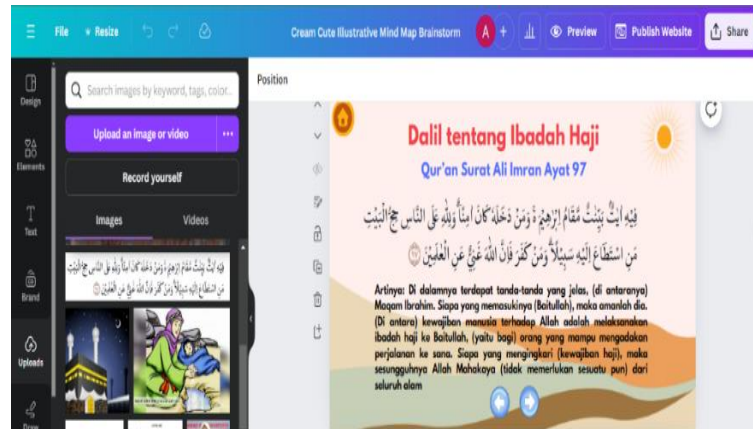
Gambar 4.49 Tampilan Menu Utama setelah Direvisi

- d) Halaman kesimpulan dibuat dalam satu halaman yang ringkas, padat, dan mudah dipahami, mencakup seluruh materi.



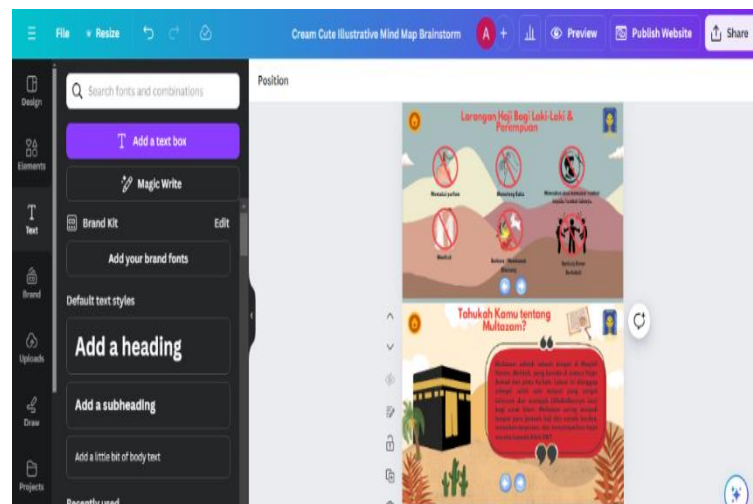
Gambar 4.50 Tampilan Menu Utama setelah Direvisi

- e) Perlu sekali ditambahkan dalil Al-Qur'an atau hadis yang berisi perintah tentang Haji.



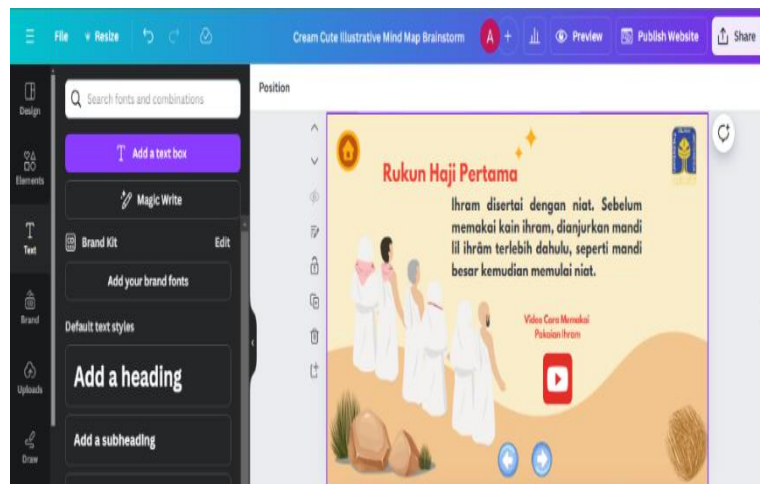
Gambar 4.51 Tampilan Dalil tentang Ibadah Haji setelah Direvisi

- f) Untuk materi tambahan sebaiknya ditampilkan setelah penyampaian materi inti selesai.

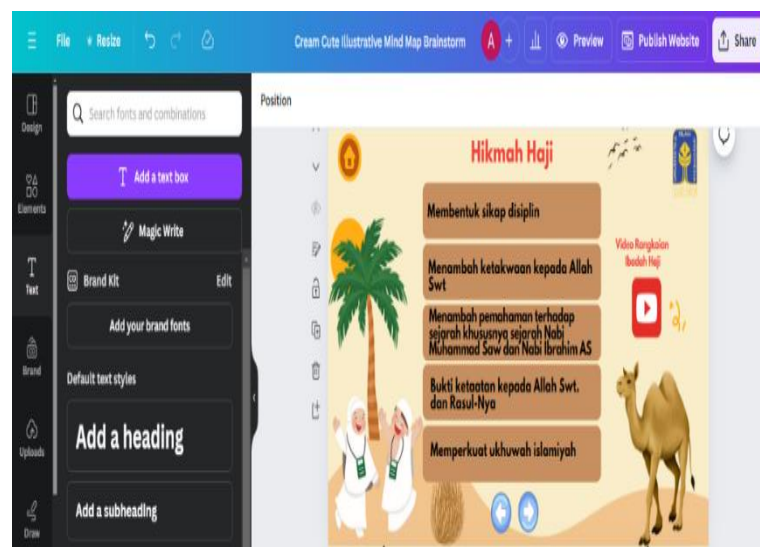


Gambar 4.52 Tampilan Materi Tambahan setelah Direvisi

- g) Menyertakan contoh konkret berupa foto atau video yang menunjukkan tahapan-tahapan Haji serta tata cara mengenakan pakaian ihram.



Gambar 4.53 Tampilan Tambahan Link Video Cara Memakai Pakaian Ihram setelah Direvisi



Gambar 4.54 Tampilan Tambahan Link Video Rangkaian Ibadah Haji setelah Direvisi

- h) Dalam kuis jumlah soal perlu ditambahkan menjadi 10 atau 15 butir.



Gambar 4.55 Tampilan Tambahan Jumlah Soal setelah Direvisi

4) Uji Coba Secara Luas

Pelaksanaan tahap pengujian media pembelajaran dilakukan melalui uji coba secara luas. Media pembelajaran Haji Pedia Interaktif diujicobakan secara terbatas pada 8 siswa kelas V SD Negeri Plampang pada 12 September 2024, dan diujicobakan secara luas pada 8 siswa SD Negeri Kalirejo pada tanggal 13 September 2024 dan pada 15 siswa kelas V SD Negeri Plaosan pada 17 September 2024.

Selama proses pembelajaran, peneliti, bersama dengan rekan guru, melakukan observasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan instrumen yang telah divalidasi. Selain observasi, peneliti juga memberikan soal pretest sebelum penggunaan media untuk mengukur kemampuan bernalar kritis siswa. Setelah penggunaan media, peneliti membagikan soal posttest untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Pretest dan posttest berfungsi sebagai data sekunder.

Soal yang diberikan kepada siswa berupa soal uraian yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam membuat pertanyaan, mengumpulkan informasi, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan Ibadah Haji secara kontekstual.

d. *Disseminate* (Tahap Diseminasi)

Setelah melakukan uji coba terbatas dan luas, serta melakukan revisi pada media dan instrumen yang digunakan, tahap berikutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan agar dapat diakses dan digunakan oleh lebih banyak pengguna. Dalam penelitian ini, diseminasi dilakukan secara terbatas dengan cara mempromosikan produk akhir media pembelajaran interaktif kepada guru PAI pada forum KKG PAI Kapanewon Kokap. Proses ini melibatkan presentasi dan pelatihan bagi para guru agar mereka memahami cara menggunakan media tersebut secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, diseminasi juga mencakup penyampaian informasi tentang manfaat media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, diharapkan media ini dapat diterapkan secara luas di kelas dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif

Media dan instrumen penilaian diuji kelayakannya melalui uji validitas dengan *expert judgement* oleh ahli instrumen, ahli materi, dan ahli media, yang merupakan orang yang ahli di bidangnya. Validasi yang dilakukan dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran Haji Pedia Interaktif yang dikembangkan untuk diujicobakan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Data validasi terdiri dari validasi instrument, validasi materi, serta validasi media. Hasil validasi

yang dikembangkan layak untuk diuji coba di sekolah sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

a. Validasi Instrumen

1) Instrumen Lembar Observasi Guru terhadap Media

4.4 Tabel Skor Hasil Validasi Instrumen Observasi Guru Terhadap Media

No.	Indikator	Skor
1	Petunjuk lembar pengisian dinyatakan dengan jelas	4
2	Lembar angket respon guru mudah digunakan	3
3	Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas	3
4	Aspek yang terdapat dalam angket respon guru sudah mencakup semua aspek yang mendukung penggunaan media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa	3
5	Butir-butir aspek penilaian dapat mengukur respon guru dalam penggunaan media Haji Pedia Interaktif.	4
6	Butir-butir aspek yang terdapat dalam angket sudah relevan dengan unsur-unsur pendukung terlaksananya pembelajaran menggunakan media Haji Pedia Interaktif	3
7	Uraian setiap aspek sudah dapat mengukur respon guru terhadap pengembangan media Haji Pedia Interaktif.	4
8	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	4
9	Rumusan pernyataan komunikatif dan tidak bersifat multitafsir	3
10	Menggunakan kata-kata sederhana, mudah dimengerti, dan mudah dipahami	4
Total Skor		35
Hasil Akhir		87,5%
Kategori		Layak

2) Instrumen Lembar Observasi Siswa terhadap Media

4.5 Tabel Hasil Skor Validasi Instrumen Observasi Siswa Terhadap Media

No	Indikator	Deskripsi	Skor
1	Desain media menarik	Media Haji Pedia Interaktif menarik, penuh warna, dan sesuai dengan karakteristik kelas V sekolah dasar	3
2	Judul media tertulis dengan jelas	Judul media Haji Pedia Interaktif tertulis dengan jelas	4
3	Gambar sampul sesuai dengan isi media	Gambar sampul Haji Pedia Interaktif sesuai dengan materi ibadah haji	4
4	Media didesain sesuai minat dan tipe belajar siswa	Media Haji Pedia Interaktif terdapat sumber belajar beragam sesuai dengan minat dan tipe belajar siswa	3
5	Gambar jelas dan mendukung materi pelajaran	Gambar yang terdapat pada Haji Pedia Interaktif jelas dan mendukung materi ibadah haji	3
6	Tampilan isi media menarik	Isi media Haji Pedia Interaktif dikembangkan secara menarik dan variatif	3
7	Bahasa mudah dipahami	Bahasa yang digunakan pada media Haji Pedia Haji mudah dipahami	4
8	Tulisan dalam media terbaca dengan jelas	Tulisan yang terdapat pada media Haji Pedia Interaktif dapat terbaca dengan jelas.	4
9	Gambar dalam media terlihat dengan jelas	Gambar yang terdapat pada media Haji Pedia Interaktif dapat	4

	dan mendukung materi pelajaran	terlihat dengan jelas dan mendukung materi ibadah haji	
10	Media berisi materi PAI yang mudah dipahami	Media Haji Pedia Interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi PAI yakni tentang ibadah haji	3
11	Media memberikan pengalaman untuk berpikir kritis	Media Haji Pedia Interaktif dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan berpendapat, menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan	3
12	Materi dalam media membantu untuk menjawab soal evaluasi	Materi pada media Haji Pedia Interaktif dapat membantu dalam menjawab soal evaluasi.	3
Total Skor			43
Hasil Akhir			89,58%
Kategori			Layak

3) Instrumen Lembar Observasi Bernalar Kritis Siswa

Instrumen observasi bernalar kritis terdiri dari tiga indikator penilaian yaitu petunjuk, isi, dan bahasa. Berikut ini skor hasil validasi instrumen observasi bernalar kritis siswa.

Tabel 4.6 Skor Hasil Validasi Ahli Instrumen
Bernalar Kritis Siswa

No	Aspek	Skor
1	Petunjuk lembar observasi berpikir kritis siswa dinyatakan dengan jelas	3
2	Lembar observasi berpikir kritis siswa mudah digunakan	3
3	Terdapat rubrik penilaian berpikir kritis yang dinyatakan dengan jelas	3
4	Elemen yang terdapat dalam lembar observasi dapat mengukur bernalar kritis siswa	4
5	Butir-butir elemen dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media pembelajaran	4
6	Butir-butir elwmen yang terdapat dalam lembar observasi sudah relevan dengan indikator berpikir kritis siswa	3
7	Uraian setiap aspek sudah dapat mengukur bernalar kritis siswa	3
8	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4
9	Rumusan pernyataan komunikatif dan tidak bersifat menafsir	3
10	Menggunakan kata-kata sederhana, mudah dimengerti, dan dipahami	3
Total Skor		33
Hasil Akhir		83%
Kategori		Layak

Hasil persentase perhitungan akhir untuk validasi instrumen observasi bernalar kritis adalah 83%. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen observasi bernalar kritis berada pada kriteria baik atau layak digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Instrumen validasi media terdiri dari beberapa aspek penilaian yaitu daya tarik visual, kejelasan visual, keterbacaan teks, keterhubungan teks dengan gambar, kualitas audio dan aksesibilitas media. Berikut ini skor hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran

Haji Pedia Interaktif. Berikut ini skor hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran Haji Pedia Interaktif.

Hasil persentase perhitungan akhir untuk validasi media adalah 88. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan berada pada kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan. Berikut ini skor hasil validasi ahli media.

Tabel 4.7 Skor Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Gambar memiliki daya tarik visual.	4
2	Gambar terlihat jelas dan tidak buram.	3
3	Teks mudah dibaca.	4
4	Ukuran teks sesuai dan proporsional.	3
5	Warna teks harmonis dengan latar belakang.	3
6	Teks membantu memperjelas gambar atau pesan.	3
7	Animasi meningkatkan daya tarik visual.	4
8	Kualitas video dalam media pembelajaran ini baik.	4
9	Intonasi suara terdengar jelas dan mudah dipahami.	4
10	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.	4
Total skor		35
Hasil akhir		88%
Kategori		Sangat Layak

c. Validasi Materi

Instrumen validasi materi terdiri dari beberapa aspek penilaian yaitu kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi materi, bahasa, dan cakupan materi. Berikut ini skor hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran Haji Pedia Interaktif.

Hasil persentase perhitungan akhir untuk validasi materi adalah 95. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan materi berada pada kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan. Berikut ini skor hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran Haji Pedia Interaktif.

Tabel Tabel 4.8 Skor Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Tujuan pembelajaran dijelaskan dengan jelas.	4
2	Materi yang disampaikan relevan dengan pembelajaran.	4
3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	4
4	Penjelasan tentang Ibadah haji disampaikan dengan bahasa yang komunikatif.	4
5	Tampilan memperjelas pemahaman materi.	4
6	Materi lengkap dan mencakup seluruh isi yang diperlukan oleh media.	3
7	Materi mudah dipahami.	4
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.	4
9	Penyajian materi tersusun dengan sistematis.	3
10	Media ini mendukung untuk pembelajaran mandiri.	4
Total Skor		38
Hasil Akhir		95%
Kategori		Sangat Layak

Tabel 4.9 Rerata Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Media	88%	Baik/Layak
Ahli Materi	95%	Sangat Baik/Layak
Respon Guru 1	95%	Sangat Baik/Layak
Respon Guru 2	92%	Sangat Baik/Layak
Respon Guru 3	95%	Sangat Baik/Layak
Rerata	92%	Sangat Baik/Layak

Berdasarkan hasil validasi materi, media, dan respon tiga guru sebagai praktisi, maka dapat disimpulkan hasil validasi produk media Haji Pedia Interaktif dinyatakan sangat baik atau sangat layak digunakan dalam pembelajaran PAI. Berikut ini rerata hasil validasi produk Media Haji Pedia Interaktif secara keseluruhan.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Peneliti melaksanakan uji coba dalam skala terbatas dan luas terhadap Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif di kelas V sekolah dasar. Uji coba ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif penggunaan media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Di bawah ini dijelaskan hasil dari uji coba terbatas dan luas terhadap penggunaan media pembelajaran Haji Pedia Interaktif pada siswa kelas V.

a. Uji Coba Terbatas

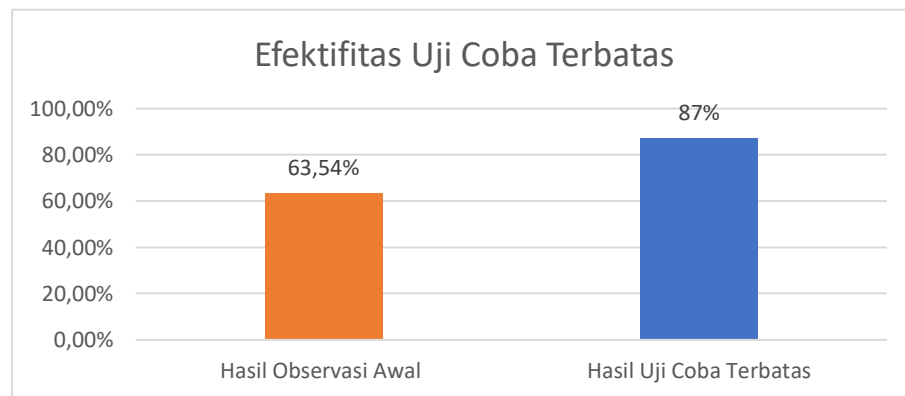
Subjek dalam uji coba terbatas adalah 8 siswa kelas V SD Negeri Plampang, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Efektivitas media pembelajaran Haji Pedia Interaktif diukur melalui hasil observasi dan tes yang dilakukan. Berikut ini disajikan tabel hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa dari uji coba terbatas.

Tabel 4.10 Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa Pada Uji Coba Terbatas

No.	Elemen	Skor	
		Tiap Indikator	Rerata
1	Memperoleh dan memproses Informasi dan gagasan	3,25	3,35
		3,13	
		3,25	
		3,75	
2	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	3,75	3,75
3	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	4,00	4,00
Rerata Hasil Observasi Bernalar Kritis Siswa		3,47	
Persentase Bernalar Kritis Siswa		87%	
Kualifikasi Bernalar Kritis Siswa		Baik	

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang ditampilkan pada tabel 4.10, media pembelajaran Haji Pedia Interaktif menunjukkan efektivitas yang baik. Uji coba ini melibatkan 8 siswa kelas V sekolah dasar, dengan hasil

yang menunjukkan persentase 87% dalam kategori baik untuk kemampuan berpikir kritis. Selain observasi, penulis juga mengumpulkan data sekunder melalui pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil efektivitas uji coba media Haji Pedia Interaktif pada uji coba terbatas dapat tergambar pada diagram batang berikut,



Gambar 4.38 Grafik Efektivitas Uji Coba Terbatas

Berdasarkan diagram batang efektivitas uji coba media dapat diketahui bahwa dimensi bernalar kritis siswa pada awal sebelum digunakannya media Haji Pedia Interaktif menunjukkan 63,54%, selanjutnya pada uji coba terbatas meningkat menjadi 87%. Salah satu alasan tingginya nilai siswa pada uji coba media secara terbatas adalah karena lingkungan belajar yang kondusif. Dalam uji coba ini, siswa belajar di ruang yang tenang dan terorganisir, sehingga mereka bisa fokus sepenuhnya pada materi. Selain itu, perangkat pendukung seperti tablet dan akses internet yang stabil sangat mendukung proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa mengakses media Haji Pedia Interaktif tanpa hambatan teknis, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih efektif dan cepat, yang akhirnya berdampak pada peningkatan nilai mereka. Data tersebut menunjukkan efektivitas yang baik dari hasil uji coba media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berikut ini adalah hasil pretest dan posttest dari uji coba terbatas tersebut.

Tabel 4.11 Hasil Pretes dan Posttes pada Uji Coba Terbatas

Tes	Rerata Hasil Uji Coba Terbatas
Pretest	63,54
Posttest	83,33
Nilai <i>gain</i>	0,54
Kategori	Sedang

Berdasarkan tabel 4.11, diketahui bahwa rata-rata pretest pada uji coba terbatas adalah 63,54 yang kemudian mengalami peningkatan dengan rata-rata posttest sebesar 83,33 Nilai *gain* dari uji coba terbatas mencapai 0,54, yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kategori sedang.

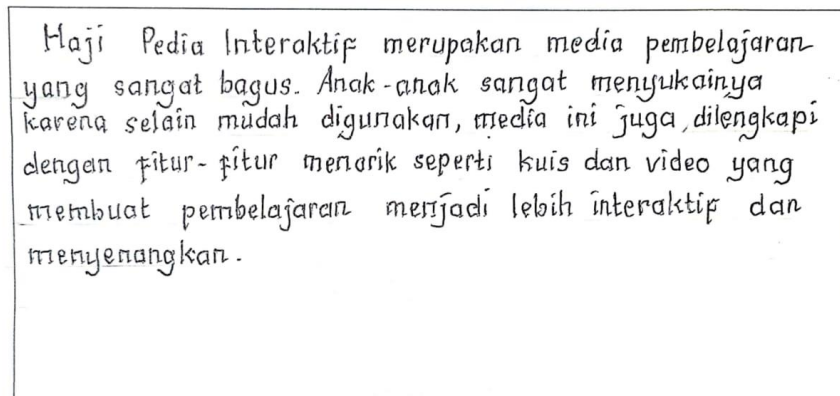
Peneliti melibatkan respon guru dan siswa untuk memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap media Haji Pedia Interaktif yang dikembangkan. Kuesioner respon ditujukan kepada guru dan siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Plampang. Berikut ini tabel hasil respon guru PAI SD Negeri Plampang, setelah mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran Haji Pedia Interaktif di kelas.

Tabel 4.12 Hasil Respon Guru pada Uji Coba Terbatas

No	Aspek	Skor
1	Gambar memiliki daya tarik visual.	4
2	Gambar terlihat jelas dan tidak buram.	4
3	Teks mudah dibaca.	4
4	Ukuran teks sesuai dan proporsional.	3
5	Warna teks harmonis dengan latar belakang.	4
6	Teks membantu memperjelas gambar atau pesan.	4
7	Animasi meningkatkan daya tarik visual.	4
8	Kualitas video dalam media pembelajaran ini baik.	3
9	Intonasi suara terdengar jelas dan mudah dipahami.	4
10	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.	4
Rerata hasil respon		38
Persentase efektivitas media		95%
Kualifikasi efektivitas media		Efektif

Berdasarkan respon guru PAI SD Negeri Plampang pada uji coba terbatas yang ditampilkan dalam tabel 4.12, media Haji Pedia Interaktif menunjukkan efektivitas yang sangat baik, dengan tingkat efektivitas mencapai 95%. Guru menyatakan bahwa media ini sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang belajar melalui teknologi, serta mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Media pembelajaran ini juga dianggap menarik dan mudah diakses. Selain itu, fitur kuis yang tersedia dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

A. Komentar dan Saran



Gambar 4.39 Komentar Guru Terhadap Haji Pedia Interaktif
Setelah Uji Coba Terbatas

Selain mendapatkan respon dari guru, peneliti juga membagikan lembar respon kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media Haji Pedia Interaktif. Kuesioner respon siswa difokuskan pada dua aspek utama, yaitu desain media dan isi media. Berikut ini adalah tabel hasil respon siswa kelas V SD Negeri Plampang setelah mengimplementasikan penggunaan media Haji Pedia Interaktif di kelas.

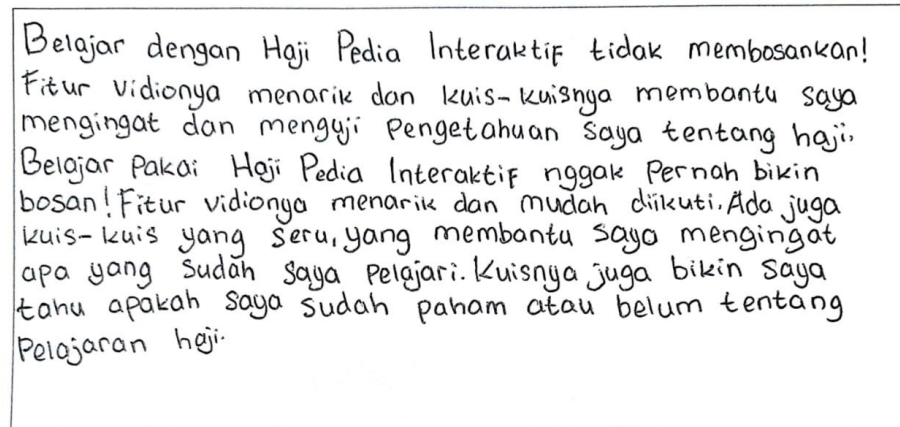
Tabel 4.13 Hasil Rerata Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas

No	Aspek	Skor
1	Gambar memiliki daya tarik visual.	3,38
2	Gambar terlihat jelas dan tidak buram.	3,75
3	Teks mudah dibaca.	4,003
4	Ukuran teks sesuai dan proporsional.	3,75
5	Warna teks harmonis dengan latar belakang.	3,88
6	Teks membantu memperjelas gambar atau pesan.	4,00
7	Animasi meningkatkan daya tarik visual.	3,63
8	Kualitas video dalam media pembelajaran ini baik.	3,63
9	Intonasi suara terdengar jelas dan mudah dipahami.	4,00
10	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.	3,50
Rerata hasil respon		3,75
Persentase efektivitas media		93,75 %
Kualifikasi efektivitas media		Efektif

Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh hasil bahwa rerata hasil respon siswa pada uji coba terbatas menunjukkan hasil sangat baik dengan persentase efektivitas media sebesar 93,75%. Respon siswa yang bernama Cintya menyatakan bahwa merasa senang menggunakan media.

Haji Pedia Interaktif dan kuis yang menarik seperti bermain game. Respon siswa Danish juga menyatakan bahwa seru dan ingin menggunakan kembali media Haji Pedia Interaktif di rumah. Secara keseluruhan, siswa menyatakan senang dalam menggunakan media Haji Pedia Interaktif.

Komentar dan Saran



CS Dipindai dengan CamScanner

Gambar 4.40 Komentar Siswa Terhadap Haji Pedia Interaktif Setelah Uji Coba Terbatas

b. Uji Coba Secara Luas

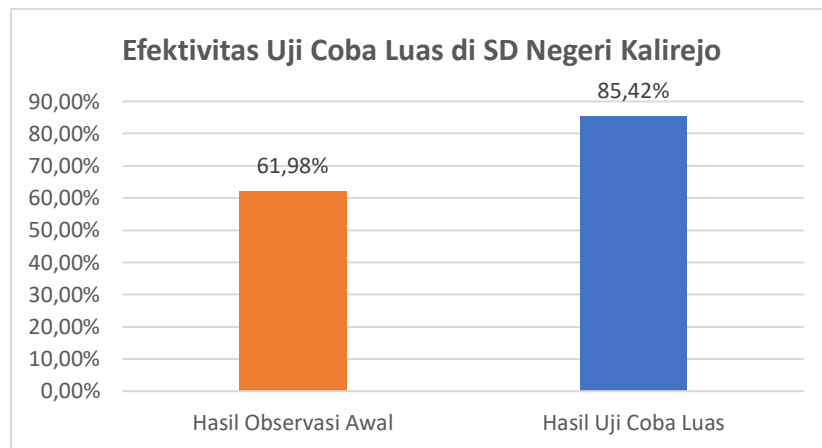
1) Uji Skala Luas di SD Negeri Kalirejo

Subjek uji coba skala luas terdiri dari 8 siswa kelas V SD Negeri Kalirejo, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Berikut disajikan tabel hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa pada uji coba skala luas.

Tabel 4.14 Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa pada Uji Coba Secara Luas

No.	Elemen	Skor	
		Tiap Indikator	Rerata
1	Memperoleh dan memproses Informasi dan gagasan	3,00	3,28
		3,00	
		3,50	
		3,60	
2	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	3,60	3,60
3	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	3,80	3,80
Rerata Hasil Observasi Bernalar Kritis Siswa		3,42	
Persentase Bernalar Kritis Siswa		85,42%	
Kualifikasi Bernalar Kritis Siswa		Baik	

Berdasarkan hasil uji coba secara luas yang ditampilkan pada tabel 4.14, media pembelajaran Haji Pedia Interaktif menunjukkan efektivitas yang baik. Uji coba ini melibatkan 8 siswa kelas V SD Negeri Kalirejo, dengan hasil yang menunjukkan persentase 85,42% dalam kategori baik untuk kemampuan berpikir kritis. Selain observasi, penulis juga mengumpulkan data sekunder melalui pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil efektivitas uji coba media Haji Pedia Interaktif pada uji coba secara luas di SD Negeri Kalirejo dapat tergambar pada diagram batang berikut.



Gambar 4.39 Grafik Efektivitas Uji Coba Luas di SD Negeri Kalirejo

Berdasarkan diagram batang efektivitas uji coba media dapat diketahui bahwa dimensi bernalar kritis siswa pada awal sebelum digunakannya media Haji Pedia Interaktif di SD Negeri Kalirejo menunjukkan 61,98%, selanjutnya pada uji coba secara luas di SD Negeri Kalirejo meningkat menjadi 85,42%. Data tersebut menunjukkan efektivitas yang baik dari hasil uji coba media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berikut ini adalah hasil pretest dan posttest dari uji coba terbatas tersebut.

Tabel 4.15 Rerata Hasil Uji Coba Luas

Tes	Rerata Hasil Uji Coba Luas
Pretest	63,54
Posttest	76,56
Nilai gain	0,36
Kategori	Sedang

Berdasarkan tabel 4.15, diketahui bahwa rata-rata pretest pada uji coba skala luas adalah 63,54, yang kemudian mengalami peningkatan dengan rata-rata posttest sebesar 76,56. Nilai *gain* dari uji coba terbatas mencapai 0,36, yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kategori sedang.

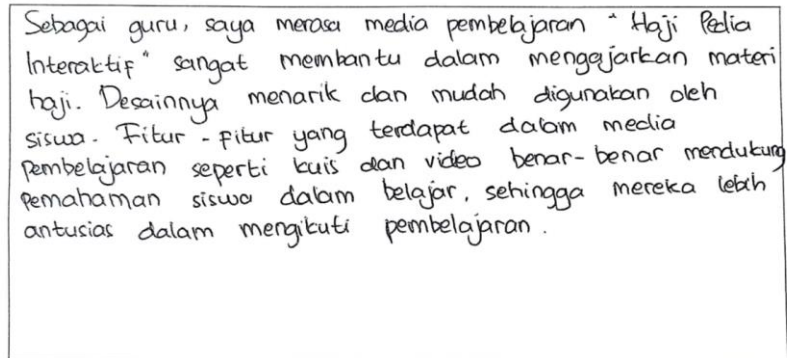
Peneliti melibatkan respon guru dan siswa untuk memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap media Haji Pedia Interaktif yang dikembangkan. Kuesioner respon ditujukan kepada guru kelas V dan siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Kalirejo. Berikut ini tabel hasil respon guru SD Negeri Kalirejo, setelah mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran Haji Pedia Interaktif di kelas.

Tabel 4.16 Hasil Respon Guru pada Uji Coba Luas

No	Aspek	Skor
1	Gambar memiliki daya tarik visual.	4
2	Gambar terlihat jelas dan tidak buram.	4
3	Teks mudah dibaca.	4
4	Ukuran teks sesuai dan proporsional.	3
5	Warna teks harmonis dengan latar belakang.	4
6	Teks membantu memperjelas gambar atau pesan.	4
7	Animasi meningkatkan daya tarik visual.	4
8	Kualitas video dalam media pembelajaran ini baik.	3
9	Intonasi suara terdengar jelas dan mudah dipahami.	4
10	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.	4
Rerata hasil respon		38
Persentase efektivitas media		92,5%
Kualifikasi efektivitas media		Efektif

Berdasarkan respon guru pada uji coba terbatas yang ditampilkan dalam tabel 4.16, media Haji Pedia Interaktif menunjukkan efektivitas yang sangat baik, dengan tingkat efektivitas mencapai 92,5%. Guru mengungkapkan bahwa media ini sangat menarik dan cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang antusias belajar menggunakan teknologi, serta mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Media pembelajaran ini juga dinilai menarik dan mudah diakses. Selain itu, adanya fitur kuis dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

A. Komentar dan Saran



Gambar 4.41 Komentar Guru Terhadap Haji Pedia Interaktif

Setelah Uji Luas di SD Negeri Kalirejo

Selain mendapatkan respon dari guru, peneliti juga membagikan lembar respon kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media Haji Pedia Interaktif. Kuesioner respon siswa difokuskan pada dua aspek utama, yaitu desain media dan isi media. Berikut ini adalah tabel hasil respon siswa kelas V SD Negeri Kalirejo setelah mengimplementasikan penggunaan media Haji Pedia Interaktif di kelas.

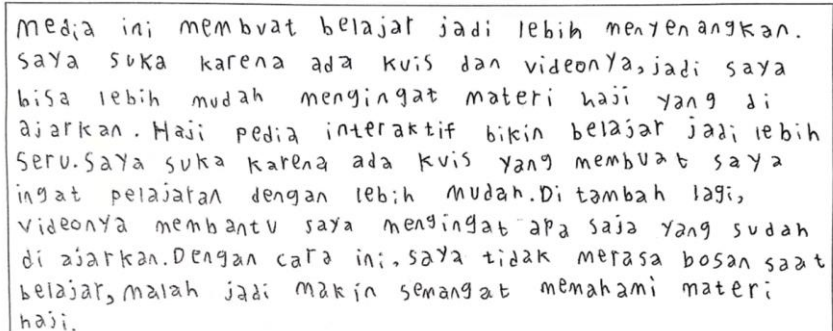
Tabel 4.17 Hasil Rata-Rata Respon Siswa pada Uji Coba Luas

No	Aspek	Skor
1	Gambar memiliki daya tarik visual.	3,38
2	Gambar terlihat jelas dan tidak buram.	3,38
3	Teks mudah dibaca.	3,50
4	Ukuran teks sesuai dan proporsional.	3,50
5	Warna teks harmonis dengan latar belakang.	3,00
6	Teks membantu memperjelas gambar atau pesan.	3,75
7	Animasi meningkatkan daya tarik visual.	3,63
8	Kualitas video dalam media pembelajaran ini baik.	3,75
9	Intonasi suara terdengar jelas dan mudah dipahami.	3,38
10	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.	3,38
Rerata hasil respon		35,13
Persentase efektivitas media		87,81 %
Kualifikasi efektivitas media		Efektif

Berdasarkan tabel 4.17 diperoleh hasil bahwa rerata hasil respon siswa pada uji coba terbatas menunjukkan hasil sangat baik dengan persentase efektivitas media sebesar 87,81%. Respon siswa Nafisa menyatakan bahwa merasa senang menggunakan media.

Haji Pedia Interaktif dan kuis yang menarik seperti bermain game. Respon siswa yang bernama Arka juga menyatakan bahwa seru dan ingin menggunakan kembali media Haji Pedia Interaktif. Secara keseluruhan, siswa menyatakan senang dalam menggunakan media Haji Pedia Interaktif.

• **Komentar dan Saran**



Media ini membuat belajar jadi lebih menyenangkan. Saya suka karena ada kuis dan videonya, jadi saya bisa lebih mudah mengingat materi haji yang di ajarkan. Haji pedia interaktif bikin belajar jadi lebih seru. Saya suka karena ada kuis yang membuat saya ingat pelajaran dengan lebih mudah. Di tambah lagi, videonya membantu saya mengingat apa saja yang sudah di ajarkan. Dengan cara ini, saya tidak merasa bosan saat belajar, malah jadi makin semangat memahami materi haji.

Gambar 4.42 Komentar Siswa Terhadap Haji Pedia Interaktif

Setelah Uji Luas di SD Negeri Kalirejo

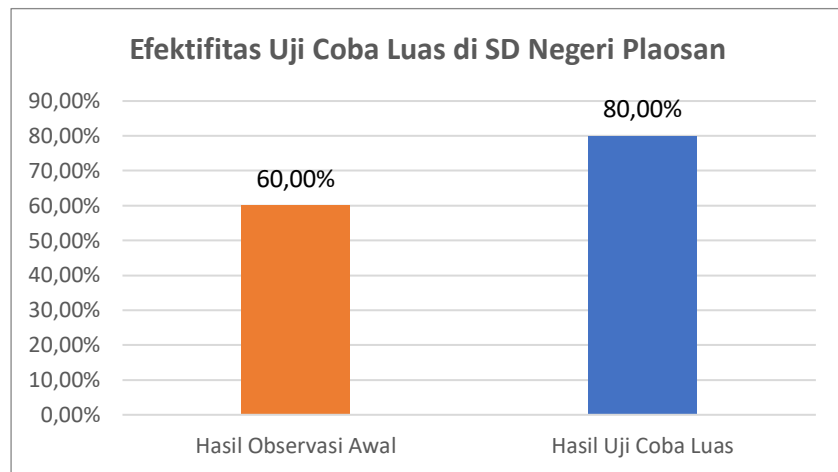
2) Uji Skala Luas di SD Negeri Plaosan

Subjek uji coba skala luas terdiri dari 15 siswa kelas V SD Negeri Plaosan, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Berikut disajikan tabel hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa pada uji coba skala luas.

Tabel 4.18 Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa Saat Uji Coba Secara Luas

No.	Elemen	Skor	
		Tiap Indikator	Rerata
1	Memperoleh dan memproses Informasi dan gagasan	3,00	3,09
		3,00	
		3,07	
		3,27	
2	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	3,33	3,33
3	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	3,53	3,53
Rerata Hasil Observasi Bernalar Kritis Siswa		3,20	
Persentase Bernalar Kritis Siswa		80%	
Kualifikasi Bernalar Kritis Siswa		Baik	

Berdasarkan hasil uji coba secara luas yang ditampilkan pada tabel 4.18, media pembelajaran Haji Pedia Interaktif menunjukkan efektivitas yang baik. Uji coba ini melibatkan 15 siswa kelas V SD Negeri Plaosan, dengan hasil yang menunjukkan persentase 80% dalam kategori baik untuk kemampuan berpikir kritis. Hasil efektivitas uji coba media Haji Pedia Interaktif pada uji coba secara luas di SD Negri Plaosan dapat tergambar pada diagram batang berikut.



Gambar 4.40 Diagram Efektivitas Uji Coba Luas di SD Negeri Plaosan

Berdasarkan diagram batang efektivitas uji coba media dapat diketahui bahwa dimensi bernalar kritis siswa pada awal sebelum digunakannya media Haji Pedia Interaktif menunjukkan 60%, selanjutnya pada uji coba terbatas meningkat menjadi 80%. Data tersebut menunjukkan efektivitas yang baik dari hasil uji coba media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Selain observasi, penulis juga mengumpulkan data sekunder melalui pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut ini adalah hasil pretest dan posttest dari uji coba terbatas tersebut.

Tabel 4.19 Rerata Hasil Uji Coba Luas

Tes	Rerata Hasil Uji Coba Luas
Pretest	56,11
Posttest	75,00
Nilai gain	0,43
Kategori	Sedang

Berdasarkan tabel 4.19, diketahui bahwa rata-rata pretest pada uji coba skala luas adalah 56,11, yang kemudian mengalami peningkatan dengan rata-rata posttest sebesar 75,00. Nilai gain dari uji coba terbatas mencapai 0, yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kategori sedang.

Peneliti melibatkan respon guru dan siswa untuk memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap media Haji Pedia Interaktif yang dikembangkan. Kuesioner respon ditujukan kepada guru kelas V dan siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Plaosan. Berikut ini tabel hasil respon guru PAI SD Negeri Plaosan, setelah mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran Haji Pedia Interaktif di kelas.

Tabel 4.20 Hasil Respon Guru pada Uji Coba Luas

No	Aspek	Skor
1	Gambar memiliki daya tarik visual.	4
2	Gambar terlihat jelas dan tidak buram.	4
3	Teks mudah dibaca.	4
4	Ukuran teks sesuai dan proporsional.	3
5	Warna teks harmonis dengan latar belakang.	4
6	Teks membantu memperjelas gambar atau pesan.	4
7	Animasi meningkatkan daya tarik visual.	4
8	Kualitas video dalam media pembelajaran ini baik.	3
9	Intonasi suara terdengar jelas dan mudah dipahami.	4
10	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.	4
Rerata hasil respon		38
Persentase efektivitas media		95%
Kualifikasi efektivitas media		Efektif

Berdasarkan respon guru pada uji coba terbatas yang ditampilkan dalam tabel 4.20, media Haji Pedia Interaktif menunjukkan efektivitas yang sangat baik, dengan tingkat efektivitas mencapai 95%. Guru mengungkapkan bahwa media ini sangat menarik dan cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang antusias belajar menggunakan teknologi, serta mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Media pembelajaran ini juga dinilai menarik dan mudah diakses. Selain itu, adanya fitur kuis dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

A. Komentar dan Saran

Haji Pedia Interaktif menawarkan cara belajar yang menyenangkan bagi siswa. Fitur-fitur seperti video dan kuis membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari materi haji. Media ini juga sangat mudah digunakan, sehingga siswa bisa belajar dengan lebih efektif.

Gambar 4.43 Komentar Guru Terhadap Haji Pedia Interaktif

Setelah Uji Luas di SD Negeri Plaosan

Selain mendapatkan respon dari guru, peneliti juga membagikan lembar respon kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media Haji Pedia Interaktif. Kuesioner respon siswa difokuskan pada dua aspek utama, yaitu desain media dan isi media. Berikut ini adalah tabel hasil respon siswa kelas V SD Negeri Plaosan setelah mengimplementasikan penggunaan media Haji Pedia Interaktif di kelas.

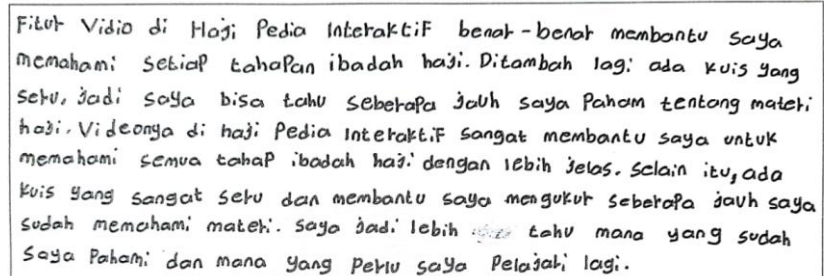
Tabel 4.21 Hasil Rata-Rata Respon Siswa pada Uji Coba Luas

No	Aspek	Skor
1	Gambar memiliki daya tarik visual.	3,47
2	Gambar terlihat jelas dan tidak buram.	3,33
3	Teks mudah dibaca.	3,20
4	Ukuran teks sesuai dan proporsional.	3,67
5	Warna teks harmonis dengan latar belakang.	3,07
6	Teks membantu memperjelas gambar atau pesan.	3,13
7	Animasi meningkatkan daya tarik visual.	3,87
8	Kualitas video dalam media pembelajaran ini baik.	3,60
9	Intonasi suara terdengar jelas dan mudah dipahami.	3,87
10	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.	3,33
Rerata hasil respon		34,53
Persentase efektivitas media		86,33 %
Kualifikasi efektivitas media		Efektif

Berdasarkan tabel 4.21 diperoleh hasil bahwa rerata hasil respon siswa pada uji coba terbatas menunjukkan hasil sangat baik dengan persentase efektivitas media sebesar 86,33%. Respon siswa yang bernama Thalita menyatakan bahwa merasa senang menggunakan media.

Haji Pedia Interaktif dan kuis yang menarik seperti bermain game. Respon siswa Dariel juga menyatakan bahwa seru dan ingin menggunakan kembali media Haji Pedia Interaktif. Secara keseluruhan, siswa menyatakan senang dalam menggunakan media Haji Pedia Interaktif.

• Komenta dan Saran



Fitur Video di Haji Pedia Interaktif benar-benar membantu saya memahami setiap tahapan ibadah haji. Ditambah lagi ada kuis yang seru, jadi saya bisa tahu seberapa jauh saya paham tentang materi haji. Videonya di Haji Pedia Interaktif sangat membantu saya untuk memahami semua tahap ibadah haji dengan lebih jelas. Selain itu, ada kuis yang sangat seru dan membantu saya mengukur seberapa jauh saya sudah memahami materi. Saya jadi lebih tahu mana yang sudah saya pahami dan mana yang perlu saya pelajari lagi.

CS Dipindai dengan CamScanner

Gambar 4.44 Komenta Siswa Terhadap Haji Pedia Interaktif
Setelah Uji Luas di SD Negeri Plaosan

BAB V

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media pembelajaran Haji Pedia Interaktif dilakukan melalui empat tahap utama: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pada tahap *Define*, kebutuhan spesifik pengembangan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran haji diidentifikasi melalui analisis kurikulum, karakteristik siswa, dan masalah di lapangan. Tahap *Design* menghasilkan rancangan media dengan elemen visual dan interaktif yang mendukung pemahaman mendalam terhadap materi haji. Pada tahap *Develop*, media divalidasi oleh ahli dan guru, serta uji coba menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Terakhir, pada tahap *Disseminate*, media ini diperkenalkan melalui forum guru, KKG PAI, seminar, dan diajukan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan potensi pengembangan lebih lanjut untuk materi lain.
2. Produk yang dikembangkan memenuhi kategori sangat layak dengan rata-rata kelayakan sebesar 92%. Kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi dari tiga aspek yaitu ahli media memberikan nilai 88%, ahli materi 95%, dan tiga guru (praktisi) memberikan rata-rata nilai 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk dinilai sangat baik atau layak oleh para ahli dan praktisi.
3. Media Haji Pedia Interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebelum penggunaan media di SD Negeri Plampang, kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 63,54% dan meningkat menjadi 87% setelah uji coba terbatas. Di SD Negeri Kalirejo, terjadi peningkatan dari 61,98% menjadi 85,42% setelah uji coba luas, dan di SD Negeri Plaosan dari 60% menjadi 80%. Nilai gain pada uji coba di SD Negeri Plampang sebesar 0,54, di SD Negeri Kalirejo 0,36, dan di SD Negeri Plaosan 0,43, semuanya dalam kategori sedang, menunjukkan kontribusi positif media ini dalam peningkatan berpikir kritis siswa.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru menggunakan media ini sebagai alat bantu pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI. Materi yang tersaji dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi Ibadah Haji dengan memperhatikan minat, bakat, serta gaya belajar siswa.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk

Media Haji Pedia Interaktif berbasis aplikasi Canva diharapkan dapat dijadikan sebagai contoh praktik baik yang disebarluaskan melalui forum guru seperti komunitas belajar, Kelompok Kerja Guru (KKG) PAI baik di tingkat kapanewon maupun kabupaten, serta seminar. Produk ini juga diajukan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Selain itu, guru dan praktisi pendidikan dapat mengembangkan media ini lebih lanjut untuk materi pembelajaran lain, serta memperluas pengembangannya dalam meningkatkan dimensi Profil Pelajar Pancasila lainnya, selain bernalar kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai and Nana Sudjana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005.
- Amalia Fitri. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Titration Asam Basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh," n.d.
- Amelia, D. and Suryani, I. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(3) (2023): 797–810.
- Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Asih Suprapti. "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar PAI Siswa Kelas IV SD Negeri Kalirejo Kokap Tahun Pelajaran 2021/2022." Belum dipublikasikan, n.d.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1997.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2005.
- . *Media Pembelajaran*. Revisi. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2017.
- Barus, Rani Br, Jl Ringroad, and Penulis Korespondensi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024" 3 (2024).
- Cece Wijaya. *Pendidikan Remedial: Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Dzulkifli Hadi Imawan. *Fikih Peradaban HAJI Dan UMRAH*. Cet. 1. Yogyakarta: DIVA Press, 2024.
- E. Jansen. *Pembelajaran Berbasis Otak*. Jakarta: PT. Indeks Permata Puri Media, 2011.
- Endang Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Eni Fariyatul Wahyuni and Nusdyansah. *Inovasi Pembelajaran PAI SD/SMP/SMA (Teori Dan Praktik)*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2019.
- Farid Wajdi Ibrahim. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI*. Banda Aceh: Yayasan PeNA, 2017.
- Fauziyah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, and Intan Sukmawati. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro" 3, no. 4 (2022).
- Fayrus Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022.
- Fuad Ikhsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Ghufron Anik. *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007.
- Gito Supriadi. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Pertama. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Hafizah, Zulfi, and Katrina Samosir. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan" 2, no. 1 (2023).
- Hamalik. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994.
- Hamzah B. Uno. *Perencanaan Pembelajaran (Gorontalo: Bumi Aksara, 2006), 11*. Gorontalo: Bumi Aksara, 2006.
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Hanifah, Noor. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia." *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan*

- Berbantuan Teknologi* 2, no. 2 (July 21, 2022): 226–33. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>.
- Hasomanta, N. Y. E., Nanlohy, F. N., and Lawalata, H. J. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Biologi Berbasis Aplikasi Canva Di SMP Negeri 6 Langowan.” *JSPB BIOEDUSAINS* 4(1) (2023): 75–82.
- “<https://Quran.Kemenag.Go.Id/Quran/per-Ayat/Surah/3?From=97&to=97>,” n.d.
- Irwanita Dea, D., Nefilinda, N., and Putri, R.E. “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi.” *EL-JUGHRAFIYAH* 3(1) (n.d.): 1–13.
- Kamila, Zahra. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 07, no. 01 (2023).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, “KBBI Daring VI.” Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. “Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka.” Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Kustandi and Bambang. *Kustandi & Bambang . 2016. Media Pembelajaran . Bogor: Ghalia Indonesia*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.
- Laia, Iren Permatasari. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua” 2, no. 2 (2023).
- Latifah, L., Triwoelandari, R., and Irfani, F. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa MI/SD.” *SPEKTA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 9 (1) (2023): 32–43.
- Mahyudin, Ahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar,” n.d.
- MJ. Susilo. *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022.
- Moh. Masrun Supardi, Musyafak, Suradi, Choeroni, and Abdul Halim. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Jilid 5 Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2022.
- Muhamad, A. R. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram.” *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram*, n.d.
- Muhammad Hasan, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Milawati, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Muhammad Ismail Bukhari. *Shahih Al-Bukhari; al-Jami' al-Shalih al-Musnad Min Hadits Rasulullah Wa Sunnaihi Wa Ayyamihi, II* (Riyad: Maktabah Rusyd, 2006. Riyad: Maktabah Rusyd, 2006.
- Mukhamad Khujer. *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Egaliter, n.d.
- Mulyati, Iis, Indri Astuti, and Eny Ernawaty. “Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models.” *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 3 (December 31, 2022): 322–29. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>.
- Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nurhayati, Sovi Endah, Supratman Supratman, and Diar Veni Rahayu. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education dengan Pendekatan RME Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis.”

- AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12, no. 4 (December 13, 2023): 3627. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>.
- Paramitha, Maya, Syarifah Fadllah, and Mustika Sari. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan." *Jurnal BIOEDUIN* 13, no. 2 (August 31, 2023): 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>.
- Paula Putri Vansia br. Siahaan and Hamidah Nasution. "The Development of Learning Media Oriented to Team Games Tournament Learning Model Using Canva and Kahoot! To Improve Student's Problem Solving Ability in SMAN 10 Medan." *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 6 (2022): 126–32.
- Prasasti and Irawan Prasetya. *Media Sederhana*. Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdiknas, 2005.
- Purnamawanti, U. and Herawati, H. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12 (2) (2023): 73–93.
- Rahmadani, D. A., Basori, M., and Sahari, S. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Kelas IV Di SDN Blawe." (*Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri*)., 2023.
- Riono, R. and Fauzi, F. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(1) (2022): 117–27.
- Saji, Saji. "Pembinaan Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah Melalui Transformasi Pengalaman Diri di Kabupaten Sidoarjo." *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)* 1, no. 1 (April 24, 2018): 52. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v1n1.p52-81>.
- Sapriya. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo, 2002.
- Sari, M.L and Pratikto, H. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva: Efektif Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)* 2 (2) (2022).
- Sari, Siti Mayang. "Development Of Canva-Based Interactive Learning Media In Class VIII Science Subjects Human Blood Circulation System," n.d.
- Sasahan, Elfira Yulia, Raden Oktova, and Oky Oktavia I.R.N. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya." *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)* 2 (November 28, 2017): 52. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16364>.
- Shadriah Fahru, Almira Rayyah, Astija Astija, Biology Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Tadulako., Mohammad Jamhari, and Biology Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Tadulako. "Development of Canva Application-Based Learning Media on Excretion System in MTS An-Nur Buuts School, Palu." *International Journal of Social Science and Human Research* 6, no. 09 (September 8, 2023). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i9-07>.
- Siti Nurhalisa, S. "Siti Nurhalisa, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. Ability: Journal of Education and Social Analysis, 37-45.,," n.d.

- Stevani, Stevani, Desi Areva, Dessyta Gumanti, and Vella Anggresta. "Development of Interactive Learning Media Using Canva Applications for High School Economics Subjects in West Sumatra." In *Proceedings of the 1st International Conference on Economic and Education, ICON 2021, 14 - 15 December 2021, Padang-West Sumatra, Indonesia*. Padang, Indonesia: EAI, 2022. <https://doi.org/10.4108/eai.14-12-2021.2318331>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Cet.19. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sulbarpedia. "Asal- Usul Istilah Pedia." *Sulbarpedia Sumber Informasi Kekinian*, July 2019.
- Sumarsih, Sr Marcella, LR Retno Susanti, and Adeng Slamet. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama," n.d.
- Surjono, H.D. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1997.
- Tim Puslitjaknov. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Puslitjaknov Balitbang Depdiknas., 2008.
- Tom Chatfield. *Berpikir Kritis: Panduan Berargumen, Menganalisis Dan Melakukan Studi Mandiri Secara Menyakinkan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020.
- Wangi, G.S and Bukhori, I. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Economic and Education Journal (Ecducation)*, 5(1), 1-15. 5 (1) (2023): 1–15.
- "Wawancara Dengan Eli Zuniharti, Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Plaosan, 12 Mei 2024," n.d.
- Wawancara dengan Wagini, S.Pd Guru PAI SD N Plampang, 20 Mei 2024, n.d.
- Wijaksono, S. A. and Prima, F. K. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(2) (2022): 621–29.
- Ziliwu, D., Lase, P. E., and Zega, I. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal on Education* 6(1) (2023): 4098–4105.



Nomor : 65/Kaprodi.IAL.S2/90/Prodi.IAL.S2/VI/2024

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:
Kepala SD Negeri Plampang
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

NAMA : ASIH SUPRPTI
NIM : 22913090
PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister
NO HP : 085743135772

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA CANVA HAJI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 20 Juni 2024

Ketua Prodi



Dr. H. H. Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D



Nomor : 65/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/VI/2024

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:

Kepala SD Negeri Plaosan

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

NAMA : ASIH SUPRPTI
NIM : 22913090
PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister
NO HP : 085743135772

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA CANVA HAJI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, 20 Juni 2024

Dekan Prodi

[Signature]
Drs. H. Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D



Nomor : 65/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/VI/2024

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:

Kepala SD Negeri Kalirejo

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

NAMA : ASIH SUPRPTI
NIM : 22913090
PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister
NO HP : 085743135772

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA CANVA HAJI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, 20 Juni 2024

Ditua Prodi


Dzulhifni Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran 4 Hasil Wawancara Kepala Sekolah

Identitas responden:

Nama : Samiati, S.Pd.SD

Instansi : SD Negeri Plampang

Jabatan : Kepala Sekolah

Riwayat pengalaman : Guru Penggerak Angkatan 1, Pengajar Praktik Angkatan 9

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI di SD Negeri Plampang saat ini?	Pembelajaran PAI masih menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama. Belum ada penggunaan media pembelajaran yang interaktif atau berbasis teknologi.
2	Dimensi profil pelajar apa yang hendak ditingkatkan untuk SD Negeri Plampang saat ini?	Kami ingin meningkatkan dimensi bernalar kritis pada siswa. Hal ini penting agar siswa dapat menganalisis informasi dengan lebih baik, mempertanyakan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran, serta mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan pemikiran logis. Dengan meningkatkan kemampuan bernalar kritis, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.
3	Apakah terdapat kendala yang dihadapi guru dalam mengajar PAI tanpa media pembelajaran interaktif?	Siswa sering merasa bosan karena metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sementara guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan konsep abstrak dalam ajaran agama tanpa bantuan visual,

		ditambah dengan keterbatasan alat dan sumber daya untuk menggunakan media berbasis teknologi.
4	Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran PAI yang berlangsung saat ini?	Siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran, dengan partisipasi yang rendah dalam diskusi dan tanya jawab, sementara materi yang disampaikan sering kali sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi.
5	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam PAI?	Diharapkan media interaktif dapat menarik minat siswa, meningkatkan motivasi belajar, membantu pemahaman materi abstrak seperti rukun iman dan ibadah, serta memudahkan guru menyampaikan materi secara lebih variatif dan kontekstual.
6	Menurut Bapak/Ibu, apa saja yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran interaktif bisa diterapkan di SD Negeri Plampang?	Diperlukan pelatihan bagi guru tentang penggunaan media interaktif, ketersediaan perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, dan akses internet, serta memastikan media sesuai dengan kurikulum dan mendukung pembelajaran kolaboratif.
7	Apakah ada program pengembangan profesional guru terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah ini?	Saat ini belum ada program khusus untuk pengembangan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga diperlukan pelatihan rutin dan bimbingan teknis bagi guru PAI.
8	Apakah SD Negeri Plampang siap untuk mengadopsi media pembelajaran interaktif dalam PAI?	SD Negeri Plampang siap mengadopsi media pembelajaran interaktif jika didukung dengan fasilitas, pelatihan

		memadai, dan investasi dalam infrastruktur teknologi.
9	Bagaimana pandangan Bapak/Ibu mengenai pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam PAI?	Media pembelajaran interaktif penting untuk merangsang pemikiran kritis siswa dalam memahami konsep agama, sekaligus mendorong diskusi, menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah terkait kehidupan sehari-hari.

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Plampang



Samian, S.Pd.SD

NIP 19820425 200501 2 012

**DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH
SD NEGERI PLAMPANG**



Peneliti sedang melakukan wawancara dengan kepala sekolah



Peneliti sedang melakukan wawancara dengan kepala sekolah

Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam

Identitas responden:

Nama : Eli Zuniharti, S.Pd.I

Instansi : SD Negeri Plaosan

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apa dimensi profil pelajar Pancasila yang perlu ditingkatkan?	Dimensi berpikir kritis perlu ditingkatkan agar siswa dapat menganalisis informasi dan mengambil keputusan yang tepat.
2	Apa media yang digunakan Bapak/Ibu pada pembelajaran PAI?	Media yang digunakan saat ini meliputi buku teks, papan tulis, video pembelajaran, dan presentasi PowerPoint untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi.
3	Apa metode yang digunakan Bapak/Ibu pada pembelajaran PAI?	Metode yang saya gunakan meliputi ceramah dan tanya jawab sebagai metode utama, serta diskusi kelompok dan metode proyek untuk pembelajaran yang lebih kontekstual.
4	Bagaimana cara Bapak/Ibu dalam proses pemetaan kebutuhan belajar siswa, baik dari segi minat dan tipe belajar?	Saya melakukan observasi terhadap perilaku siswa selama pembelajaran untuk memahami minat mereka.
5	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran PAI?	Saya menggabungkan penjelasan materi dengan aktivitas praktis dan evaluasi untuk memastikan siswa memahami konsep yang diajarkan.
6	Apa materi sulit dipelajari oleh siswa?	Materi ibadah haji sering kali sulit dipahami siswa akibat kompleksitas konsep dan ritual, serta istilah-istilah yang kurang familiar bagi mereka.

7	Apa saja hambatan guru dalam pembelajaran PAI?	Hambatan yang dihadapi meliputi kurangnya fasilitas media pembelajaran interaktif, kesulitan menjaga perhatian dan minat siswa, serta keterbatasan waktu untuk menyampaikan materi secara mendalam.
---	--	---

Mengetahui,

Guru Pendidikan Agama Islam



Eli Zuniharti, S.Pd.I

**DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN GPAI
SD NEGERI PLAOSAN**




Peneliti sedang melakukan wawancara dengan GPAI SD Negeri Plaosan



Peneliti sedang melakukan wawancara dengan GPAI SD Negeri Plaosan

Gambar Form Survei Kebutuhan Belajar



SURVEI ANALISIS KEBUTUHAN

Assalamu'alaikum wr.wb.

Terima kasih atas kesediaan dari Bapak/Ibu untuk meluangkan waktu dan perhatiannya untuk mengisi dan menjawab pertanyaan yang disediakan. Perkenalkan nama saya Asih Suprpti, mahasiswa program studi Ilmu Agama Islam Program Magister Universitas Islam Indonesia. Tujuan dari pembuatan angket ini adalah untuk menganalisis kebutuhan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dimohon bantuannya untuk mengisi angket ini dengan sebaik-baiknya. Atas perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket diajukan dalam rangka penyusunan tesis.
2. Jawaban Bapak/Ibu tidak akan mempengaruhi Bapak/Ibu di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan Bapak/Ibu.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi sebenarnya Bapak/Ibu dalam pembelajaran.
4. Jawaban Bapak/Ibu bersifat rahasia dan orang lain tidak mengetahuinya.
5. Di bawah ini disediakan beberapa bentuk pertanyaan terkait masalah

asihsuprpti46@guru.sd.belajar.id [Switch account](#)

Not shared

* Indicates required question

Nama Instansi *

Your answer

Apa dimensi profil pelajar Pancasila yang perlu dikembangkan? *

☐ Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia
☐ Berkebhinekaan Global
☐ Gotong royong
☐ Mandiri
☐ Kreatif
☐ Bernalar kritis

Apakah kemampuan berpikir kritis siswa perlu ditingkatkan dalam pembelajaran PAI? *

☐ Ya
☐ Tidak

Apakah Bapak/Ibu pernah mengembangkan media pembelajaran PAI?

☐ Pernah
☐ Belum Pernah

Apa kesulitan Bapak/Ibu dalam pembelajaran PAI? *

☐ Media pembelajaran yang terbatas
☐ Sumber belajar yang terbatas
☐ Materi yang terbatas

Submit

Clear form

GAMBAR TABEL HASIL RESPON ANALISIS KEBUTUHAN

Untitled form (Responses) ☆ 📁 ☁

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help

🔍 ↶ ↷ 🖨 🗑 80% | \$ % .0_ .00 123 | Defaul... | - 10 + | B I ↶ A | 🖌 📏 📐 | 📊 📉 📈 | 🔍 📄 📑 📁 📂 📃 📅 📆 📇 📈 📉 📊 📋 📌 📍 📎 📏 📐 📑 📒 📓 📔 📕 📖 📗 📘 📙 📚 📛 📜 📝 📞 📟 📠 📡 📢 📣 📤 📥 📦 📧 📨 📩 📪 📫 📬 📭 📮 📯 📰 📱 📲 📳 📴 📵 📶 📷 📸 📹 📺 📻 📼 📽 📾 📿 📠 📡 📢 📣 📤 📥 📦 📧 📨 📩 📪 📫 📬 📭 📮 📯 📰 📱 📲 📳 📴 📵 📶 📷 📸 📹 📺 📻 📼 📽 📾 📿

1:123 | 📅 Timestamp

	A	C	D	E	F	G	H
1	timestamp	Nama Instansi	Apa dimensi profil pelajar Pancasila yang perlu dikembangkan?	Apakah kemampuan berpikir kritis	Apakah Bapak/Ibu Guru Pernah menera	Apakah Bapak/Ibu pernah mer	Apa kesulitan Bapak/Ibu dalam pembelajaran
2	7/14/2024 17:44:34	SD NEGERI SUNGAPAN	Bernalar kritis	Ya	Sudah Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
3	7/14/2024 17:46:31	SD Negeri Tegiri	Bernalar kritis	Ya	Belum Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
4	7/14/2024 17:50:17	SDN Clapar	Kreatif	Ya	Sudah Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
5	7/14/2024 18:00:07	SD Negeri Tangkisan	Bernalar kritis	Ya	Belum Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
6	7/14/2024 18:01:04	SD Negeri Pucanggading	Bernalar kritis	Ya	Belum Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
7	7/14/2024 18:01:59	SD Negeri Hargomulyo	Bernalar kritis	Ya	Belum Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
8	7/14/2024 18:05:33	SD Negeri Gambir	Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia	Ya	Sudah Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
9	7/14/2024 18:09:29	SD Negeri Plampang	Bernalar kritis	Ya	Belum Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
10	7/14/2024 18:14:35	SD Negeri Menguri	Kreatif	Ya	Sudah Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
11	7/14/2024 18:16:39	SD Negeri Proman	Bernalar kritis	Ya	Belum Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
12	7/14/2024 18:17:33	SD Negeri Pantaran	Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia	Ya	Belum Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
13	7/14/2024 18:33:49	SD N 2 SREMO KOKAP	Berkebhinekaan Global	Ya	Belum Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
14	7/14/2024 18:35:55	SD Negeri kriyan	Bernalar kritis	Ya	Belum Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
15	7/14/2024 20:02:27	SD Negeri Hargotirto	Berkebhinekaan Global	Ya	Sudah Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
16	7/14/2024 20:17:09	Sarni, S.Hum	Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia	Ya	Belum Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
17	7/14/2024 23:34:44	SD Negeri Plaosan	Bernalar kritis	Ya	Sudah Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
18	7/15/2024 1:56:27	SD Negeri Jeruk	Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia	Ya	Belum Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
19	7/15/2024 11:25:41	SD N Teganing	Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia	Ya	Belum Pernah	Belum Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
20	7/15/2024 11:53:03	SD Negeri 1 Pripih	Bernalar kritis	Ya	Belum Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
21	7/15/2024 19:47:52	SD Negeri Jambean	Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia	Ya	Belum Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
22	9/16/2024 6:57:26	SD Negeri Gunung Agung	Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia	Ya	Belum Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
23	9/17/2024 8:02:06	SD N HARGOREJO	Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Esa dan berakhlak mulia	Ya	Belum Pernah	Pernah	Media pembelajaran yang terbatas
24							

Hasil Observasi Antusiasme Siswa
Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo

No.	Nama	Indikator										Jumlah	Persentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ardiyanto	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	36	90%	Sangat Baik
2	Arka Naufal	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	35	88%	Baik
3	Fadila Firdaus	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	35	88%	Baik
4	Fifi Mareta	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	33	83%	Baik
5	Fildan	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	36	90%	Sangat Baik
6	Nafisa Adibah	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	36	90%	Sangat Baik
7	Nia Nur H	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	32	80%	Baik
8	Rafa Yanu	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37	93%	Sangat Baik
Rerata Respon Siswa		4,00	3,50	4,00	4,00	3,50	4,00	2,63	3,75	3,00	2,63	35,00	87,50%	Baik

Nama Siswa: Fadila FirdausTanggal: 22 Juli 2024Pengamat: Fajarwati

Instruksi: Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan Anda terhadap siswa dalam hal antusiasme terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan ponsel untuk berbagai aktivitas, termasuk belajar.

Skala Likert:

1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Setuju 4 = Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam menggunakan teknologi.				✓	
2	Siswa sering menggunakan ponsel untuk mencari informasi tambahan terkait pelajaran.				✓	
3	Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan teknologi.				✓	
4	Siswa terlihat antusias saat belajar menggunakan aplikasi edukasi di ponsel.				✓	
5	Siswa mampu menggunakan berbagai fitur teknologi dengan baik untuk mendukung pembelajarannya.			✓		
6	Siswa merasa senang dan termotivasi saat menggunakan ponsel dalam kegiatan belajar.				✓	
7	Siswa sering berbagi informasi atau aplikasi pembelajaran yang baru ditemukan dengan teman-temannya.			✓		
8	Siswa menunjukkan inisiatif untuk mempelajari teknologi baru yang dapat membantu pembelajarannya.				✓	
9	Siswa merasa nyaman dan percaya diri menggunakan ponsel untuk tugas-tugas sekolah.			✓		
10	Siswa lebih fokus dan terlibat dalam pelajaran saat menggunakan teknologi dibandingkan metode tradisional.		✓			


Komentar tambahan:

.....

.....

.....

Pengamat


Fajarwati

Lembar Observasi Kelas V SD

Nama Siswa: Fifi MaretaTanggal: 22 Juli 2024Pengamat: Fajarwati

Instruksi: Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan Anda terhadap siswa dalam hal antusiasme terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan ponsel untuk berbagai aktivitas, termasuk belajar.

Skala Likert:

1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Setuju 4 = Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam menggunakan teknologi.				✓	
2	Siswa sering menggunakan ponsel untuk mencari informasi tambahan terkait pelajaran.			✓		
3	Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan teknologi.				✓	
4	Siswa terlihat antusias saat belajar menggunakan aplikasi edukasi di ponsel.				✓	
5	Siswa mampu menggunakan berbagai fitur teknologi dengan baik untuk mendukung pembelajarannya.			✓		
6	Siswa merasa senang dan termotivasi saat menggunakan ponsel dalam kegiatan belajar.				✓	
7	Siswa sering berbagi informasi atau aplikasi pembelajaran yang baru ditemukan dengan teman-temannya.		✓			
8	Siswa menunjukkan inisiatif untuk mempelajari teknologi baru yang dapat membantu pembelajarannya.			✓		
9	Siswa merasa nyaman dan percaya diri menggunakan ponsel untuk tugas-tugas sekolah.			✓		
10	Siswa lebih fokus dan terlibat dalam pelajaran saat menggunakan teknologi dibandingkan metode tradisional.			✓		


Komentar tambahan:

.....

.....

.....

Pengamat


Fajarwati

Nomor : 08/Kaprodi.IAI.S2/10/Prodi.IAI.S2/IX/2024

Hal : Permohonan

Kepada yang terhormat :

Bapak Drs.Tukidi, M.SI

di –

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Bersama surat ini kami bermaksud mengajukan permohonan kepada Bapak untuk bersedia menjadi **Validator Media** pada produk video pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Asih Suprapti

NIM : 22913090

Prodi : Ilmu Agama Islam Program Magister

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.pd., M.Pd.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO**

Dengan ini kami lampirkan instrument penelitian yang diperlukan untuk di validasi. Demikian surat permohonan ini kami ajukan. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 02 September 2024

Kepada Prodi



[Signature]
Dzulkali Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Nomor : 08/Kaprodi.IAI.S2/10/Prodi.IAI.S2/IX/2024

Hal : Permohonan

Kepada yang terhormat :

Ibu Eli Zuniharti, S.Pd.I

di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Bersama surat ini kami bermaksud mengajukan permohonan kepada Bapak untuk bersedia menjadi **Validator Materi** pada produk video pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Asih Suprpti

NIM : 22913090

Prodi : Ilmu Agama Islam Program Magister

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.pd., M.Pd.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO**

Dengan ini kami lampirkan instrument penelitian yang diperlukan untuk di validasi. Demikian surat permohonan ini kami ajukan. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 02 September 2024

Kepada Prodi



[Signature]
Dzulkali Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Nomor : 08/Kaprodi.IAI.S2/10/Prodi.IAI.S2/IX/2024

Hal : Permohonan

Kepada yang terhormat :

Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S. Pd., M.Pd

di –

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Bersama surat ini kami bermaksud mengajukan permohonan kepada Bapak untuk bersedia menjadi **Validator Instrumen** pada produk video pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Asih Suprapti

NIM : 22913090

Prodi : Ilmu Agama Islam Program Magister

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.pd., M.Pd.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO**

Dengan ini kami lampirkan instrument penelitian yang diperlukan untuk di validasi. Demikian surat permohonan ini kami ajukan. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 02 September 2024

Kepada Prodi



[Signature]
Dzulkali Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islamic.uii.ac.id
Email: msi@uii.ac.id

Nomor : 08/Kaprodi.IAI.S2/10/Prodi.IAI.S2/IX/2024

Hal : Undangan FGD

Kepada Yth.

Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.

Bapak Drs.Tukidi, M.SI

Ibu Eli Zuniharti, S.Pd.I

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, berkaitan dengan pelaksanaan FGD Validasi Produk Media Pembelajaran Interaktif atas nama **Asih Suprapti**, Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Konsentrasi Pendidikan Islam, dengan hormat kami mengundang Bapak/Ibu pada acara tersebut yang Insya Allah kami selenggarakan pada:

Hari/tanggal : Kamis, 05 September 2024

Waktu : pukul 08.00 sd selesai

Tempat : Ruang U-shape Lantai 2

Gedung Wakhid Hasyim FIAI UII- Jln Kaliurang Km 14,5 Sleman Yk

Demikian surat undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kehadiran Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 03 September 2024

Ketua Prodi



Dzulkidhi Mudi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

DAFTAR HADIR
FGD VALIDASI PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN

Kegiatan : FGD Validasi Produk Media Pembelajaran

Hari, Tanggal : Kamis, 05 September 2024

Tempat : Ruang U-Shape Lantai 2 Gedung Wakhid Hasyim FIAI UII

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd	Dosen Pembimbing	
2	Drs. Tukidi, M.S.I	Ahli Media (Pengawas PAI Kabupaten Kulon Progo)	
3	Eli Zuniharti, S.Pd.I	Ahli Materi (Guru PAI SD Negeri Plaosan Kokap Kulon Progo)	
4	Asih Suprapti	Mahasiswa Prodi IAIPM FIAI UII	

NOTULEN

FGD VALIDASI PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN

Kegiatan : FGD Validasi Produk Media Pembelajaran
Hari/tanggal : Kamis, 5 September 2024
Tempat : Ruang U-Shape Lantai 2 Gedung Wakhid Hasyim

Susunan Acara :

1. Pembukaan
2. Penjelasan Detail Produk oleh Peneliti
3. Review dari Ahli Media
4. Review dari Ahli Materi
5. Feedback dari Peneliti
6. Penguatan dari Dosen Pembimbing
7. Penutup

Peserta :

1. Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd. (Dosen Pembimbing)
2. Drs. Tukidi, M.SI (Ahli Media)
3. Eli Zuniharti, S.Pd.I (Ahli Materi)
4. Asih Suprapti, S.Pd.I (Mahasiswa Prodi IAIPM/Peneliti)

Pembahasan :

1. Pembukaan

Acara FGD dibuka dengan membaca *bismillahirrahmanirrahiim*.

2. Penjelasan Detail Produk oleh Peneliti

Penjelasan ini disampaikan oleh Asih Suprapti, mahasiswa program studi IAIPM yang bertindak sebagai peneliti. Produk yang dihasilkan adalah Haji Pedia Interaktif untuk siswa kelas 5 dengan materi Ibadah Haji. Produk ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, sebuah platform desain yang mudah diakses baik melalui ponsel maupun laptop. Latar belakang pengembangan produk ini berangkat dari permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik oleh guru, sehingga siswa sering merasa bosan dan kehilangan fokus saat mengikuti pembelajaran PAI. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa di

sekolah dasar juga perlu ditingkatkan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan tantangan tersebut, peneliti merancang Haji Pedia Interaktif sebagai solusi berbasis aplikasi Canva. Canva dipilih karena kesederhanaannya dan kemampuannya untuk diakses di berbagai perangkat. Proses pembuatan produk ini dimulai dengan penyusunan flowchart, yang kemudian diikuti dengan desain produk dalam aplikasi Canva. Produk ini mencakup elemen-elemen penting seperti judul, tujuan pembelajaran, pembahasan materi yang sesuai dengan tujuan, serta latihan soal dalam bentuk kuis. Kuis ini dirancang secara menarik agar mampu meningkatkan minat siswa serta kemampuan berpikir kritis mereka dalam memahami materi ibadah haji. Dengan media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat belajar lebih efektif dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Review dari Ahli Media

Review ini disampaikan oleh Bapak Drs. Tukidi, M.Si., yang berperan sebagai Ahli Media. Beliau menekankan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi di era digital saat ini, di mana penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Dalam ulasannya, Bapak Tukidi menyampaikan beberapa poin mengenai kelebihan dan kekurangan dari produk Media Haji Pedia Interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Kelebihan utama yang disoroti adalah bahwa Media Haji Pedia Interaktif merupakan media pembelajaran yang masih relatif jarang dikembangkan oleh peneliti lain, sehingga memberikan keunikan tersendiri. Media ini memiliki potensi besar dalam menarik minat belajar siswa, terutama karena siswa saat ini cenderung sangat tertarik belajar menggunakan teknologi. Media ini juga mampu memadukan unsur interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Namun, Bapak Tukidi juga memberikan beberapa masukan penting untuk meningkatkan kualitas media ini. Salah satu kekurangannya adalah tampilan cover yang dinilai perlu didesain ulang dengan pemilihan template dan jenis huruf yang lebih menarik agar tampak lebih profesional. Selain itu, slideshow yang digunakan sebaiknya lebih bervariasi untuk menghindari kesan monoton, dengan transisi antar slide yang lebih halus dan tidak terlalu cepat, sehingga presentasi terlihat lebih dinamis. Konsistensi penggunaan font juga menjadi perhatian, di mana disarankan agar jenis huruf yang digunakan dari awal hingga akhir tetap seragam. Hal ini termasuk memperhatikan penulisan huruf besar dan kecil sesuai

dengan KBBI, serta membedakan warna font antara judul dan teks materi. Spasi pada teks materi juga perlu diperhatikan agar tampilan keseluruhan lebih estetik dan mudah dibaca. Navigasi pada tampilan menu utama dan materi juga disarankan untuk lebih ditingkatkan dengan mengelompokkan ikon gambar dan tulisan agar pengguna dapat dengan mudah terhubung ke slide berikutnya. Selain itu, halaman kesimpulan sebaiknya dibuat lebih ringkas dan padat, mencakup seluruh materi dalam satu halaman yang mudah dipahami. Dengan revisi-revisi ini, diharapkan media pembelajaran akan menjadi lebih baik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Review dari Ahli Materi

Review ini disampaikan oleh Ibu Eli Zuniharti, S.Pd.I, yang bertindak sebagai ahli materi. Dalam ulasannya, beliau memberikan beberapa poin penting terkait kelebihan dan kekurangan dari produk Media Haji Pedia Interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Menurut Ibu Eli, salah satu kelebihan utama dari media ini adalah bahwa materinya sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase B untuk kelas 5 sekolah dasar. Materi yang disajikan mencakup secara lengkap berbagai aspek terkait ibadah haji, mulai dari pengertian haji, ketentuan-ketentuan haji, larangan-larangan selama haji, rukun-rukun haji, hingga hikmah dari pelaksanaan ibadah haji. Kelengkapan materi ini memberikan landasan yang kuat bagi siswa untuk memahami keseluruhan proses ibadah haji dengan baik.

Namun, guna lebih meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran ini, Ibu Eli juga memberikan beberapa masukan penting. Pertama, beliau menyarankan agar ditambahkan dalil-dalil Al-Qur'an atau hadis yang mendukung perintah ibadah haji. Hal ini penting agar siswa tidak hanya memahami teknis pelaksanaan haji, tetapi juga mampu menelusuri landasan agama yang mendasari ibadah tersebut, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih komprehensif. Selain itu, Ibu Eli juga mengusulkan untuk menyertakan contoh konkret, seperti foto atau video yang menunjukkan tahapan-tahapan haji secara visual, termasuk tata cara mengenakan pakaian ihram. Dengan adanya contoh visual yang lebih nyata, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami setiap langkah dalam ibadah haji dan melihat praktik nyatanya. Media yang dilengkapi dengan elemen visual seperti ini akan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sekaligus memperkuat daya ingat siswa.

Terakhir, beliau juga menyarankan penambahan jumlah soal dalam kuis yang ada di media tersebut. Jumlah soal sebaiknya ditingkatkan menjadi 10 hingga 15 butir agar dapat mengukur pemahaman siswa secara lebih menyeluruh. Dengan kuis yang lebih variatif dan komprehensif, evaluasi terhadap pembelajaran siswa akan menjadi lebih akurat dan mendalam.

5. Feedback dari Peneliti

Feedback ini disampaikan oleh Asih Suprapti selaku peneliti. Beliau menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ahli media dan ahli materi atas masukan dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan Media Haji Pedia Interaktif. Menurut Peneliti, saran-saran yang diberikan oleh kedua ahli tersebut sangat membantu dalam meningkatkan kualitas produk, baik dari sisi desain maupun konten materi.

Masukan yang diterima akan segera ditindaklanjuti, terutama dalam hal memperbaiki tampilan visual dan memperkuat konten dengan tambahan dalil Al-Qur'an serta contoh visual yang lebih konkret. Langkah-langkah ini diharapkan dapat membuat media pembelajaran lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 5, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Peneliti juga menyatakan komitmennya untuk terus menyempurnakan produk ini, agar dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai ibadah haji serta kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan adanya perbaikan ini, diharapkan Media Haji Pedia Interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan di era teknologi saat ini

6. Penguatan dari Dosen Pembimbing

Penguatan disampaikan oleh Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing. Beliau menekankan bahwa masukan dari ahli media dan ahli materi sangatlah berharga untuk penyempurnaan produk. Jika saran-saran tersebut dapat diterima oleh peneliti, maka tindakan lanjutan harus segera dilakukan agar produk Media Haji Pedia Interaktif semakin berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Bapak Joko juga mengingatkan pentingnya tindak lanjut yang cepat dan tepat dalam merespons setiap masukan, terutama dalam aspek perbaikan desain, penyusunan materi, serta elemen interaktif lainnya. Hal ini agar media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan mengoptimalkan *feedback* yang sudah diberikan, produk yang

dihasilkan diharapkan mampu memberikan dampak positif yang lebih besar, baik bagi siswa maupun guru yang menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar. Beliau menambahkan bahwa peneliti harus terus terbuka terhadap kritik dan saran agar inovasi yang dihasilkan semakin sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini, yang sangat memerlukan pembelajaran berbasis teknologi yang dinamis dan interaktif.

7. Penutup

Acara ditutup dengan mengucapkan terima kasih kepada para ahli yang telah menyampaikan reviewnya kepada peneliti, dan diakhiri dengan melafalkan *alhamdulillahirobbil'alamiin* yang dipimpin oleh peneliti

DOKUMENTASI FGD VALIDASI AHLI



Peneliti bersama Dosen Pembimbing, Ahli Media, dan Ahli Materi sedang melaksanakan FGD Validasi Produk



Peneliti bersama Dosen Pembimbing, Ahli Media, dan Ahli Materi sedang melaksanakan FGD Validasi Produk

LEMBAR VALIDASI RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN HAJI PEDIA INTERAKTIF

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo

Penyusun : Asih Suprapti

Instansi : Universitas Islam Indonesia

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media Haji Pedia Interaktif, maka peneliti bermaksud akan melaksanakan validasi lembar respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif ini. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian instrumen lembar validasi respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif yang telah peneliti buat. Penilaian Bapak/Ibu akan saya gunakan untuk validasi dan masukan perbaikan lembar respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif agar lebih berkualitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidak digunakan sebagai instrumen penelitian.

B. Identitas Validator Ahli

Nama validator : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Univeristas Islam Indonesia

C. Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas validator sebelum mengisi angket
2. Amati lembar respon guru terhadap Haji Pedia Interaktif dengan seksama
3. Isilah lembar validasi dengan menggunakan tanda ceklist (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
 - 4 : sangat baik
 - 3 : cukup baik
 - 2 : kurang baik
 - 1 : sangat tidak baik
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian instrumen lembar respon guru!

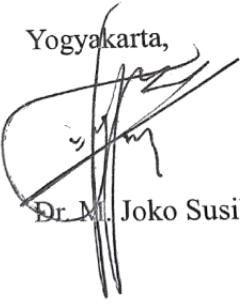
No.	Indikator	Skala Penilaian				Kritik/Saran
		4	3	2	1	
A. Petunjuk						
1	Petunjuk lembar pengisian dinyatakan dengan jelas	✓				
2	Lembar angket respon guru mudah digunakan		✓			
3	Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas		✓			
B. Isi						
4	Aspek yang terdapat dalam angket respon guru sudah mencakup semua aspek yang mendukung penggunaan media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa		✓			
5	Butir-butir aspek penilaian dapat mengukur respon guru dalam penggunaan media Haji Pedia Interaktif.	✓				
6	Butir-butir aspek yang terdapat dalam angket sudah relevan dengan unsur-unsur pendukung terlaksananya pembelajaran menggunakan media Haji Pedia Interaktif		✓			
7	Uraian setiap aspek sudah dapat mengukur respon guru terhadap pengembangan media Haji Pedia Interaktif.	✓				
C. Bahasa						
8	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	✓				
9	Rumusan pernyataan komunikatif dan tidak bersifat multitafsir		✓			
10	Menggunakan kata-kata sederhana, mudah dimengerti, dan mudah dipahami	✓				

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian aspek dan petunjuk, isi, dan bahasa maka lembar respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif (Hape Aktif) ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan tanpa revisi
2. ~~Layak untuk selanjutnya digunakan dengan revisi sesuai saran~~
3. ~~Tidak layak digunakan~~

Yogyakarta,



Dr. M. Joko Susilo, S.Pd, M.Pd

LEMBAR VALIDASI RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN HAJI PEDIA INTERAKTIF

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif untuk
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
Kelas V SD Negeri Kalirejo

Penyusun : Asih Suprapti

Instansi : Universitas Islam Indonesia

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media Haji Pedia Interaktif, maka peneliti bermaksud akan melaksanakan validasi lembar respon siswa terhadap media Haji Pedia Ineteraktif ini. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian instrumen lembar validasi respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif yang telah peneliti buat. Penilaian Bapak/Ibu akan saya gunakan untuk validasi dan masukan perbaikan lembar respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif agar lebih berkualitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidak digunakan sebagai instrumen penelitian.

B. Identitas Validator Ahli

Nama validator : Dr. M. Joko Susilo, S.Pd, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Indonesia

C. Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas validator sebelum mengisi angket
2. Amati lembar respon siswa terhadap Haji Pedia Interaktif dengan seksama
3. Isilahl embar validasi dengan menggunakan tanda ceklist (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
 - 4 : sangat baik
 - 3 : cukup baik
 - 2 : kurang baik
 - 1 : sangat tidak baik
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian instrumen lembar respon guru!

No.	Indikator	Skala Penilaian				Kritik/Saran
		4	3	2	1	
A. Petunjuk						
1	Petunjuk lembar pengisian dinyatakan dengan jelas		✓			
2	Lembar respon siswa mudah digunakan	✓				
3	Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas	✓				
B. Isi						
4	Aspek yang terdapat dalam angket respon siswa sudah mencakup semua aspek yang mendukung penggunaan media Haji Pedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa		✓			
5	Butir-butir aspek penilaian dapat mengukur respon siswa dalam penggunaan media Haji Pedia Interaktif.		✓			
6	Butir-butir aspek yang terdapat dalam angket sudah relevan dengan unsur-unsur pendukung terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan media Haji Pedia Interaktif		✓			
7	Uraian setiap aspek sudah dapat mengukur respon siswa terhadap pengembangan media Haji Pedia Interaktif.	✓				

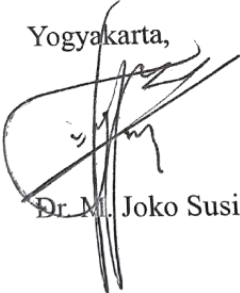
C. Bahasa					
8	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	✓			
9	Rumusan pernyataan komunikatif dan tidak bersifat multitafsir	✓			
10	Menggunakan kata-kata sederhana, mudah dimengerti, dan mudah dipahami		✓		

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian aspek dan petunjuk, isi, dan bahasa maka lembar respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif (Hape Aktif) ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan tanpa revisi
2. ~~Layak untuk selanjutnya digunakan dengan revisi sesuai saran~~
3. ~~Tidak layak digunakan~~

Yogyakarta,



Dr. M. Joko Susilo, S.Pd, M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI BERNALAR KRITIS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Haji Pedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo

Penyusun : Asih Suprapti

Instansi : Universitas Islam Indonesia

A. Pengantar

Sehubungan dengan pelaksanaan pengembangan media Haji Pedia Interaktif, peneliti bermaksud melaksanakan validasi instrumen observasi berpikir kritis siswa. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen observasi berpikir kritis siswa yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan untuk validasi serta perbaikan instrumen agar lebih berkualitas, sehingga dapat diketahui kelayakannya sebagai instrumen penelitian..

B. Identitas Validator Ahli

Nama validator :

Instansi :

C. Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas validator sebelum mengisi angket
2. Amati lembar respon guru terhadap Haji Pedia Interaktif dengan seksama
3. Isilah lembar validasi dengan menggunakan tanda ceklist (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
 - 4 : sangat baik
 - 3 : cukup baik
 - 2 : kurang baik
 - 1 : sangat tidak baik
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian instrumen lembar respon guru!

No.	Indikator	Skala Penilaian				Kritik/Saran
		4	3	2	1	
A. Petunjuk						
1	Petunjuk lembar observasi berpikir kritis siswa dinyatakan dengan jelas		✓			
2	Lembar observasi berpikir kritis siswa mudah digunakan		✓			
3	Terdapat rubrik penilaian berpikir kritis yang dinyatakan dengan jelas		✓			
B. Isi						
4	Elemen yang terdapat dalam lembar observasi dapat mengukur bernalar kritis siswa	✓				
5	Butir-butir elemen dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media pembelajaran	✓				
6	Butir-butir elemen yang terdapat dalam lembar observasi sudah relevan dengan indikator berpikir kritis siswa		✓			
7	Uraian setiap aspek sudah dapat mengukur bernalar kritis siswa		✓			

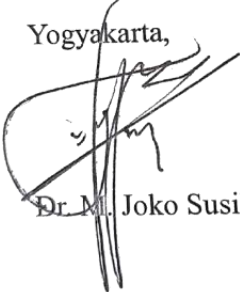
C. Bahasa						
8	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	✓				
9	Rumusan pernyataan komunikatif dan tidak bersifat multitafsir		✓			
10	Menggunakan kata-kata sederhana, mudah dimengerti, dan mudah dipahami		✓			

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian aspek dan petunjuk, isi, dan bahasa maka lembar instrumen bernalar kritis siswa ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan tanpa revisi
- ~~2. Layak untuk selanjutnya digunakan dengan revisi sesuai saran~~
- ~~3. Tidak layak digunakan~~

Yogyakarta,



Dr. M. Joko Susilo, S.Pd, M.Pd

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAPE AKTIF (HAJI PEDIA INTERAKTIF) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Materi : Ibadah Haji
 Sasaran : Siswa
 Peneliti : Asih Suprapti
 Ahli Media : Drs. Tukidi, M.SI
 Tanggal : 4 September 2024

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan pendapat Bapak, selaku ahli media, terhadap media pembelajaran yang telah saya kembangkan. Masukan, koreksi, dan saran dari Bapak sangat penting untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, kami berharap Bapak bersedia memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk yang tertera di bawah ini.

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Penilaian yang Bapak berikan melalui kuesioner ini akan menjadi panduan bagi pengembang dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut. Penilaian mencakup aspek tampilan serta memberikan komentar atau saran.
3. Rentang penilaian dimulai dari "sangat baik" hingga "kurang baik," dengan cara memberikan tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup Baik
 1 : Kurang Baik

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek	1	2	3	4
1	Gambar memiliki daya tarik visual.				✓
2	Gambar terlihat jelas dan tidak buram.			✓	
3	Teks mudah dibaca.				✓
4	Ukuran teks sesuai dan proporsional.			✓	
5	Warna teks harmonis dengan latar belakang.			✓	
6	Teks membantu memperjelas gambar atau pesan.			✓	
7	Animasi meningkatkan daya tarik visual.				✓
8	Kualitas video dalam media pembelajaran ini baik.				✓
9	Intonasi suara terdengar jelas dan mudah dipahami.				✓
10	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.				✓

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup Baik
- 1 : Kurang Baik

B. Komentar dan Saran

Saran untuk revisi media pembelajaran:

1. Cover perlu didesain ulang dengan pemilihan template dan jenis huruf yang lebih menarik dan atraktif.
2. Slide show yang terlalu monoton sebaiknya diubah dengan variasi tampilan dan transisi yang lebih halus dan tidak terlalu cepat.
3. Pastikan konsistensi penggunaan font dari awal hingga akhir, termasuk penulisan huruf besar dan kecil sesuai KBBI. Bedakan warna font antara judul atau tema dengan teks materi agar lebih jelas.
4. Sesuaikan spasi pada teks materi untuk menciptakan tampilan yang lebih estetis dan nyaman dilihat.
5. Pada menu utama dan menu materi, grupkan ikon gambar dengan teks agar navigasi lebih mudah dan langsung terhubung ke slide berikutnya.
6. Halaman kesimpulan sebaiknya disusun dalam satu halaman yang ringkas, padat, dan mudah dipahami, mencakup keseluruhan materi yang disampaikan.

C. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- ~~1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi~~
2. Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ~~3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan~~

Yogyakarta, 4 September 2024

Ahli Media



Drs. Tukidi, M.SI

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAPE AKTIF (HAJI PEDIA INTERAKTIF) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD NEGERI KALIREJO

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Materi : Ibadah Haji
 Sasaran : Siswa
 Peneliti : Asih Suprapti
 Ahli Materi : Eli Zuniharti, S.Pd.I
 Tanggal : 4 September 2024

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan pendapat Ibu, selaku ahli materi, terhadap media pembelajaran yang telah saya kembangkan. Masukan, koreksi, dan saran dari Ibu sangat penting untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, kami berharap Ibu bersedia memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk yang tertera di bawah ini

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian yang Ibu sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian mencakup aspek kualitas dan isi materi pembelajaran serta komentar/saran.
3. Rentang penilaian mulai dari “sangat baik” sampai dengan “tidak baik” dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

4. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesediaan Ibu mengisi kuisioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

No	Kualitas dan Isi Materi	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan pembelajaran dijelaskan dengan jelas.				✓
2	Materi yang disampaikan relevan dengan pembelajaran.				✓
3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
4	Penjelasan tentang Ibadah haji disampaikan disampaikan dengan bahasa yang komunikatif.				✓
5	Tampilan memperjelas pemahaman materi.				✓
6	Materi lengkap dan mencakup seluruh isi yang diperlukan oleh media.			✓	
7	Materi mudah dipahami.				✓
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.				✓
9	Penyajian materi tersusun dengan sistematis.			✓	
10	Media ini mendukung untuk pembelajaran mandiri.				✓

A. Komentar dan Saran

Saran untuk revisi materi dalam media pembelajaran:

1. Penting untuk menambahkan dalil Al-Qur'an atau hadis yang menjelaskan perintah pelaksanaan Haji.
2. Materi tambahan sebaiknya disampaikan setelah materi inti tersampaikan sepenuhnya.
3. Sebaiknya disertakan contoh konkret berupa foto atau video yang menggambarkan tahapan-tahapan Haji, termasuk tata cara mengenakan pakaian ihram.
4. Jumlah soal dalam kuis perlu ditambah menjadi 10 hingga 15 butir untuk memperdalam evaluasi pemahaman siswa.

B. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. ~~Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi~~
2. Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. ~~Tidak layak digunakan/uji coba lapangan~~

Yogyakarta, 4 September 2024

Ahli Materi



Eli Zuniharti, S.Pd.I

LEMBAR RESPON GURU TERHADAP MEDIA

Nama : WAGINI, S.Pd
 Jabatan : Guru Pend. Agama Islam
 Instansi : SD N. Plampang, Kokap
 Tanggal : _____

Instruksi:

1. Isilah identitas guru sebelum mengisi lembar respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif sains.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan Anda terhadap media tersebut.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.				✓
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.				✓
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.			✓	
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.				✓
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.				✓
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.			✓	
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.				✓

9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓
10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓

A. Komentar dan Saran

Haji Pedia Interaktif merupakan media pembelajaran yang sangat bagus. Anak-anak sangat menyukainya karena selain mudah digunakan, media ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti kuis dan video yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

B. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. ~~Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran~~
3. ~~Tidak layak digunakan/uji coba lapangan~~

Yogyakarta,

Guru PAI SD Negeri Plampang



Wagini, S.Pd

LEMBAR RESPON GURU TERHADAP MEDIA

Nama : Fajarwati
 Jabatan : Guru kelas
 Instansi : SD Negeri Kalirejo
 Tanggal : _____

Instruksi:

1. Isilah identitas guru sebelum mengisi lembar respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif sains.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan Anda terhadap media tersebut.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.				✓
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.			✓	
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.				✓
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.			✓	
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.				✓
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.			✓	
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.				✓

8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.				✓
9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓
10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓

A. Komentar dan Saran

Sebagai guru, saya merasa media pembelajaran "Haji Pedia Interaktif" sangat membantu dalam mengajarkan materi haji. Desainnya menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran seperti kuis dan video benar-benar mendukung pemahaman siswa dalam belajar, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

B. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. ~~Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran~~
3. ~~Tidak layak digunakan/uji coba lapangan~~

Yogyakarta,

Guru Kelas V SD Negeri Kalirejo



Fajarwati, S.Pd

LEMBAR RESPON GURU TERHADAP MEDIA

Nama : Eli Zuniharti
 Jabatan : Guru
 Instansi : SD Negeri Plaasan
 Tanggal : _____

Instruksi:

1. Isilah identitas guru sebelum mengisi lembar respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif sains.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon guru terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan Anda terhadap media tersebut.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2= Kurang Baik
 3= Cukup Baik
 4= Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.				✓
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.				✓
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.				✓
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.				✓
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.				✓
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.			✓	
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.			✓	

9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓
10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓

A. Komentari dan Saran

Haji Pedia Interaktif menawarkan cara belajar yang menyenangkan bagi siswa. Fitur-fitur seperti video dan kuis membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari materi haji. Media ini juga sangat mudah digunakan, sehingga siswa bisa belajar dengan lebih efektif.

B. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. ~~Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran~~
3. ~~Tidak layak digunakan/uji coba lapangan~~

Yogyakarta,

Guru PAI SD Negeri Plaosan



Eli Zuniharti, S.Pd.I

**Rerata Hasil Respon Siswa Terhadap Media Haji Pedia Interaktif
Pada Uji Coba Terbatas Di SD Negeri Plampang**

No.	Nama	Indikator										Jumlah	Persentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Agha	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	35	87,50%	Baik
2	Cintya	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,50%	Sangat Baik
3	Danish	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,50%	Sangat Baik
4	Ilham	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	35	87,50%	Sangat Baik
5	Melinda	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95%	Sangat Baik
6	Rega	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	90%	Sangat Baik
7	Syifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%	Sangat Baik
8	Uswatun	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95%	Sangat Baik
Rerata Respon Siswa		3,38	3,75	4,00	3,75	3,88	4,00	3,63	3,63	4,00	3,50	3,75	93,75%	Sangat Baik

Rerata Hasil Respon Siswa Terhadap Media Haji Pedia Interaktif

Pada Uji Coba Luas Di SD Negeri Kalirejo

No.	Nama	Indikator										Jumlah	Persentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ardiyanto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100,00%	Sangat Baik
2	Arka Naufal	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,50%	Sangat Baik
3	Fadila Firdaus	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	28	70,00%	Cukup
4	Fifi Mareta	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	34	85,00%	Baik
5	Fildan	3	3	3	3	4	4	3	4	4	2	33	82,50%	Baik
6	Nafisa Adibah	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	37	92,50%	Sangat Baik
7	Nia Nur H	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	36	90,00%	Sangat Baik
8	Rafa Yanu	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	34	85,00%	Baik
Rerata Respon Siswa		3,38	3,38	3,50	3,50	3,00	3,75	3,63	3,75	3,88	3,38	35,13	87,81%	Baik

**Rerata Hasil Respon Siswa Terhadap Media Haji Pedia Interaktif
Pada Uji Coba Luas Di SD Negeri Plaosan**

No.	Nama	Indikator										Jumlah	Persentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Adeeba Naurabyta	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	92,50%	Sangat Baik
2	Belvan Dipendra M.	3	4	4	2	3	2	4	3	3	2	30	75,00%	Cukup
3	Bernice Aptazena	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	95,00%	Sangat Baik
4	Dariel Ivander	3	4	3	3	2	3	4	3	4	4	33	82,50%	Baik
5	Ilfa Yafiah	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	35	87,50%	Baik
6	Iqbal Rayyan R.	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	34	85,00%	Baik
7	Khansa Nadhifa A.	3	3	2	4	2	2	4	4	4	4	32	80,00%	Baik
8	Nazril Ilham Fauzy	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37	92,50%	Sangat Baik
9	Rahmat Fathan A.	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	33	82,50%	Baik
10	Reza Aditya	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	34	85,00%	Baik
11	Riskaletisya Sofi V.	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95,00%	Sangat Baik
12	Rohma Fitriana P	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	34	85,00%	Baik
13	Talitha Arifatun N	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	35	87,50%	Baik
14	Vera Angelina	3	2	4	3	2	3	4	3	4	4	32	80,00%	Baik
15	Yuan Marcella	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	90,00%	Sangat Baik
Rerata		3,47	3,33	3,20	3,67	3,07	3,13	3,87	3,60	3,87	3,33	34,53	86,33%	Baik

LEMBAR RESPON SISWA TERHADAP MEDIA

Nama : ILHAM
 Kelas : 5
 Sekolah : SD N Plampang
 Tanggal : 12 September 2024

Instruksi:

1. Isilah identitas kalian sebelum mengisi lembar respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan kalian media Haji Pedia Interaktif.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.			✓	
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.				✓
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.			✓	
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.				✓
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.				✓
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.			✓	
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.			✓	
9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓

10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.			✓	
----	--	--	--	---	--

A. Komentar dan Saran

Belajar dengan Haji Pedia Interaktif seru sekali! Ada kuisnya yang membuat saya lebih tertantang dan video-video yang membantu saya lebih mengerti setiap tahap ibadah haji. Belajar pakai Haji Pedia Interaktif itu sangat menyenangkan. Selain ada kuis yang menantang, videonya juga membantu saya lebih paham tentang setiap langkah ibadah haji. Rasanya seperti belajar sambil bermain karena kuisnya seru dan bikin saya semakin ingin tahu. Videonya juga menunjukkan secara jelas cara pelaksanaan ibadah haji, jadi saya bisa melihat langsung

Kokap,

Siswa

Ilham

..... Ilham

LEMBAR RESPON SISWA TERHADAP MEDIA

Nama : Cintia
 Kelas : 5 (lima)
 Sekolah : SD N Plampang
 Tanggal : 12 September 2024

Instruksi:

1. Isilah identitas kalian sebelum mengisi lembar respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan kalian media Haji Pedia Interaktif.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.			✓	
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.				✓
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.				✓
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.				✓
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.				✓
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.				✓
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.				✓
9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓

10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓
----	--	--	--	--	---

A. Komentar dan Saran

Saya Senang menggunakan Haji Pedia Interaktif karena tampilannya menarik dan mudah dipahami, fitur-fitur seperti Video membantu saya memahami materi haji dengan lebih jelas. Saya sudah selalu belajar pakai Haji Pedia Interaktif karena tampilannya warna-warni dan mudah dipahami. Videonya jelas, jadi saya bisa lebih mengerti apa yang sedang diajarkan tentang haji. Materi yang biasanya sulit jadi lebih gampang saya pahami karena ada penjelasan yang ditunjukkan langsung di videonya.

Kokap,

Siswa

Cintia

Cintia

LEMBAR RESPON SISWA TERHADAP MEDIA

Nama : Arka Naufal Wardhana
 Kelas : V/5
 Sekolah : SDN Kalirejo
 Tanggal : 13 September 2024

Instruksi:

1. Isilah identitas kalian sebelum mengisi lembar respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan kalian media Haji Pedia Interaktif.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.			✓	
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.				✓
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.				✓
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.				✓
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.				✓
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.				✓
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.				✓
9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓

10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓
----	--	--	--	--	---

A. Komentar dan Saran

saya merasa lebih semangat belajar karena Haji Media interaktif punya banyak fitur menarik. kuis-kuisnya membuat saya bisa menguji pemahaman dan videonya membantu saya melihat langsung bagaimana melaksanakan haji. Dengan haji media interaktif saya jadi lebih bersemangat untuk belajar. Ada banyak fitur menarik terutama kuis yang seru dan menantang. kuis-kuisnya bikin saya tahu seberapa paham saya tentang materi haji. Videonya juga keren karena bisa menunjukkan langkah-langkah melaksanakan haji jadi saya bisa melihat bagaimana cara melakukannya dengan benar

Kokap,

Siswa

Am

Arka Naufal Wardhana

LEMBAR RESPON SISWA TERHADAP MEDIA

Nama : Nafisa Adibah Putri
 Kelas : 5
 Sekolah : SD N Kalirejo
 Tanggal : _____

Instruksi:

1. Isilah identitas kalian sebelum mengisi lembar respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan kalian media Haji Pedia Interaktif.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2= Kurang Baik
 3= Cukup Baik
 4= Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.				✓
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.			✓	
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.				✓
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.				✓
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.		✓		
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.				✓
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.				✓
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.				✓
9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓

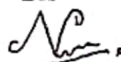
10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓
----	--	--	--	--	---

A. Komentar dan Saran

Media ini membuat belajar jadi lebih menyenangkan. Saya suka karena ada kuis dan videonya, jadi saya bisa lebih mudah mengingat materi haji yang di ajarkan. Media interaktif bikin belajar jadi lebih seru. Saya suka karena ada kuis yang membuat saya ingat pelajaran dengan lebih mudah. Di tambah lagi, videonya membantu saya mengingat apa saja yang sudah di ajarkan. Dengan cara ini, saya tidak merasa bosan saat belajar, malah jadi makin semangat memahami materi haji.

Kokap,

Siswa



Nafisa Adibah Putri

LEMBAR RESPON SISWA TERHADAP MEDIA

Nama : Deril
 Kelas : 5
 Sekolah : SD Negeri Ploasan
 Tanggal : 17 September 2024

Instruksi:

1. Isilah identitas kalian sebelum mengisi lembar respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan kalian media Haji Pedia Interaktif.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.			✓	
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.			✓	
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.			✓	
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.		✓		
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.			✓	
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.				✓
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.			✓	
9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓

10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓
----	--	--	--	--	---

A. Komentar dan Saran

Belajar dengan Haji Pedia Interaktif tidak membosankan! Fitur vidionya menarik dan kuis-kuisnya membantu saya mengingat dan menguji Pengetahuan saya tentang haji. Belajar Pakai Haji Pedia Interaktif nggak Pernah bikin bosan! Fitur vidionya menarik dan mudah diikuti. Ada juga kuis-kuis yang seru, yang membantu saya mengingat apa yang sudah saya pelajari. Kuisnya juga bikin saya tahu apakah saya sudah paham atau belum tentang Pelajaran haji.

Kokap,

Siswa

Syifa

Deril

LEMBAR RESPON SISWA TERHADAP MEDIA

Nama : Talita
 Kelas : 5 (lima)
 Sekolah : SD N Plaosan
 Tanggal : 17 September 2024

Instruksi:

1. Isilah identitas kalian sebelum mengisi lembar respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif.
2. Amati media Haji Pedia Interaktif dengan seksama.
3. Isilah lembar evaluasi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
4. Tulislah kritik/saran sesuai dengan penilaian respon siswa terhadap media Haji Pedia Interaktif! Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan kalian media Haji Pedia Interaktif.

Skala Likert:

- 1= Sangat Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Sangat Baik

No.	Evaluasi Tampilan Media	Skor			
		1	2	3	4
1	Informasi yang disajikan dalam media ini membantu memahami materi dengan lebih baik.				✓
2	Warna dan desain yang digunakan dalam media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
3	Fitur interaktif dalam media ini membantu saya mempelajari materi dengan lebih efektif.			✓	
4	Video dan animasi yang disediakan memperjelas materi yang dipelajari.				✓
5	Kualitas video dalam media ini sangat baik dan mendukung pemahaman materi.				✓
6	Media ini dapat diakses dengan mudah baik melalui laptop maupun HP.			✓	
7	Media ini mudah digunakan dan navigasinya jelas.				✓
8	Media dapat digunakan tanpa bantuan orang lain.			✓	
9	Media ini dirasakan nyaman untuk digunakan dalam belajar mandiri.				✓

10	Media ini mendorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.		✓		
----	--	--	---	--	--

A. Komentar dan Saran

Fitur Video di Haji Pedai Interaktif benar-benar membantu saya memahami setiap tahapan ibadah haji. Ditambah lagi ada kuis yang seru, jadi saya bisa tahu seberapa jauh saya paham tentang materi haji. Videonya di Haji Pedai Interaktif sangat membantu saya untuk memahami semua tahap ibadah haji dengan lebih jelas. Selain itu, ada kuis yang sangat seru dan membantu saya mengukur seberapa jauh saya sudah memahami materi. Saya jadi lebih tahu mana yang sudah saya pahami dan mana yang perlu saya pelajari lagi.

Kokap,

Siswa

~~HA~~

Talia

.....

Hasil Observasi Berpikir Kritis Sebelum Menggunakan Media Haji Pedia Interaktif
Siswa Kelas V SD Negeri Plampang

No.	Nama	Elemen						Jumlah	Rerata	Persentase Berpikir Kritis Siswa	Kategori
		e1	e1	e1	e1	e2	e3				
1	Agha	2	2	2	2	3	3	10	1,67	41,67%	Sangat Kurang
2	Cintya	3	2	3	3	3	3	17	2,83	70,83%	Cukup
3	Danish	2	2	2	3	3	2	10	1,67	41,67%	Sangat Kurang
4	Ilham	3	3	3	3	3	3	17	2,83	70,83%	Cukup
5	Melinda	2	2	2	2	2	2	12	2,00	50,00%	Sangat Kurang
6	Rega	2	2	3	2	3	3	10	1,67	41,67%	Sangat Kurang
7	Syifa	3	3	3	3	3	3	17	2,83	70,83%	Cukup
8	Uswatun	2	2	2	2	3	3	10	1,67	41,67%	Sangat Kurang
Rerata		2,38	2,25	2,50	2,50	2,88	2,75	15,25	2,54	63,54%	Kurang

Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hari, tanggal observasi: Kamis, 1 Agustus 2024

Observer : Wagini, S.Pd.

Instansi : SD Negeri Plampang

Petunjuk Pengisian:

1. Amatilah dengan seksama aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran!
2. Tulislah nama siswa yang akan diobservasi.
3. Isilah lembar observasi dengan menuliskan skor pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!

Skor 4: sangat baik, apabila 76-100% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 3: cukup baik, apabila 51-75% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 2: kurang baik, apabila 26-50% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 1 sangat tidak baik, apabila 0-25% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

4. Tulislah hasil refleksi sesuai dengan bernalar kritis siswa selama proses pembelajaran!

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No.	Nama Siswa	Elemen Berpikir Kritis						Jumlah
		Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan				Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	
		Mengajukan Pertanyaan	Mengumpulkan Informasi dari berbagai sumber	Mengklasifikasikan informasi dari berbagai sumber	Membandingkan informasi dari berbagai sumber	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Memberikan alasan dari hal yang dipikirkan.	
1	Mgha	2	2	2	2	3	3	10
2	Cintya	3	2	3	3	3	3	17
3	Donish	2	2	2	3	3	2	10
4	Ilham	3	3	3	3	3	3	17
5	Melinda	2	2	2	2	2	2	12
6	Rego	2	2	3	2	3	3	10
7	Syifa	3	3	3	3	3	3	17
8	Uswatun	2	2	2	2	3	3	10

Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa selama Pembelajaran

.....
Setelah mengamati kemampuan berpikir kritis siswa,....
saya menemukan bahwa rata-rata hasilnya masih kurang
baik, ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa dengan...
pembelajaran yang menuntut berpikir kritis :
Kita perlu memperkenalkan soal-soal yang mengasah.....
kemampuan berpikir kritis, seperti yang memerlukan.....
analisis dan evaluasi. Dengan lebih banyak latihan dan diskusi,
saya yakin kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat
.....

Observer



Wagini, S.Pd

Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa Uji Coba Terbatas
Siswa Kelas V SD Negeri Plampang

No.	Nama	Elemen						Jumlah	Rerata	Persentase Berpikir Kritis Siswa	Kategori
		e1	e1	e1	e1	e2	e3				
1	Agha	3	3	3	4	4	4	21	3,50	87,50%	Baik
2	Cintya	3	3	4	4	4	4	22	3,66	91,50%	Sangat Baik
3	Danish	3	3	3	4	3	4	20	3,33	83,25%	Baik
4	Ilham	4	3	3	4	4	4	22	3,66	91,50%	Sangat Baik
5	Melinda	3	3	3	3	3	4	19	3,16	79,00%	Baik
6	Rega	3	4	3	4	4	4	22	3,66	91,50%	Sangat Baik
7	Syifa	3	3	3	3	3	4	19	3,16	79,00%	Baik
8	Uswatun	4	3	4	4	3	4	22	3,66	91,50%	Sangat Baik
Rerata		3,25	3,13	3,25	3,75	3,75	4,00	20,88	3,47	87%	Baik

Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hari, tanggal observasi: Kamis, 12 September 2024

Observer : Wagini, S. Pd

Instansi : SD Negeri Plampang

Petunjuk Pengisian:

1. Amatilah dengan seksama aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran!
2. Tulislah nama siswa yang akan diobservasi.
3. Isilah lembar observasi dengan menuliskan skor pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!

Skor 4: sangat baik, apabila 76-100% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 3: cukup baik, apabila 51-75% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 2: kurang baik, apabila 26-50% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 1 sangat tidak baik, apabila 0-25% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

4. Tulislah hasil refleksi sesuai dengan bernalar kritis siswa selama proses pembelajaran!

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No.	Nama Siswa	Elemen Berpikir Kritis						Jumlah
		Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan				Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	
		Mengajukan Pertanyaan	Mengumpulkan Informasi dari berbagai sumber	Mengklasifikasikan informasi dari berbagai sumber	Membandingkan informasi dari berbagai sumber	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Memberikan alasan dari hal yang dipikirkan.	
1	Agha	3	3	3	4	4	4	21
2	Cintya	3	3	4	4	4	4	22
3	Danish	3	3	3	4	3	4	20
4	Ihan	4	3	3	4	4	4	22
5	Melinda	3	3	3	3	3	4	19
6	Rego	3	4	3	4	4	4	22
7	Syifa	3	3	3	3	3	4	19
8	Uswatun	4	3	4	4	3	4	22

Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa selama Pembelajaran

Setelah mengamati kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media Haji Pedia interaktif, saya senang melihat bahwa rata-rata hasilnya kini cukup baik di setiap elemen. Media yang menarik ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, dan siswa mulai terbiasa dengan soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media interaktif ini jelas membantu pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Mari kita terus gunakan media dan metode yang menyenangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Observer



Wagini, S-Pd

Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa Sebelum Menggunakan Media Haji Pedia Interaktif
Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo

No.	Nama	Elemen						Jumlah	Rerata	Persentase Berpikir Kritis Siswa	Kategori
		e1	e1	e1	e1	e2	e3				
1	Ardiyanto Setya Budi	2	2	3	3	3	4	17	2,83	70,83%	Cukup
2	Arka Naufal Wardhana	2	2	3	3	2	2	14	2,33	58,33%	Sangat Kurang
3	Fadilla Firdaus	2	2	3	2	3	3	15	2,50	62,50%	Kurang
4	Fifi Mareta	2	2	2	3	3	2	14	2,33	58,33%	Sangat Kurang
5	Fildhan Raditya Putra	2	2	3	3	3	3	16	2,67	66,67%	Kurang
6	Nafisa Adibah Putri	2	2	3	2	3	3	15	2,50	62,50%	Kurang
7	Nia Nur Harifah	2	2	2	2	2	2	12	2,00	50,00%	Sangat Kurang
8	Rafa Yanuar	2	2	3	3	3	3	16	2,67	66,67%	Kurang
Rerata		2	2	2,75	2,625	2,75	2,75	14,88	2,48	61,98%	Kurang

Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hari, tanggal observasi: Jum'at, 19 Juli 2024

Observer : Fajarwati

Instansi : SDN Kalirejo

Petunjuk Pengisian:

1. Amatilah dengan seksama aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran!
2. Tulislah nama siswa yang akan diobservasi.
3. Isilah lembar observasi dengan menuliskan skor pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
Skor 4: sangat baik, apabila 76-100% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.
Skor 3: cukup baik, apabila 51-75% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.
Skor 2: kurang baik, apabila 26-50% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.
Skor 1 sangat tidak baik, apabila 0-25% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.
4. Tulislah hasil refleksi sesuai dengan bernalar kritis siswa selama proses pembelajaran!

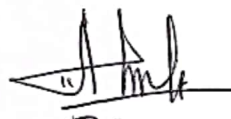
Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No.	Nama Siswa	Elemen Berpikir Kritis						Jumlah
		Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan				Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	
		Mengajukan Pertanyaan	Mengumpulkan Informasi dari berbagai sumber	Mengklasifikasikan informasi dari berbagai sumber	Membandingkan informasi dari berbagai sumber	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Memberikan alasan dari hal yang dipikirkan.	
1	Ardi	2	2	3	3	3	4	17
2	Arka	2	2	3	3	2	2	14
3	Fadil	2	2	3	2	3	3	15
4	Fipi	2	2	2	3	3	2	14
5	Fidhan	2	2	3	3	3	2	16
6	Napisa	2	2	3	2	3	3	15
7	Nia	2	2	2	2	2	2	12
8	Rapa	2	2	3	3	3	3	16

Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa selama Pembelajaran

Setelah mengamati kemampuan berpikir kritis siswa, saya mendapati...
 bahwa rata-rata hasilnya masih kurang baik di semua elemen. Ini.....
 menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa dengan soal-soal yang.....
 mengukur kemampuan berpikir kritis. Kita perlu mulai memperkenalkan
 metode pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran kritis seperti
 soal yang lebih menantang dan diskusi kelompok. Dengan lebih banyak
 latihan, saya yakin kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat.
 Mari kita ciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mendukung.....
 pengembangan keterampilan ini:.....

Observer


 Fajarwati.....

Hasil Observasi Berpikir Kritis Siswa Uji Coba Luas
Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo

No.	Nama	Elemen						Jumlah	Rerata	Persentase Berpikir Kritis Siswa	Kategori
		e1	e1	e1	e1	e2	e3				
1	Ardiyanto Setya Budi	3	3	3	3	4	4	20	3,33	83,33%	Baik
2	Arka Naufal Wardhana	3	3	3	4	4	4	21	3,50	87,50%	Baik
3	Fadilla Firdaus	3	3	4	4	3	4	21	3,50	87,50%	Baik
4	Fifi Mareta	3	3	3	3	3	3	18	3,00	75,00%	Baik
5	Fildhan Raditya Putra	3	3	4	4	4	4	22	3,67	91,67%	Sangat Baik
6	Nafisa Adibah Putri	3	3	4	4	4	4	22	3,67	91,67%	Sangat Baik
7	Nia Nur Harifah	3	3	3	3	3	3	18	3,00	75,00%	Baik
8	Rafa Yanuar	3	3	4	4	4	4	22	3,67	91,67%	Sangat Baik
Rerata		3,0	3,0	3,50	3,60	3,60	3,80	20,5	3,42	85,42%	Baik

Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hari, tanggal observasi: Jum'at, 13 September 2024

Observer : Fajarwati

Instansi : SDN Kalirejo

Petunjuk Pengisian:

1. Amatilah dengan seksama aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran!
2. Tulislah nama siswa yang akan diobservasi.
3. Isilah lembar observasi dengan menuliskan skor pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!

Skor 4: sangat baik, apabila 76-100% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 3: cukup baik, apabila 51-75% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 2: kurang baik, apabila 26-50% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 1 sangat tidak baik, apabila 0-25% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

4. Tulislah hasil refleksi sesuai dengan bernalar kritis siswa selama proses pembelajaran!

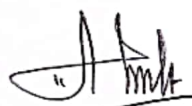
Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No.	Nama Siswa	Elemen Berpikir Kritis						Jumlah
		Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan				Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	
		Mengajukan Pertanyaan	Mengumpulkan Informasi dari berbagai sumber	Mengklasifikasikan informasi dari berbagai sumber	Membandingkan informasi dari berbagai sumber	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Memberikan alasan dari hal yang dipikirkan.	
1.	Ardi	3	3	3	3	4	4	20
2	Arka	3	3	3	4	4	4	21
3	Fadil	3	3	4	4	3	4	21
4	Fipi	3	3	3	3	3	3	18
5	Fildan	3	3	4	4	4	4	22
6	Nia	3	3	3	3	3	3	18
7	Napisa	3	3	4	4	4	4	22
8	Rapa	3	3	4	4	4	4	22

Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa selama Pembelajaran

Setelah melakukan observasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, saya sangat senang melihat bahwa rata-rata hasilnya sudah baik di setiap elemen. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kemampuan bernalar kritis mereka. Keberhasilan ini bisa jadi ~~mereka~~ karena mereka telah terbiasa dengan pembelajaran yang menantang, seperti latihan soal yang merangsang pemikiran kritis dan diskusi yang aktif di kelas. Dengan terus memberikan dukungan dan kesempatan untuk berlatih, saya yakin siswa akan terus berkembang dan semakin percaya diri dalam kemampuan berpikir kritis mereka.

Observer



Fajarkwati

Hasil Observasi Berpikir Kritis Sebelum Menggunakan Media Haji Pedia Interaktif
Siswa Kelas V SD Negeri Plaosan

No.	Nama	Elemen						Jumlah	Rerata	Persentase Berpikir Kritis Siswa	Kategori
		e1	e1	e1	e1	e2	e3				
1	Adeeba Naurabyta	2	3	3	3	3	3	17	2,83	70,83%	Cukup
2	Belvan Dipendra M.	2	2	2	2	3	3	14	2,33	58,33%	Kurang
3	Bernice Aptazena	2	2	3	3	3	3	16	2,67	66,67%	Kurang
4	Dariel Ivander Alvaro	3	3	3	3	3	3	18	3,00	75,00%	Cukup
5	Ilfa Yafiah	2	2	2	3	2	2	13	2,17	54,17%	Sangat Kurang
6	Iqbal Rayyan R.	2	2	2	2	2	3	13	2,17	54,17%	Sangat Kurang
7	Khansa Nadhifa A.	2	3	3	3	3	3	17	2,83	70,83%	Cukup
8	Nazril Ilham Fauzy	2	2	2	2	2	3	13	2,17	54,17%	Sangat Kurang
9	Rahmat Fathan A.	2	2	2	3	2	3	14	2,33	58,33%	Sangat Kurang
10	Reza Aditya	1	1	2	2	2	2	10	1,67	41,67%	Sangat Kurang
11	Riskaletisya Sofi V.	2	2	2	2	2	2	12	2,00	50,00%	Sangat Kurang
12	Rohma Fitriana Putri	2	2	2	2	2	3	13	2,17	54,17%	Sangat Kurang
13	Talitha Arifatun N	3	3	3	3	3	3	18	3,00	75,00%	Cukuo
14	Vera Angelina	2	2	2	2	3	3	14	2,33	58,33%	Sangat Kurang
15	Yuan Marcella	2	2	2	2	3	3	14	2,33	58,33%	Sangat Kurang
Rerata		2,07	2,2	2,33	2,47	2,53	2,80	14,40	2,40	60,00%	Kurang

Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hari, tanggal observasi: Senin, 19 Agustus 2024

Observer : Eli Zunitarti .s.Pd.i

Instansi : SD N. Plasasan

Petunjuk Pengisian:

1. Amatilah dengan seksama aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran!
2. Tulislah nama siswa yang akan diobservasi.
3. Isilah lembar observasi dengan menuliskan skor pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!
Skor 4: sangat baik, apabila 76-100% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.
Skor 3: cukup baik, apabila 51-75% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.
Skor 2: kurang baik, apabila 26-50% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.
Skor 1 sangat tidak baik, apabila 0-25% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.
4. Tulislah hasil refleksi sesuai dengan bernalar kritis siswa selama proses pembelajaran!

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No.	Nama Siswa	Elemen Berpikir Kritis						Jumlah
		Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan				Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	
		Mengajukan Pertanyaan	Mengumpulkan Informasi dari berbagai sumber	Mengklasifikasikan informasi dari berbagai sumber	Membandingkan informasi dari berbagai sumber	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Memberikan alasan dari hal yang dipikirkan.	
1.	Adeeba	2	3	3	3	3	3	17
2.	Belvan	2	2	2	2	3	3	14
3.	Bernice	2	2	3	3	3	3	16
4.	Daniel	3	3	3	3	3	3	18
5.	Ilpa	2	2	2	3	2	2	13
6.	Iqbal	2	2	2	2	2	3	13
7.	Khanza	2	3	3	3	3	3	17
8.	Nazril	2	2	2	2	2	3	13
9.	Rahmat	2	2	2	3	2	3	14
10.	Reza	1	1	2	2	2	2	10
11.	Riska	2	2	2	2	2	2	12
12.	Rohma	2	2	2	2	2	3	13
13.	Talitha	3	3	3	3	3	3	18
14.	Vera	2	2	2	2	3	3	14
15.	Yuan	2	2	2	2	3	3	14

Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa selama Pembelajaran

Setelah melihat kemampuan berpikir kritis siswa, saya melihat bahwa rata-rata hasilnya masih kurang baik di semua bagian. Ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa dengan soal-soal yang menguji kemampuan berpikir kritis mereka. Kita perlu mulai menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran kritis, seperti soal-soal yang lebih menantang. Dengan lebih banyak latihan, saya yakin kemampuan berpikir kritis siswa akan semakin baik. Mari kita buat suasana belajar yang mendukung pengembangan keterampilan ini.

Observer

Elz Zuniharti, S.Pd.1

Hasil Observasi Berpikir Kritis Secara Luas
Siswa Kelas V SD Negeri Plaosan

No.	Nama	Elemen						Jumlah	Rerata	Persentase Berpikir Kritis Siswa	Kategori
		e1	e1	e1	e1	e2	e3				
1	Adeeba Naurabyta	4	4	3	3	4	4	22	3,67	91,67%	Sangat Baik
2	Belvan Dipendra M.	3	3	3	3	3	4	19	3,17	79,17%	Cukup
3	Bernice Aptazena	3	3	3	4	4	4	21	3,50	87,50%	Baik
4	Dariel Ivander Alvaro	3	4	4	4	4	4	23	3,83	95,83%	Sangat Baik
5	Ilfa Yafiah	3	2	3	3	2	4	17	2,83	70,83%	Cukup
6	Iqbal Rayyan R.	2	2	2	3	3	3	15	2,50	62,50%	Kurang
7	Khansa Nadhifa A.	3	4	4	4	4	4	23	3,83	95,83%	Sangat Baik
8	Nazril Ilham Fauzy	3	3	3	3	4	4	20	3,33	83,33%	Baik
9	Rahmat Fathan A.	3	3	3	3	3	3	18	3,00	75,00%	Cukup
10	Reza Aditya	3	2	3	3	3	3	17	2,83	70,83%	Cukup
11	Riskaletisya Sofi V.	3	3	3	3	3	3	18	3,00	75,00%	Cukup
12	Rohma Fitriana Putri	3	3	2	3	3	3	17	2,83	70,83%	Cukup
13	Talitha Arifatun N	3	3	4	4	4	4	22	3,67	91,67%	Sangat Baik
14	Vera Angelina	3	3	3	3	3	3	18	3,00	75,00%	Cukup
15	Yuan Marcella	3	3	3	3	3	3	18	3,00	75,00%	Cukup
Rerata		3,00	3,00	3,07	3,27	3,33	3,53	19,20	3,20	80%	Baik

Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hari, tanggal observasi: Selasa, 17 September 2024

Observer : Eli Zuniharti, S.Pd.i

Instansi : SD N Plasran

Petunjuk Pengisian:

1. Amatilah dengan seksama aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran!
2. Tulislah nama siswa yang akan diobservasi.
3. Isilah lembar observasi dengan menuliskan skor pada salah satu skala penilaian yang paling sesuai!

Skor 4: sangat baik, apabila 76-100% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 3: cukup baik, apabila 51-75% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 2: kurang baik, apabila 26-50% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

Skor 1 sangat tidak baik, apabila 0-25% siswa terlihat memenuhi indikator yang dinilai.

4. Tulislah hasil refleksi sesuai dengan bernalar kritis siswa selama proses pembelajaran!

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No.	Nama Siswa	Elemen Berpikir Kritis						Jumlah
		Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan				Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	
		Mengajukan Pertanyaan	Mengumpulkan Informasi dari berbagai sumber	Mengklasifikasikan informasi dari berbagai sumber	Membandingkan informasi dari berbagai sumber	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.	Memberikan alasan dari hal yang dipikirkan.	
1.	Adeeba	4	4	3	3	4	4	22
2.	Belvan	3	3	3	3	3	4	19
3.	Bernice	3	3	3	4	4	4	21
4.	Darrial	3	4	4	4	4	4	23
5.	Ilfa	3	2	3	3	2	4	17
6.	Iqbal	2	2	2	3	3	3	15
7.	Khanza	3	4	4	4	4	4	23
8.	Nazril	3	3	3	3	4	4	20
9.	Rahmat	3	3	3	3	3	3	18
10.	Reza	3	2	3	3	3	3	17
11.	Riska	3	3	3	3	3	3	18
12.	Rohma	3	3	2	3	3	3	17
13.	Tlitha	3	3	4	4	4	4	22
14.	Vera	3	3	3	3	3	3	18
15.	Yuan	3	3	3	3	3	3	18

Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa selama Pembelajaran

Setelah melihat kemampuan berpikir kritis siswa, saya sangat senang karena rata-rata hasilnya sudah baik di setiap elemen. Ini menunjukkan bahwa siswa telah berkembang dalam berpikir kritis. Salah satu alasan keberhasilan ini adalah semangat mereka dalam belajar, terutama dalam penggunaan media interaktif yang membuat mereka lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya membaca buku teks. Hal ini terlihat dari ketertarikan mereka pada pembelajaran yang menantang, seperti soal-soal yang mengasah pikiran dan diskusi di kelas. Dengan terus memberikan dukungan dan kesepakatan untuk berlatih, saya yakin siswa akan terus berkembang dan semakin percaya diri dalam kemampuan berpikir kritis mereka.

Observer

Ely Zuniharti, S.Pd.

Kisi-Kisi Soal Pretest Bernalar Kritis

No	Elemen	Sub Elemen	Indikator Soal	No Soal	Jenis Soal
1	Memperoleh dan memproses Informasi dan gagasan	Mengajukan pertanyaan	Disajikan ilustrasi gambar dan pernyataan, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan terkait pengertian ibadah haji dengan benar,	1	Uraian
			Disajikan ilustrasi gambar dan pernyataan, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan terkait syarat ibadah haji dengan benar.	2	Uraian
		Mengidentifikasi, mengklasifikasi dan mengolah informasi dan gagasan.	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi rukun ibadah haji dengan benar.	3	Uraian
			Disajikan pernyataan, siswa dapat menjelaskan secara singkat larangan-larangan haji dengan bahasa yang mudah dipahami.	4	Uraian
2	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Disajikan pernyataan, siswa dapat menganalisis wajib haji dengan benar.	5	Uraian
3	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	Disajikan pernyataan, siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan hikmah atau pelajaran yang didapat dari ibadah haji dengan benar	6	Uraian

RUBRIK PENILAIAN PRETEST BERPIKIR KRITIS

No	Indikator Soal	No Soal	Skor			
			4	3	2	1
1	Disajikan ilustrasi gambar dan pernyataan, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan terkait pengertian ibadah haji dengan benar,	1	Siswa mengajukan pertanyaan yang sangat relevan, mendalam, dan tepat terkait pengertian ibadah haji, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap ilustrasi dan pernyataan yang diberikan.	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan dan jelas terkait pengertian ibadah haji, namun kurang mendalam atau ada sedikit ketidaktepatan dalam fokus pertanyaannya.	Siswa mengajukan pertanyaan yang kurang relevan atau kurang jelas, namun ada upaya untuk berhubungan dengan pengertian ibadah haji.	Siswa mengajukan pertanyaan yang tidak relevan atau tidak jelas, menunjukkan minimnya pemahaman terhadap pengertian ibadah haji.
	Disajikan ilustrasi gambar dan pernyataan, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan terkait syarat ibadah haji dengan benar.	2	Siswa mengajukan pertanyaan yang sangat relevan, mendalam, dan tepat terkait syarat ibadah haji menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap materi dan ilustrasi yang disajikan.	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan dan jelas terkait syarat ibadah haji, namun kurang mendalam atau belum sepenuhnya tepat.	Siswa mengajukan pertanyaan yang kurang relevan atau kurang jelas terkait syarat ibadah haji, tetapi ada upaya untuk berhubungan dengan topik.	Siswa mengajukan pertanyaan yang tidak relevan atau tidak jelas terkait syarat ibadah haji, menunjukkan pemahaman yang sangat minim.

	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi rukun ibadah haji dengan benar.	3	Siswa dapat mengidentifikasi semua rukun ibadah haji dengan benar, lengkap, dan tanpa kesalahan.	Siswa dapat mengidentifikasi sebagian besar rukun ibadah haji dengan benar, namun terdapat satu kesalahan kecil.	Siswa dapat mengidentifikasi beberapa rukun ibadah haji dengan benar, namun ada beberapa kesalahan atau kekurangan.	Siswa tidak dapat mengidentifikasi rukun ibadah haji dengan benar atau hanya mengenali satu rukun dengan benar.
	Disajikan pernyataan, siswa dapat menjelaskan secara singkat larangan-larangan haji dengan bahasa yang mudah dipahami.	4	Siswa menjelaskan semua larangan haji dengan benar, singkat, dan menggunakan bahasa yang sangat mudah dipahami.	Siswa menjelaskan sebagian besar larangan haji dengan benar, singkat, dan menggunakan bahasa yang cukup mudah dipahami, namun ada sedikit kekurangan dalam penjelasan.	Siswa menjelaskan beberapa larangan haji dengan benar, namun penjelasannya kurang singkat atau menggunakan bahasa yang kurang jelas.	Siswa tidak dapat menjelaskan larangan haji dengan benar atau menggunakan bahasa yang sulit dipahami, sehingga penjelasan tidak jelas.
2	Disajikan pernyataan, siswa dapat menganalisis wajib haji dengan benar.	5	Siswa menganalisis semua aspek wajib haji dengan benar, mendalam, dan menyertakan penjelasan yang logis dan terstruktur.	Siswa menganalisis sebagian besar aspek wajib haji dengan benar, namun penjelasan masih kurang mendalam atau terdapat sedikit kesalahan.	Siswa menganalisis beberapa aspek wajib haji dengan benar, namun analisisnya kurang lengkap atau tidak terstruktur dengan baik.	Siswa sama sekali tidak dapat menganalisis wajib haji dengan benar, atau analisisnya sangat minim dan tidak logis.
3	Disajikan pernyataan, siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan	6	Siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan hikmah ibadah haji dengan	Siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan hikmah ibadah haji dengan	Siswa dapat merefleksikan sebagian hikmah ibadah haji dengan benar, namun	Siswa sama sekali tidak dapat merefleksikan atau menjelaskan hikmah ibadah haji dengan benar,

	hikmah atau pelajaran yang didapat dari ibadah haji dengan benar		sangat tepat, mendalam, dan jelas, serta mampu mengaitkan pelajaran tersebut dengan kehidupan sehari-hari.	benar dan jelas, namun penjelasannya kurang mendalam atau kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari.	penjelasannya masih dangkal atau kurang jelas.	atau penjelasannya sangat minim dan tidak relevan.
--	--	--	--	--	--	--

SOAL PRETEST BERPIKIR KRITIS SISWA

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tuliskan identitas diri Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada soal yang kurang jelas tanyakan kepada guru!
3. Jawablah semua pertanyaan yang disediakan dengan jujur dan sungguh-sungguh!

Nama :

No Absen :

1. Perhatikan gambar berikut!



Difan mendengar cerita dari ayahnya tentang ibadah haji. Ayahnya menjelaskan bahwa haji adalah salah satu dari lima rukun Islam yang harus dilaksanakan oleh setiap Muslim yang mampu, baik secara fisik maupun finansial. Haji merupakan perjalanan spiritual yang dilakukan ke Makkah untuk melaksanakan serangkaian ibadah tertentu. Dalam pelaksanaannya, jamaah haji melakukan tahapan-tahapan seperti ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, sa'i, dan melempar jumrah. Selain itu, ayah Difan juga menekankan bahwa haji mengajarkan banyak nilai, seperti kesabaran, kerendahan hati, dan persatuan antar umat.

Berdasarkan deskripsi dan ilustrasi gambar di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada suatu hari, Aziz mendengar cerita dari pamannya yang baru saja pulang menunaikan ibadah haji. Pamannya bercerita bahwa ibadah haji adalah rukun Islam yang kelima dan wajib dilaksanakan oleh setiap umat Islam yang mampu, baik secara fisik maupun finansial. Selama menunaikan haji, pamannya melakukan berbagai tahapan seperti ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, dan melempar jumrah. Pamannya juga mengatakan bahwa pelaksanaan ibadah haji mengajarkan banyak nilai seperti kesabaran, kerendahan hati, dan kebersamaan.

Berdasarkan deskripsi dan ilustrasi gambar di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

3. Pada pelajaran agama Islam, Frida belajar bahwa untuk menunaikan ibadah haji dengan sah, jamaah harus melaksanakan rukun-rukun haji dengan benar. Gurunya menyebutkan bahwa salah satu rukun haji yang paling penting adalah tawaf, yaitu mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali. Selain itu, Frida juga belajar tentang sa'i, yaitu berlari-lari kecil antara bukit Safa dan Marwah. Setelah itu, jamaah haji melakukan tahalul, yakni mencukur rambut sebagai tanda berakhirnya sebagian ritual haji.

Berdasarkan deskripsi di atas, sebutkan dua rukun haji yang disebutkan dalam cerita tersebut, dan jelaskan apa tujuan dari masing-masing rukun!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

4. Pak Ali sedang mempersiapkan dirinya untuk menunaikan ibadah haji. Sebelum berangkat, ia mempelajari bahwa ada beberapa larangan yang harus dipatuhi selama berada dalam keadaan ihram, seperti tidak boleh memotong kuku, mencukur rambut, memakai wewangian, serta berburu atau membunuh hewan. Pak Ali juga diberitahu bahwa jika ia melanggar larangan tersebut, ia harus membayar denda atau dam.

Berdasarkan deskripsi di atas, sebutkan dua larangan selama haji yang disebutkan dalam cerita di atas dan jelaskan mengapa larangan-larangan tersebut penting untuk dipatuhi!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

5. Pak Bakri baru saja pulang dari menunaikan ibadah haji dan menceritakan pengalamannya kepada keluarganya. Dia menjelaskan bahwa selain rukun haji, ada juga wajib haji yang harus dilakukan agar ibadah hajinya sempurna. Salah satu yang sangat penting adalah mabit di Muzdalifah, yaitu bermalam di Muzdalifah setelah wukuf di Arafah untuk mengumpulkan kerikil yang akan digunakan untuk melempar jumrah. Mabit ini dilakukan sebagai persiapan untuk hari-hari berikutnya di Mina.

Berdasarkan deskripsi di atas, mengapa mabit di Muzdalifah merupakan bagian penting dari wajib haji? Jelaskan!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

6. Setelah pulang dari menunaikan ibadah haji, Pak Rudi menceritakan kepada anak-anaknya tentang sejarah Nabi Ibrahim AS saat akan menyembelih putranya, Ismail, sebagai bentuk ketaatan kepada Allah. Peristiwa ini menjadi bagian penting dalam pelaksanaan haji, terutama dalam prosesi melempar jumrah, yang melambangkan perlawanan Nabi Ibrahim terhadap godaan setan. Pak Rudi mengatakan bahwa ibadah haji mengajarkan kita untuk selalu patuh kepada Allah, sebagaimana Nabi Ibrahim menunjukkan ketaatannya. Berdasarkan deskripsi di atas, apa hikmah yang dapat kamu ambil dari sejarah Nabi Ibrahim AS yang tercermin dalam ibadah haji?

Jawab:

.....

.....

.....

.....

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST BERNALAR KRITIS

No Soal	Kunci Jawaban
1.	<p>Alternatif jawaban:</p> <p>a. Mengapa wukuf di Arafah menjadi salah satu tahapan penting dalam ibadah?</p> <p>b. Apa yang dimaksud dengan tawaf ifadah dan kapan pelaksanaannya?</p>
2	<p>Alternatif jawaban:</p> <p>a. Mengapa ibadah haji hanya diwajibkan bagi orang yang mampu secara fisik dan finansial?</p> <p>b. Apa saja nilai-nilai yang bisa kita pelajari dari pelaksanaan ibadah haji?</p>
3	<p>Alternatif jawaban:</p> <p>a. Tawaf: Mengelilingi Ka'bah tujuh kali sebagai bentuk pengabdian kepada Allah.</p> <p>b. Sa'i: Berjalan atau berlari kecil antara Safa dan Marwah sebagai bentuk mengenang perjuangan Siti Hajar mencari air.</p>
4	<p>Alternatif jawaban</p> <p>a. Memotong rambut: Larangan ini penting karena ihram menandakan kesucian dan kerendahan hati selama ibadah.</p> <p>b. Memakai wewangian: Hal ini dilarang karena dalam ihram, jamaah harus meninggalkan kemewahan duniawi dan fokus pada ibadah kepada Allah."</p>
5	<p>Mabit di Muzdalifah penting karena merupakan persiapan sebelum melempar jumrah. Ini juga menunjukkan ketaatan dalam mengikuti tahapan haji yang sudah diatur.</p>
6	<p>Hikmahnya adalah pentingnya ketaatan dan kesabaran dalam menjalankan perintah Allah, seperti yang ditunjukkan oleh Nabi Ibrahim dalam peristiwa penyembelihan Ismail."</p>

Kisi-Kisi Soal Posttest Bernalar Kritis

No	Elemen	Sub Elemen	Indikator Soal	No Soal	Jenis Soal
1	Memperoleh dan memproses Informasi dan gagasan	Mengajukan pertanyaan	Disajikan pernyataaa, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan terkait dalil Al-Qur'an terkait perintah haji dengan benar,	1	Uraian
			Disajikan pernyataan siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan terkait syarat ibadah haji dengan benar.	2	Uraian
		Mengidentifikasi, mengklasifikasi dan mengolah informasi dan gagasan.	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi rukun ibadah haji dengan benar.	3	Uraian
			Disajikan ilustrasi gambar dan pernyataan siswa dapat menjelaskan secara singkat larangan-larangan haji dengan bahasa yang mudah dipahami.	4	Uraian
2	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Disajikan pernyataan, siswa dapat menganalisis wajib haji dengan benar.	5	Uraian
3	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	Merefleksi pemikiran dan proses berpikir	Disajikan pernyataan, siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan hikmah atau pelajaran yang didapat dari ibadah haji dengan benar	6	Uraian

RUBRIK PENILAIAN POSTEST BERPIKIR KRITIS

No	Indikator Soal	No Soal	Skor			
			4	3	2	1
1	Disajikan ilustrasi gambar dan pernyataan, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan terkait dalil perintah haji dengan benar,	1	Siswa mengajukan pertanyaan yang sangat relevan, mendalam, dan tepat terkait dalil Al-Qur'an tentang perintah haji, menunjukkan pemahaman yang kuat.	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan dan jelas, namun kurang mendalam atau belum sepenuhnya tepat terkait dalil Al-Qur'an tentang perintah haji	Siswa mengajukan pertanyaan yang kurang relevan atau kurang jelas terkait dalil Al-Qur'an tentang perintah haji, namun ada usaha untuk berfokus pada topik.	Siswa mengajukan pertanyaan yang tidak relevan atau tidak jelas, menunjukkan pemahaman yang sangat minim terhadap dalil Al-Qur'an tentang perintah haji.
	Disajikan ilustrasi gambar dan pernyataan, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan terkait syarat ibadah haji dengan benar.	2	Siswa mengajukan pertanyaan yang sangat relevan, mendalam, dan tepat terkait syarat ibadah haji menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan dan jelas terkait syarat ibadah haji, namun kurang mendalam atau belum sepenuhnya tepat.	Siswa mengajukan pertanyaan yang kurang relevan atau kurang jelas terkait syarat ibadah haji, tetapi ada upaya untuk berhubungan dengan topik.	Siswa mengajukan pertanyaan yang tidak relevan atau tidak jelas terkait syarat ibadah haji, menunjukkan pemahaman yang sangat minim.

			materi dan ilustrasi yang disajikan.			
	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi rukun ibadah haji dengan benar.	3	Siswa dapat mengidentifikasi semua rukun ibadah haji dengan benar, lengkap, dan tanpa kesalahan.	Siswa dapat mengidentifikasi sebagian besar rukun ibadah haji dengan benar, namun terdapat satu kesalahan kecil.	Siswa dapat mengidentifikasi beberapa rukun ibadah haji dengan benar, namun ada beberapa kesalahan atau kekurangan.	Siswa tidak dapat mengidentifikasi rukun ibadah haji dengan benar atau hanya mengenali satu rukun dengan benar.
	Disajikan pernyataan, siswa dapat menjelaskan secara singkat larangan-larangan haji dengan bahasa yang mudah dipahami.	4	Siswa menjelaskan semua larangan haji dengan benar, singkat, dan menggunakan bahasa yang sangat mudah dipahami.	Siswa menjelaskan sebagian besar larangan haji dengan benar, singkat, dan menggunakan bahasa yang cukup mudah dipahami, namun ada sedikit kekurangan dalam penjelasan.	Siswa menjelaskan beberapa larangan haji dengan benar, namun penjelasannya kurang singkat atau menggunakan bahasa yang kurang jelas.	Siswa tidak dapat menjelaskan larangan haji dengan benar atau menggunakan bahasa yang sulit dipahami, sehingga penjelasan tidak jelas.
2	Disajikan pernyataan, siswa dapat menganalisis wajib haji dengan benar.	5	Siswa menganalisis semua aspek wajib haji dengan benar, mendalam, dan menyertakan penjelasan yang logis dan terstruktur.	Siswa menganalisis sebagian besar aspek wajib haji dengan benar, namun penjelasan masih kurang mendalam atau terdapat sedikit kesalahan.	Siswa menganalisis beberapa aspek wajib haji dengan benar, namun analisisnya kurang lengkap atau tidak terstruktur dengan baik.	Siswa sama sekali tidak dapat menganalisis wajib haji dengan benar, atau analisisnya sangat minim dan tidak logis.

3	Disajikan pernyataan, siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan hikmah atau pelajaran yang didapat dari ibadah haji dengan benar	6	Siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan hikmah ibadah haji dengan sangat tepat, mendalam, dan jelas, serta mampu mengaitkan pelajaran tersebut dengan kehidupan sehari-hari.	Siswa dapat merefleksikan dan menjelaskan hikmah ibadah haji dengan benar dan jelas, namun penjelasannya kurang mendalam atau kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari.	Siswa dapat merefleksikan sebagian hikmah ibadah haji dengan benar, namun penjelasannya masih dangkal atau kurang jelas.	Siswa sama sekali tidak dapat merefleksikan atau menjelaskan hikmah ibadah haji dengan benar, atau penjelasannya sangat minim dan tidak relevan.
---	--	---	--	--	--	--

SOAL POSTTEST BERNALAR KRITIS SISWA

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tuliskan identitas diri Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada soal yang kurang jelas tanyakan kepada guru!
3. Jawablah semua pertanyaan yang disediakan dengan jujur dan sungguh-sungguh!

Nama :.....

No Absen :.....

1. Pada suatu hari, Fitra sedang belajar tentang ibadah haji di sekolah. Gurunya menyebutkan bahwa haji adalah kewajiban bagi umat Islam yang mampu, sesuai dengan firman Allah dalam Surah Ali 'Imran ayat 97: *"Mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah."* Gurunya juga menjelaskan bahwa ayat ini menegaskan pentingnya melaksanakan haji bagi orang yang memiliki kemampuan fisik dan finansial. Fitra pun teringat bahwa pamannya baru saja pulang dari menunaikan ibadah haji dan menceritakan pengalamannya.

Berdasarkan deskripsi di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

2. Suatu hari, Aji belajar tentang syarat-syarat haji di sekolah. Gurunya menjelaskan bahwa salah satu syarat wajib haji adalah baligh, artinya seseorang harus sudah mencapai usia dewasa atau akil baligh untuk bisa diwajibkan melaksanakan haji. Guru Aji juga menambahkan bahwa selain baligh, syarat lain yang harus dipenuhi adalah Islam, berakal, merdeka, dan mampu secara fisik serta finansial. Setelah mendengar penjelasan tersebut, Aji mulai memahami mengapa tidak semua orang diwajibkan melaksanakan haji.

Berdasarkan deskripsi di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

3. Suatu hari, Kholik mendengarkan cerita dari kakaknya yang baru saja pulang menunaikan ibadah haji. Kakaknya bercerita bahwa dalam pelaksanaan haji, terdapat beberapa rukun yang harus dipenuhi agar ibadah hajinya sah. Kakaknya memulai dengan ihram, yaitu niat memulai haji. Kemudian, ia melanjutkan dengan wukuf di Arafah, yang merupakan inti dari ibadah haji. Setelah itu, ia melakukan tawaf mengelilingi Ka'bah, disusul dengan sa'i antara Shafa dan Marwah, dan terakhir melakukan tahalul, yaitu memotong rambut sebagai tanda selesai haji. Budi sangat tertarik dengan cerita kakaknya tersebut.

Berdasarkan deskripsi di atas, identifikasilah dua rukun haji yang disebutkan dan jelaskan fungsinya!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

4. Suatu hari, Ibu Nuri menceritakan pengalamannya saat menunaikan ibadah haji. Ibu Nuri menjelaskan bahwa ada beberapa larangan haji yang harus dihindari oleh jamaah, khususnya bagi perempuan. Salah satunya adalah tidak diperbolehkan menutup wajah dan telapak tangan selama dalam keadaan ihram. Selain itu, perempuan juga dilarang memakai pakaian yang ketat atau berjahit yang menyerupai pakaian laki-laki. Ibu Nuri menegaskan bahwa mematuhi larangan-larangan ini penting agar ibadah haji yang dilakukan sah dan diterima oleh Allah.

Berdasarkan deskripsi di atas, jelaskan secara singkat dua larangan haji bagi perempuan!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

5. Setelah selesai dari wukuf di Arafah, Pak Ali melanjutkan rangkaian ibadah hajinya dengan melempar jumrah di Mina. Pak Ali bercerita bahwa melempar jumrah dilakukan untuk mengenang Nabi Ibrahim yang melawan godaan setan saat akan menjalankan perintah Allah. Selain itu, melempar jumrah merupakan salah satu wajib haji yang tidak boleh ditinggalkan, karena ini menandakan kepatuhan dan ketundukan kepada Allah. Berdasarkan deskripsi di atas, mengapa melempar jumrah termasuk dalam wajib haji dan apa hikmah yang bisa diambil dari amalan ini?

Jawab:

.....

.....

.....

.....

6. Suatu hari, Budi mendengar dari gurunya bahwa ibadah haji juga merupakan salah satu bentuk bukti ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya. Dalam haji, setiap jamaah mengikuti ajaran dan perintah yang telah diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, seperti melakukan wukuf di Arafah dan tawaf mengelilingi Ka'bah. Gurunya menekankan bahwa melalui pelaksanaan haji, umat Islam di seluruh dunia menunjukkan ketundukan dan kepatuhan penuh kepada Allah. Berdasarkan deskripsi di atas, refleksikan hikmah apa yang bisa diambil dari pelaksanaan haji sebagai bentuk ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

KUNCI JAWABAN SOAL POSTTEST BERNALAR KRITIS

No Soal	Kunci Jawaban
1	<p>Alternatif jawaban</p> <p>a. Mengapa haji diwajibkan hanya bagi orang yang mampu?</p> <p>b. Apa makna dari ayat dalam Surah Ali 'Imran ayat 97 tentang kewajiban melaksanakan haji?"</p>
2	<p>Alternatif jawaban</p> <p>a. Mengapa seseorang harus baligh untuk bisa diwajibkan melaksanakan haji?"</p> <p>b. Apa perbedaan antara syarat baligh dengan syarat mampu dalam pelaksanaan haji?"</p>
3	<p>Alternatif jawaban</p> <p>a. Wukuf di Arafah: Ini adalah inti dari ibadah haji, di mana jamaah berkumpul dan berdoa di Arafah pada tanggal 9 Dzulhijjah.</p> <p>b. Tawaf: Jamaah mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali sebagai tanda penghambaan dan syukur kepada Allah.</p>
4	<p>Alternatif jawaban</p> <p>a. Perempuan tidak boleh menutup wajah dan telapak tangan selama ihram, karena ini termasuk larangan haji.</p> <p>b. Perempuan dilarang memakai pakaian yang ketat atau berjahit selama ihram untuk membedakan pakaian haji dengan pakaian sehari-hari.</p>
5	<p>Melempar jumrah termasuk wajib haji karena mengikuti sunnah Nabi Ibrahim dan merupakan simbol perlawanan terhadap godaan setan. Hikmahnya adalah melatih kesabaran dan meningkatkan ketundukan kepada Allah."</p>
6	<p>Hikmahnya adalah haji mengajarkan kita untuk selalu tunduk dan taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya, serta menjalani hidup dengan penuh kesabaran dan keteguhan iman.</p>

Lampiran Rerata Hasil Pretest Uji Coba Terbatas di SD Negeri Plampang

No	Nama	Soal						Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1	Agha	2	2	2	2	2	2	12	50	Tidak Tuntas KKM
2	Cintya	3	2	3	4	3	3	18	75	Tuntas KKM
3	Danish	2	2	2	2	1	2	11	46	Tidak Tuntas KKM
4	Ilham	3	3	3	4	3	3	19	79	Tuntas KKM
5	Melinda	3	2	2	2	2	2	13	54	Tidak Tuntas KKM
6	Syifa	3	3	3	4	3	3	19	79	Tuntas KKM
7	Tahul	3	3	3	4	3	3	19	79	Tuntas KKM
8	Uswatun	2	2	2	2	2	1	11	46	Tidak Tuntas KKM
Rerata Hasil Pretest		2,63	2,38	2,50	3,00	2,38	2,38	15,25	63,54	Tidak Tuntas KKM

Lampiran Rerata Hasil Posttest Uji Coba Terbatas di SD Negeri Plampang

No	Nama	Soal						Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1	Agha	3	3	3	4	3	4	20	83	Tuntas KKM
2	Cintya	3	3	3	4	4	4	21	88	Tuntas KKM
3	Danish	3	3	3	4	3	4	20	83	Tuntas KKM
4	Ilham	4	4	3	4	3	3	21	88	Tuntas KKM
5	Melinda	3	3	3	4	2	4	19	79	Tuntas KKM
6	Rega	4	4	4	4	3	3	22	92	Tuntas KKM
7	Syifa	3	3	3	4	3	3	19	79	Tuntas KKM
8	Uswatun	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
Rerata Hasil Pretest		3,25	3,25	3,13	3,88	3,00	3,50	20,00	83,33	Tuntas KKM

Lampiran Rerata Hasil Pretest Uji Coba Luas di SD Negeri Kalirejo

No	Nama	Soal						Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1	Ardiyanto	3	3	3	3	3	2	17	71	Tidak Tuntas
2	Arka Naufal	2	2	2	3	3	3	15	63	Tidak Tuntas
3	Fadila Firdaus	2	2	3	3	3	3	16	67	Tidak Tuntas
4	Fifi Mareta	1	2	2	2	2	2	11	46	Tidak Tuntas
5	Fildan	3	3	3	3	2	3	17	71	Tidak Tuntas
6	Nafisa Adibah	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
7	Nia Nur H	1	1	2	2	2	2	10	42	Tidak Tuntas
8	Rafa Yanu	3	3	3	3	3	3	18	75	Tidak Tuntas
Rerata Hasil Pretest		2,25	2,38	2,63	2,75	2,63	2,63	15,25	63,54	Tidak Tuntas

Rerata Hasil Posttest Uji Coba Luas di SD Negeri Kalirejo

No	Nama	Soal						Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1	Ardiyanto	3	3	3	3	4	3	19	79	Tuntas KKM
2	Arka Naufal	3	3	3	3	4	4	20	83	Tuntas KKM
3	Fadila Firdaus	3	3	3	3	4	4	20	83	Tuntas KKM
4	Fifi Mareta	2	2	2	3	3	3	15	63	Tidak Tuntas KKM
5	Fildan	3	3	3	3	2	3	17	71	Tuntas KKM
6	Nafisa Adibah	3	3	3	4	4	4	21	88	Tuntas KKM
7	Nia Nur H	2	2	2	3	3	3	15	63	Tidak Tuntas KKM
8	Rafa Yanu	3	3	3	3	4	4	20	83	Tuntas KKM
Rerata Hasil Pretest		2,75	2,75	2,75	3,13	3,50	3,50	18,38	76,56	Tuntas KKM

Rerata Hasil Pretest Uji Coba Luas di SD Negeri Plaosan

No	Nama	Soal						Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1	Adeeba Naurabyta	2	3	2	2	3	3	15	63	Tidak Tuntas KKM
2	Belvan Dipendra M.	2	2	2	2	2	2	12	50	Tidak Tuntas KKM
3	Bernice Aptazena	2	2	2	3	3	3	15	63	Tidak Tuntas KKM
4	Dariel Ivander Alvaro	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
5	Ilfa Yafiah	1	1	2	2	2	2	10	42	Tidak Tuntas KKM
6	Iqbal Rayyan R.	2	2	2	2	2	3	13	54	Tidak Tuntas KKM
7	Khansa Nadhifa A.	2	2	2	3	3	2	14	58	Tidak Tuntas KKM
8	Nazril Ilham Fauzy	2	2	2	2	2	2	12	50	Tidak Tuntas KKM
9	Rahmat Fathan A.	1	2	2	2	3	3	13	54	Tidak Tuntas KKM
10	Reza Aditya	2	2	2	3	3	2	14	58	Tidak Tuntas KKM
11	Riskaletisya Sofi V.	2	2	2	2	2	2	12	50	Tidak Tuntas KKM
12	Rohma Fitriana Putri	2	2	2	2	2	3	13	54	Tidak Tuntas KKM
13	Talitha Arifatun N	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
14	Vera Angelina	2	2	2	2	2	2	12	50	Tidak Tuntas KKM
15	Yuan Marcella	1	2	2	2	2	2	11	46	Tidak Tuntas KKM
Rerata Hasil Pretest		1,93	2,13	2,13	2,33	2,47	2,47	13,47	56,11	Tidak Tuntas KKM

Lampiran Rerata Hasil Postest Uji Luas di SD Negeri Plaosan

No	Nama	Soal						Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
1	Adeeba Naurabyta	3	3	3	4	3	4	20	83	Tuntas KKM
2	Belvan Dipendra M.	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
3	Bernice Aptazena	3	3	4	4	3	4	21	88	Tuntas KKM
4	Dariel Ivander Alvaro	3	3	4	4	4	4	22	92	Tuntas KKM
5	Ilfa Yafiah	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
6	Iqbal Rayyan R.	3	3	3	3	3	4	19	79	Tuntas KKM
7	Khansa Nadhifa A.	3	3	3	4	4	4	21	88	Tuntas KKM
8	Nazril Ilham Fauzy	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
9	Rahmat Fathan A.	2	2	2	2	3	3	14	58	Tidak Tuntas KKM
10	Reza Aditya	2	2	2	3	3	3	15	63	Tidak Tuntas KKM
11	Riskaletisya Sofi V.	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
12	Rohma Fitriana Putri	3	3	3	3	3	3	18	75	Tuntas KKM
13	Talitha Arifatun N	3	3	4	4	4	4	22	92	Tuntas KKM
14	Vera Angelina	2	2	2	2	2	3	13	54	Tidak Tuntas KKM
15	Yuan Marcella	2	2	2	2	2	3	13	54	Tidak Tuntas KKM
Rerata Hasil Pretest		2,73	2,73	2,93	3,13	3,07	3,40	18,00	75,00	Tuntas KKM

$$\frac{19}{24} \times 100\% = 79\%$$

SOAL PRETEST BERPIKIR KRITIS SISWA

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tuliskan identitas diri Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada soal yang kurang jelas tanyakan kepada guru!
3. Jawablah semua pertanyaan yang disediakan dengan jujur dan sungguh-sungguh!

Nama : ilham

No Absen : 4

1. Perhatikan gambar berikut!



Difan mendengar cerita dari ayahnya tentang ibadah haji. Ayahnya menjelaskan bahwa haji adalah salah satu dari lima rukun Islam yang harus dilaksanakan oleh setiap Muslim yang mampu, baik secara fisik maupun finansial. Haji merupakan perjalanan spiritual yang dilakukan ke Makkah untuk melaksanakan serangkaian ibadah tertentu. Dalam pelaksanaannya, jamaah haji melakukan tahapan-tahapan seperti ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, sa'i, dan melempar jumrah. Selain itu, ayah Difan juga menekankan bahwa haji mengajarkan banyak nilai, seperti kesabaran, kerendahan hati, dan persatuan antar umat.

Berdasarkan deskripsi dan ilustrasi gambar di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

Mengapa ibadah haji bisa mengajarkan kesabaran
dan persatuan antar umat?

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



3. Pada suatu hari, Aziz mendengar cerita dari pamannya yang baru saja pulang menunaikan ibadah haji. Pamannya bercerita bahwa ibadah haji adalah rukun Islam yang kelima dan wajib dilaksanakan oleh setiap umat Islam yang mampu, baik secara fisik maupun finansial. Selama menunaikan haji, pamannya melakukan berbagai tahapan seperti ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, dan melempar jumrah. Pamannya juga mengatakan bahwa pelaksanaan ibadah haji mengajarkan banyak nilai seperti kesabaran, kerendahan hati, dan kebersamaan.

Berdasarkan deskripsi dan ilustrasi gambar di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

Apa manfaat dari melaksanakan ibadah haji bagi umat islam?

3. Pada pelajaran agama Islam, Frida belajar bahwa untuk menunaikan ibadah haji dengan sah, jamaah harus melaksanakan rukun-rukun haji dengan benar. Gurunya menyebutkan bahwa salah satu rukun haji yang paling penting adalah tawaf, yaitu mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali. Selain itu, Frida juga belajar tentang sa'i, yaitu berlari-lari kecil antara bukit Safa dan Marwah. Setelah itu, jamaah haji melakukan tahalul, yakni mencukur rambut sebagai tanda berakhirnya sebagian ritual haji.

Berdasarkan deskripsi di atas, sebutkan dua rukun haji yang disebutkan dalam cerita tersebut, dan jelaskan apa tujuan dari masing-masing rukun!

Jawab:

- 3 Tawaf = mengelilingi ka'bah tujuh kali sebagai bagian dari haji.
 Sai = berlari kecil dari bukit Safa ke Marwah, meniru hajar

4. Pak Ali sedang mempersiapkan dirinya untuk menunaikan ibadah haji. Sebelum berangkat, ia mempelajari bahwa ada beberapa larangan yang harus dipatuhi selama berada dalam keadaan ihram, seperti tidak boleh memotong kuku, mencukur rambut, memakai wewangian, serta berburu atau membunuh hewan. Pak Ali juga diberitahu bahwa jika ia melanggar larangan tersebut, ia harus membayar denda atau dam.

Berdasarkan deskripsi di atas, sebutkan dua larangan selama haji yang disebutkan dalam cerita di atas dan jelaskan mengapa larangan-larangan tersebut penting untuk dipatuhi!

Jawab:

4 tidak boleh mencukur rambut dan tidak boleh memotong kuku

5. Pak Bakri baru saja pulang dari menunaikan ibadah haji dan menceritakan pengalamannya kepada keluarganya. Dia menjelaskan bahwa selain rukun haji, ada juga wajib haji yang harus dilakukan agar ibadah hajinya sempurna. Salah satu yang sangat penting adalah mabit di Muzdalifah, yaitu bermalam di Muzdalifah setelah wukuf di Arafah untuk mengumpulkan kerikil yang akan digunakan untuk melempar jumrah. Mabit ini dilakukan sebagai persiapan untuk hari-hari berikutnya di Mina.

Berdasarkan deskripsi di atas, mengapa mabit di Muzdalifah merupakan bagian penting dari wajib haji? Jelaskan!

Jawab:

3 Karena jama'ah harus bermalam di sana setelah wukuf di Arafah

6. Setelah pulang dari menunaikan ibadah haji, Pak Rudi menceritakan kepada anak-anaknya tentang sejarah Nabi Ibrahim AS saat akan menyembelih putranya, Ismail, sebagai bentuk ketaatan kepada Allah. Peristiwa ini menjadi bagian penting dalam pelaksanaan haji, terutama dalam prosesi melempar jumrah, yang melambangkan perlawanan Nabi Ibrahim terhadap godaan setan. Pak Rudi mengatakan bahwa ibadah haji mengajarkan kita untuk selalu patuh kepada Allah, sebagaimana Nabi Ibrahim menunjukkan ketaatannya. Berdasarkan deskripsi di atas, apa hikmah yang dapat kamu ambil dari sejarah Nabi Ibrahim AS yang tercermin dalam ibadah haji?

Jawab:

3

Penting untuk mentaati perintah Allah

$$\frac{18}{24} \times 100\% = 75\%$$

SOAL PRETEST BERPIKIR KRITIS SISWA

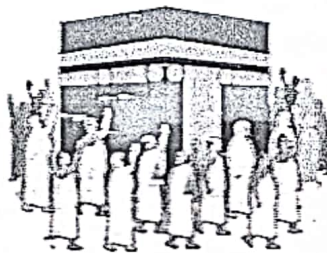
Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tuliskan identitas diri Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada soal yang kurang jelas tanyakan kepada guru!
3. Jawablah semua pertanyaan yang disediakan dengan jujur dan sungguh-sungguh!

Nama : Nafisa Adibah Putri

No Absen : 5

1. Perhatikan gambar berikut!



- 3 Difa mendengar cerita dari ayahnya tentang ibadah haji. Ayahnya menjelaskan bahwa haji adalah salah satu dari lima rukun Islam yang harus dilaksanakan oleh setiap Muslim yang mampu, baik secara fisik maupun finansial. Haji merupakan perjalanan spiritual yang dilakukan ke Makkah untuk melaksanakan serangkaian ibadah tertentu. Dalam pelaksanaannya, jamaah haji melakukan tahapan-tahapan seperti ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, sa'i, dan melempar jumrah. Selain itu, ayah Difa juga menekankan bahwa haji mengajarkan banyak nilai, seperti kesabaran, kerendahan hati, dan persatuan antar umat.

Berdasarkan deskripsi dan ilustrasi gambar di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

Apa yang dilakukan jamaah haji saat melakukan tawaf di sekitar
Kakbah?

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada suatu hari, Aziz mendengar cerita dari pamannya yang baru saja pulang menunaikan ibadah haji. Pamannya bercerita bahwa ibadah haji adalah rukun Islam yang kelima dan wajib dilaksanakan oleh setiap umat Islam yang mampu, baik secara fisik maupun finansial. Selama menunaikan haji, pamannya melakukan berbagai tahapan seperti ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, dan melempar jumrah. Pamannya juga mengatakan bahwa pelaksanaan ibadah haji mengajarkan banyak nilai seperti kesabaran, kerendahan hati, dan kebersamaan.

Berdasarkan deskripsi dan ilustrasi gambar di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

Mengapa orang yang sedang haji perlu bersabar?

3
.....
.....

3. Pada pelajaran agama Islam, Frida belajar bahwa untuk menunaikan ibadah haji dengan sah, jamaah harus melaksanakan rukun-rukun haji dengan benar. Gurunya menyebutkan bahwa salah satu rukun haji yang paling penting adalah tawaf, yaitu mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali. Selain itu, Frida juga belajar tentang sa'i, yaitu berlari-lari kecil antara bukit Safa dan Marwah. Setelah itu, jamaah haji melakukan tahalul, yakni mencukur rambut sebagai tanda berakhirnya sebagian ritual haji.

Berdasarkan deskripsi di atas, sebutkan dua rukun haji yang disebutkan dalam cerita tersebut, dan jelaskan apa tujuan dari masing-masing rukun!

Jawab:

Tawaf = Proses mengelilingi kakbah sebanyak 7 kali sebagai
salah satu rukun haji

3

4. Pak Ali sedang mempersiapkan dirinya untuk menunaikan ibadah haji. Sebelum berangkat, ia mempelajari bahwa ada beberapa larangan yang harus dipatuhi selama berada dalam keadaan ihram, seperti tidak boleh memotong kuku, mencukur rambut, memakai wewangian, serta berburu atau membunuh hewan. Pak Ali juga diberitahu bahwa jika ia melanggar larangan tersebut, ia harus membayar denda atau dam.

Berdasarkan deskripsi di atas, sebutkan dua larangan selama haji yang disebutkan dalam cerita di atas dan jelaskan mengapa larangan-larangan tersebut penting untuk dipatuhi!

Jawab:

Dilarang mencukur rambut dan dilarang memotong

3

kuku.

5. Pak Bakri baru saja pulang dari menunaikan ibadah haji dan menceritakan pengalamannya kepada keluarganya. Dia menjelaskan bahwa selain rukun haji, ada juga wajib haji yang harus dilakukan agar ibadah hajinya sempurna. Salah satu yang sangat penting adalah mabit di Muzdalifah, yaitu bermalam di Muzdalifah setelah wukuf di Arafah untuk mengumpulkan kerikil yang akan digunakan untuk melempar jumrah. Mabit ini dilakukan sebagai persiapan untuk hari-hari berikutnya di Mina.

Berdasarkan deskripsi di atas, mengapa mabit di Muzdalifah merupakan bagian penting dari wajib haji? Jelaskan!

Jawab:

Mabit di Muzdalifah merupakan bagian penting dalam

3

ibadah haji karena jamaah harus menghabiskan malam disana setelah wukuf di Arafah untuk bersiap melanjutkan ibadah berikutnya.

6. Setelah pulang dari menunaikan ibadah haji, Pak Rudi menceritakan kepada anak-anaknya tentang sejarah Nabi Ibrahim AS saat akan menyembelih putranya, Ismail, sebagai bentuk ketaatan kepada Allah. Peristiwa ini menjadi bagian penting dalam pelaksanaan haji, terutama dalam prosesi melempar jumrah, yang melambangkan perlawanan Nabi Ibrahim terhadap godaan setan. Pak Rudi mengatakan bahwa ibadah haji mengajarkan kita untuk selalu patuh kepada Allah, sebagaimana Nabi Ibrahim menunjukkan ketaatannya. Berdasarkan deskripsi di atas, apa hikmah yang dapat kamu ambil dari sejarah Nabi Ibrahim AS yang tercermin dalam ibadah haji?

Jawab:

3. Pentingnya kepatuhan kepada perintah Allah

$$\frac{14}{24} \times 100\% = 58\%$$

SOAL PRETEST BERPIKIR KRITIS SISWA

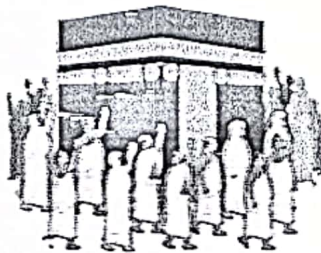
Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tuliskan identitas diri Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada soal yang kurang jelas tanyakan kepada guru!
3. Jawablah semua pertanyaan yang disediakan dengan jujur dan sungguh-sungguh!

Nama : khansa

No Absen : 7

1. Perhatikan gambar berikut!



Difan mendengar cerita dari ayahnya tentang ibadah haji. Ayahnya menjelaskan bahwa haji adalah salah satu dari lima rukun Islam yang harus dilaksanakan oleh setiap Muslim yang mampu, baik secara fisik maupun finansial. Haji merupakan perjalanan spiritual yang dilakukan ke Makkah untuk melaksanakan serangkaian ibadah tertentu. Dalam pelaksanaannya, jamaah haji melakukan tahapan-tahapan seperti ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, sa'i, dan melempar jumrah. Selain itu, ayah Difan juga menekankan bahwa haji mengajarkan banyak nilai, seperti kesabaran, kerendahan hati, dan persatuan antar umat.

Berdasarkan deskripsi dan ilustrasi gambar di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

2. Kenapa haji dilakukan di Makkah bukan di tempat lain?

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada suatu hari, Aziz mendengar cerita dari pamannya yang baru saja pulang menunaikan ibadah haji. Pamannya bercerita bahwa ibadah haji adalah rukun Islam yang kelima dan wajib dilaksanakan oleh setiap umat Islam yang mampu, baik secara fisik maupun finansial. Selama menunaikan haji, pamannya melakukan berbagai tahapan seperti ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, dan melempar jumrah. Pamannya juga mengatakan bahwa pelaksanaan ibadah haji mengajarkan banyak nilai seperti kesabaran, kerendahan hati, dan kebersamaan.

Berdasarkan deskripsi dan ilustrasi gambar di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

Apakah semua orang bisa melakukan haji, meskipun tidak mampu secara keuangan?

3. Pada pelajaran agama Islam, Frida belajar bahwa untuk menunaikan ibadah haji dengan sah, jamaah harus melaksanakan rukun-rukun haji dengan benar. Gurunya menyebutkan bahwa salah satu rukun haji yang paling penting adalah tawaf, yaitu mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali. Selain itu, Frida juga belajar tentang sa'i, yaitu berlari-lari kecil antara bukit Safa dan Marwah. Setelah itu, jamaah haji melakukan tahalul, yakni mencukur rambut sebagai tanda berakhirnya sebagian ritual haji.

Berdasarkan deskripsi di atas, sebutkan dua rukun haji yang disebutkan dalam cerita tersebut, dan jelaskan apa tujuan dari masing-masing rukun!

Jawab:

2 Tawaf = mengelilingi kabah 7 kali untuk meminta
do'a dan berharap agar Allah mengabulkan
Permohonan

4. Pak Ali sedang mempersiapkan dirinya untuk menunaikan ibadah haji. Sebelum berangkat, ia mempelajari bahwa ada beberapa larangan yang harus dipatuhi selama berada dalam keadaan ihram, seperti tidak boleh memotong kuku, mencukur rambut, memakai wewangian, serta berburu atau membunuh hewan. Pak Ali juga diberitahu bahwa jika ia melanggar larangan tersebut, ia harus membayar denda atau dam.

Berdasarkan deskripsi di atas, sebutkan dua larangan selama haji yang disebutkan dalam cerita di atas dan jelaskan mengapa larangan-larangan tersebut penting untuk dipatuhi!

Jawab:

3 Tidak boleh memotong kuku

5. Pak Bakri baru saja pulang dari menunaikan ibadah haji dan menceritakan pengalamannya kepada keluarganya. Dia menjelaskan bahwa selain rukun haji, ada juga wajib haji yang harus dilakukan agar ibadah hajinya sempurna. Salah satu yang sangat penting adalah mabit di Muzdalifah, yaitu bermalam di Muzdalifah setelah wukuf di Arafah untuk mengumpulkan kerikil yang akan digunakan untuk melempar jumrah. Mabit ini dilakukan sebagai persiapan untuk hari-hari berikutnya di Mina.

Berdasarkan deskripsi di atas, mengapa mabit di Muzdalifah merupakan bagian penting dari wajib haji? Jelaskan!

Jawab:

3 Menginap di Muzdalifah itu wajib

6. Setelah pulang dari menunaikan ibadah haji, Pak Rudi menceritakan kepada anak-anaknya tentang sejarah Nabi Ibrahim AS saat akan menyembelih putranya, Ismail, sebagai bentuk ketaatan kepada Allah. Peristiwa ini menjadi bagian penting dalam pelaksanaan haji, terutama dalam prosesi melempar jumrah, yang melambangkan perlawanan Nabi Ibrahim terhadap godaan setan. Pak Rudi mengatakan bahwa ibadah haji mengajarkan kita untuk selalu patuh kepada Allah, sebagaimana Nabi Ibrahim menunjukkan ketaatannya. Berdasarkan deskripsi di atas, apa hikmah yang dapat kamu ambil dari sejarah Nabi Ibrahim AS yang tercermin dalam ibadah haji?

Jawab:

..... kita harus patuh kepada Allah

2
.....
.....

SOAL POSTTEST BERNALAR KRITIS SISWA

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tuliskan identitas diri Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada soal yang kurang jelas tanyakan kepada guru!
3. Jawablah semua pertanyaan yang disediakan dengan jujur dan sungguh-sungguh!

Nama : Lega

No Absen : 8

1. Pada suatu hari, Fitra sedang belajar tentang ibadah haji di sekolah. Gurunya menyebutkan bahwa haji adalah kewajiban bagi umat Islam yang mampu, sesuai dengan firman Allah dalam Surah Ali 'Imran ayat 97: *Mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah*. Gurunya juga menjelaskan bahwa ayat ini menegaskan pentingnya melaksanakan haji bagi orang yang memiliki kemampuan fisik dan finansial. Fitra pun teringat bahwa pamannya baru saja pulang dari menunaikan ibadah haji dan menceritakan pengalamannya.

4 Berdasarkan deskripsi di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

..... Mengapa hanya orang yang mampu secara fisik
..... dan finansial yang diwajibkan menunaikan ibadah haji?
.....
.....

2. Suatu hari, Aji belajar tentang syarat-syarat haji di sekolah. Gurunya menjelaskan bahwa salah satu syarat wajib haji adalah baligh, artinya seseorang harus sudah mencapai usia dewasa atau akil baligh untuk bisa diwajibkan melaksanakan haji. Guru Aji juga menambahkan bahwa selain baligh, syarat lain yang harus dipenuhi adalah Islam, berakal, merdeka, dan mampu secara fisik serta finansial. Setelah mendengar penjelasan tersebut, Aji mulai memahami mengapa tidak semua orang diwajibkan melaksanakan haji.

Berdasarkan deskripsi di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

4

.....
 Mengapa hanya orang yang baligh yang diwajibkan
 melaksanakan haji?

3. Suatu hari, Kholik mendengarkan cerita dari kakaknya yang baru saja pulang menunaikan ibadah haji. Kakaknya bercerita bahwa dalam pelaksanaan haji, terdapat beberapa rukun yang harus dipenuhi agar ibadah hajinya sah. Kakaknya memulai dengan ihram, yaitu niat memulai haji. Kemudian, ia melanjutkan dengan wukuf di Arafah, yang merupakan inti dari ibadah haji. Setelah itu, ia melakukan tawaf mengelilingi Ka'bah, disusul dengan sa'i antara Shafa dan Marwah, dan terakhir melakukan tahalul, yaitu memotong rambut sebagai tanda selesai haji. Budi sangat tertarik dengan cerita kakaknya tersebut.

Berdasarkan deskripsi di atas, identifikasilah dua rukun haji yang disebutkan dan jelaskan fungsinya!

Jawab:

4

.....
 Wukuf sangat penting karena merupakan bagian
 utama dari haji.

 Tawaf = mengelilingi ka'bah tujuh kali. Tawaf
 dilakukan untuk menghormati Allah

4. Suatu hari, Ibu Nuri menceritakan pengalamannya saat menunaikan ibadah haji. Ibu Nuri menjelaskan bahwa ada beberapa larangan haji yang harus dihindari oleh jamaah, khususnya bagi perempuan. Salah satunya adalah tidak diperbolehkan menutup wajah dan telapak tangan selama dalam keadaan ihram. Selain itu, perempuan juga dilarang memakai pakaian yang ketat atau berjahit yang menyerupai pakaian laki-laki. Ibu Nuri menegaskan bahwa mematuhi larangan-larangan ini penting agar ibadah haji yang dilakukan sah dan diterima oleh Allah.

Berdasarkan deskripsi di atas, jelaskan secara singkat dua larangan haji bagi perempuan!

Jawab:

- 4
 Perempuan tidak boleh menutupi wajah dan
 tangan saat ihram. Perempuan harus memakai
 baju yang longgar.

5. Setelah selesai dari wukuf di Arafah, Pak Ali melanjutkan rangkaian ibadah hajinya dengan melempar jumrah di Mina. Pak Ali bercerita bahwa melempar jumrah dilakukan untuk mengenang Nabi Ibrahim yang melawan godaan setan saat akan menjalankan perintah Allah. Selain itu, melempar jumrah merupakan salah satu wajib haji yang tidak boleh ditinggalkan, karena ini menandakan kepatuhan dan ketundukan kepada Allah. Berdasarkan deskripsi di atas, mengapa melempar jumrah termasuk dalam wajib haji dan apa hikmah yang bisa diambil dari amalan ini?

Jawab:

- 3
 Melempar jumrah mengajarkan kita untuk
 taat kepada Allah dan melawan godaan yang
 menjauhkan kita dari Allah.

6. Suatu hari, Budi mendengar dari gurunya bahwa ibadah haji juga merupakan salah satu bentuk bukti ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya. Dalam haji, setiap jamaah mengikuti ajaran dan perintah yang telah diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, seperti melakukan wukuf di Arafah dan tawaf mengelilingi Ka'bah. Gurunya menekankan bahwa melalui pelaksanaan haji, umat Islam di seluruh dunia menunjukkan ketundukan dan kepatuhan penuh kepada Allah. Berdasarkan deskripsi di atas, refleksikan hikmah apa yang bisa diambil dari pelaksanaan haji sebagai bentuk ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya!

Jawab:

- 3 Kita belajar untuk taat, bersatu dengan umat lain dan mendekatkan diri kepada Allah.

SOAL POSTTEST BERNALAR KRITIS SISWA

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tuliskan identitas diri Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada soal yang kurang jelas tanyakan kepada guru!
3. Jawablah semua pertanyaan yang disediakan dengan jujur dan sungguh-sungguh!

Nama : Fadilla Firdaus

No Absen : 3

1. Pada suatu hari, Fitra sedang belajar tentang ibadah haji di sekolah. Gurunya menyebutkan bahwa haji adalah kewajiban bagi umat Islam yang mampu, sesuai dengan firman Allah dalam Surah Ali 'Imran ayat 97: *Mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah*. Gurunya juga menjelaskan bahwa ayat ini menegaskan pentingnya melaksanakan haji bagi orang yang memiliki kemampuan fisik dan finansial. Fitra pun teringat bahwa pamannya baru saja pulang dari menunaikan ibadah haji dan menceritakan pengalamannya.

Berdasarkan deskripsi di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

Kenapa...Haji...hanya...wajib...untuk...orang...yang...mampu?

3

2. Suatu hari, Aji belajar tentang syarat-syarat haji di sekolah. Gurunya menjelaskan bahwa salah satu syarat wajib haji adalah baligh, artinya seseorang harus sudah mencapai usia dewasa atau akil baligh untuk bisa diwajibkan melaksanakan haji. Guru Aji juga menambahkan bahwa selain baligh, syarat lain yang harus dipenuhi adalah Islam, berakal, merdeka, dan mampu secara fisik serta finansial. Setelah mendengar penjelasan tersebut, Aji mulai memahami mengapa tidak semua orang diwajibkan melaksanakan haji.

Berdasarkan deskripsi di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

- 3 Mengapa hanya orang yang baligh yang diwajibkan melaksanakan haji?

3. Suatu hari, Kholik mendengarkan cerita dari kakaknya yang baru saja pulang menunaikan ibadah haji. Kakaknya bercerita bahwa dalam pelaksanaan haji, terdapat beberapa rukun yang harus dipenuhi agar ibadah hajinya sah. Kakaknya memulai dengan ihram, yaitu niat memulai haji. Kemudian, ia melanjutkan dengan wukuf di Arafah, yang merupakan inti dari ibadah haji. Setelah itu, ia melakukan tawaf mengelilingi Ka'bah, disusul dengan sa'i antara Shafa dan Marwah, dan terakhir melakukan tahalul, yaitu memotong rambut sebagai tanda selesai haji. Budi sangat tertarik dengan cerita kakaknya tersebut.

Berdasarkan deskripsi di atas, identifikasilah dua rukun haji yang disebutkan dan jelaskan fungsinya!

Jawab:

- 3 Wukuf sangat penting karena merupakan bagian utama haji. tawaf = untuk mengelilingi ka'bah 7 x. tujuannya untuk menghormati Allah

4. Suatu hari, Ibu Nuri menceritakan pengalamannya saat menunaikan ibadah haji. Ibu Nuri menjelaskan bahwa ada beberapa larangan haji yang harus dihindari oleh jamaah, khususnya bagi perempuan. Salah satunya adalah tidak diperbolehkan menutup wajah dan telapak tangan selama dalam keadaan ihram. Selain itu, perempuan juga dilarang memakai pakaian yang ketat atau berjahit yang menyerupai pakaian laki-laki. Ibu Nuri menegaskan bahwa mematuhi larangan-larangan ini penting agar ibadah haji yang dilakukan sah dan diterima oleh Allah.

Berdasarkan deskripsi di atas, jelaskan secara singkat dua larangan haji bagi perempuan!

Jawab:

- 3perempuan....tidak....boleh....menutupi....wajah....dan....tangan
saat....ihram....perempuan....harus....memakai....Baju....yang....
tangan....longgar.....

5. Setelah selesai dari wukuf di Arafah, Pak Ali melanjutkan rangkaian ibadah hajinya dengan melempar jumrah di Mina. Pak Ali bercerita bahwa melempar jumrah dilakukan untuk mengenang Nabi Ibrahim yang melawan godaan setan saat akan menjalankan perintah Allah. Selain itu, melempar jumrah merupakan salah satu wajib haji yang tidak boleh ditinggalkan, karena ini menandakan kepatuhan dan ketundukan kepada Allah. Berdasarkan deskripsi di atas, mengapa melempar jumrah termasuk dalam wajib haji dan apa hikmah yang bisa diambil dari amalan ini?

Jawab:

- 4 dengan....melempar....jumrah...., kita....belajar....untuk....taat.....
kepada....Allah....dan....melawan....godaan....yang....menjah....kan....
kita....dari....Allah.....

6. Suatu hari, Budi mendengar dari gurunya bahwa ibadah haji juga merupakan salah satu bentuk bukti ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya. Dalam haji, setiap jamaah mengikuti ajaran dan perintah yang telah diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, seperti melakukan wukuf di Arafah dan tawaf mengelilingi Ka'bah. Gurunya menekankan bahwa melalui pelaksanaan haji, umat Islam di seluruh dunia menunjukkan ketundukan dan kepatuhan penuh kepada Allah. Berdasarkan deskripsi di atas, refleksikan hikmah apa yang bisa diambil dari pelaksanaan haji sebagai bentuk ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya!

Jawab:

4 kita...behar...untuk...taat..., bersatu...dengan...umat...Islam...bin
 dan...mendekatkan...diri...kepada...Allah.....

SOAL POSTTEST BERNALAR KRITIS SISWA

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Tuliskan identitas diri Anda pada lembar jawaban yang disediakan!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada soal yang kurang jelas tanyakan kepada guru!
3. Jawablah semua pertanyaan yang disediakan dengan jujur dan sungguh-sungguh!

Nama : Bernice Aptazena

No Absen : 3

1. Pada suatu hari, Fitra sedang belajar tentang ibadah haji di sekolah. Gurunya menyebutkan bahwa haji adalah kewajiban bagi umat Islam yang mampu, sesuai dengan firman Allah dalam Surah Ali 'Imran ayat 97: *Mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah.* Gurunya juga menjelaskan bahwa ayat ini menegaskan pentingnya melaksanakan haji bagi orang yang memiliki kemampuan fisik dan finansial. Fitra pun teringat bahwa pamannya baru saja pulang dari menunaikan ibadah haji dan menceritakan pengalamannya.

Berdasarkan deskripsi di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

Kenapa haji hanya wajib untuk orang yang mampu?

3

.....
.....
.....

2. Suatu hari, Aji belajar tentang syarat-syarat haji di sekolah. Gurunya menjelaskan bahwa salah satu syarat wajib haji adalah baligh, artinya seseorang harus sudah mencapai usia dewasa atau akil baligh untuk bisa diwajibkan melaksanakan haji. Guru Aji juga menambahkan bahwa selain baligh, syarat lain yang harus dipenuhi adalah Islam, berakal, merdeka, dan mampu secara fisik serta finansial. Setelah mendengar penjelasan tersebut, Aji mulai memahami mengapa tidak semua orang diwajibkan melaksanakan haji.

Berdasarkan deskripsi di atas, rumuskanlah masalah yang kamu temukan dalam bentuk pertanyaan!

Jawab:

3. Mengapa hanya orang yang baligh yang diwajibkan melaksanakan haji?

3. Suatu hari, Kholik mendengarkan cerita dari kakaknya yang baru saja pulang menunaikan ibadah haji. Kakaknya bercerita bahwa dalam pelaksanaan haji, terdapat beberapa rukun yang harus dipenuhi agar ibadah hajinya sah. Kakaknya memulai dengan ihram, yaitu niat memulai haji. Kemudian, ia melanjutkan dengan wukuf di Arafah, yang merupakan inti dari ibadah haji. Setelah itu, ia melakukan tawaf mengelilingi Ka'bah, disusul dengan sa'i antara Shafa dan Marwah, dan terakhir melakukan tahalul, yaitu memotong rambut sebagai tanda selesai haji. Budi sangat tertarik dengan cerita kakaknya tersebut.

Berdasarkan deskripsi di atas, identifikasilah dua rukun haji yang disebutkan dan jelaskan fungsinya!

Jawab:

4. Wukuf = jama'ah berdoa dan beribadah pada tanggal 9 Zulhijah. Wukuf penting karena bagian utama haji. Tawaf = mengelilingi Ka'bah 7 kali, tujuannya menunjukkan rasa hormat kepada Allah.

4. Suatu hari, Ibu Nuri menceritakan pengalamannya saat menunaikan ibadah haji. Ibu Nuri menjelaskan bahwa ada beberapa larangan haji yang harus dihindari oleh jamaah, khususnya bagi perempuan. Salah satunya adalah tidak diperbolehkan menutup wajah dan telapak tangan selama dalam keadaan ihram. Selain itu, perempuan juga dilarang memakai pakaian yang ketat atau berjahit yang menyerupai pakaian laki-laki. Ibu Nuri menegaskan bahwa mematuhi larangan-larangan ini penting agar ibadah haji yang dilakukan sah dan diterima oleh Allah.

Berdasarkan deskripsi di atas, jelaskan secara singkat dua larangan haji bagi perempuan!

Jawab:

1. Tidak boleh menutup wajah dan tangan

2. Tidak boleh memakai pakaian ketat.

4

5. Setelah selesai dari wukuf di Arafah, Pak Ali melanjutkan rangkaian ibadah hajinya dengan melempar jumrah di Mina. Pak Ali bercerita bahwa melempar jumrah dilakukan untuk mengenang Nabi Ibrahim yang melawan godaan setan saat akan menjalankan perintah Allah. Selain itu, melempar jumrah merupakan salah satu wajib haji yang tidak boleh ditinggalkan, karena ini menandakan kepatuhan dan ketundukan kepada Allah. Berdasarkan deskripsi di atas, mengapa melempar jumrah termasuk dalam wajib haji dan apa hikmah yang bisa diambil dari amalan ini?

Jawab:

Melempar jumrah merupakan salah satu langkah

penting yang harus dilakukan. Hikmahnya kita belajar

patuh kepada Allah dan berusaha melawan godaan setan.

3

6. Suatu hari, Budi mendengar dari gurunya bahwa ibadah haji juga merupakan salah satu bentuk bukti ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya. Dalam haji, setiap jamaah mengikuti ajaran dan perintah yang telah diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, seperti melakukan wukuf di Arafah dan tawaf mengelilingi Ka'bah. Gurunya menekankan bahwa melalui pelaksanaan haji, umat Islam di seluruh dunia menunjukkan ketundukan dan kepatuhan penuh kepada Allah. Berdasarkan deskripsi di atas, refleksikan hikmah apa yang bisa diambil dari pelaksanaan haji sebagai bentuk ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya!

Jawab:

4. Belajar taat kepada Allah, bersatu dan lebih dekat dengan Allah.

**DOKUMENTASI UJI COBA SECARA TERBATAS
DI SD NEGERI PLAMPANG**



Siswa sedang mendengarkan penjelasan penggunaan Haji Pedia Interaktif



Guru mendampingi siswa dalam penggunaan Haji Pedia Interaktif



Siswa sedang mengerjakan soal pretest



Siswa sedang mengerjakan soal pretest



Siswa sedang mengerjakan soal postest



Siswa sedang mengerjakan soal postest



Siswa sedang membuka materi tata cara memakai pakaian ihram



Siswa sedang membuka video lagu yang berjudul Ayo Ke Mekah



Siswa sedang mencoba bermain kuis



Siswa sedang mencoba bermain kuis



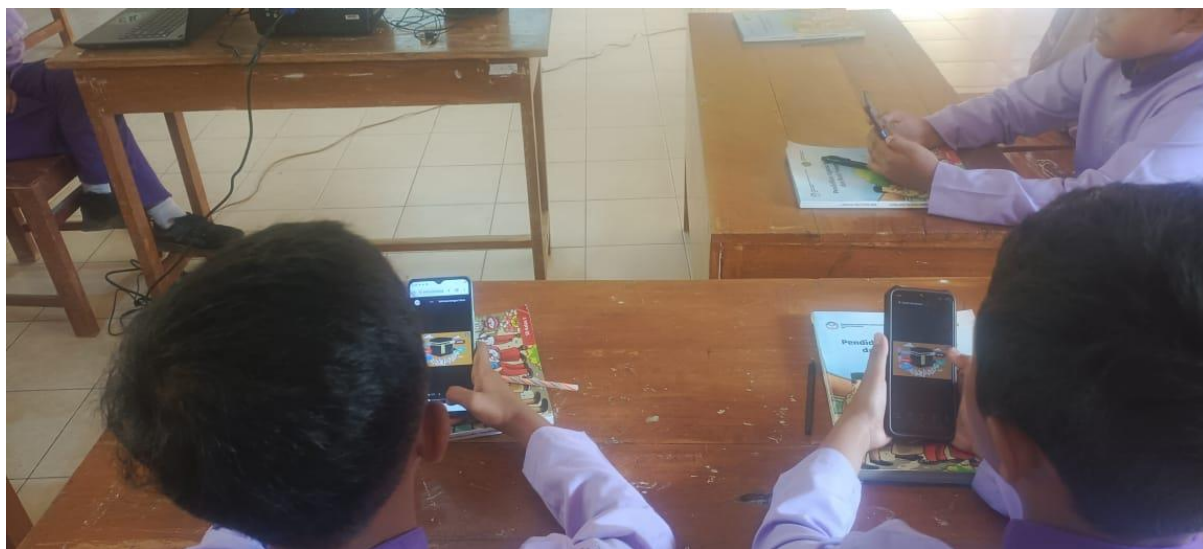
Siswa sedang mengisi form respon siswa terhadap media



Siswa sedang mengisi form respon siswa terhadap media



Siswa sedang mencoba bermain kuis



Siswa sedang membuka menu materi

**DOKUMENTASI UJI COBA SECARA LUAS
DI SD NEGERI KALIREJO**



Guru sedang menjelaskan penggunaan Haji Pedia interaktif



Guru sedang menjelaskan penggunaan Haji Pedia interaktif



Siswa sedang mengisi form respon siswa terhadap media



Siswa sedang mengisi form respon siswa terhadap media



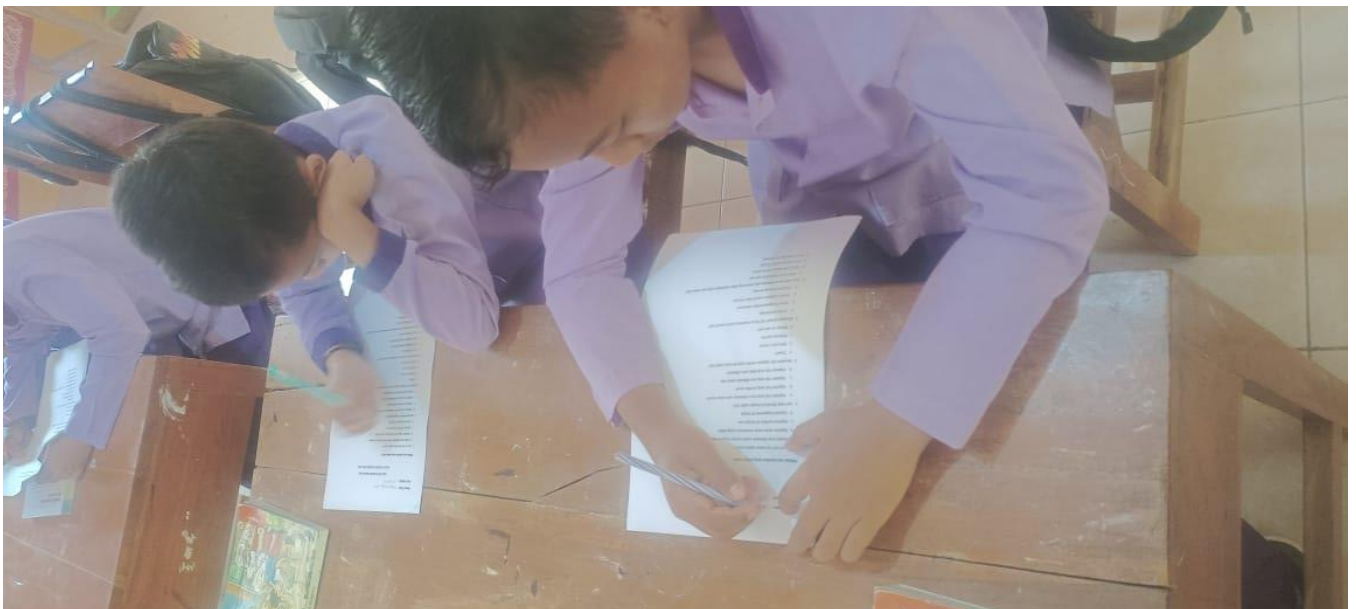
Siswa sedang mengerjakan soal pretest



Siswa sedang mengerjakan soal pretest



Siswa sedang mengerjakan soal posttest



Siswa sedang mengerjakan soal posttest

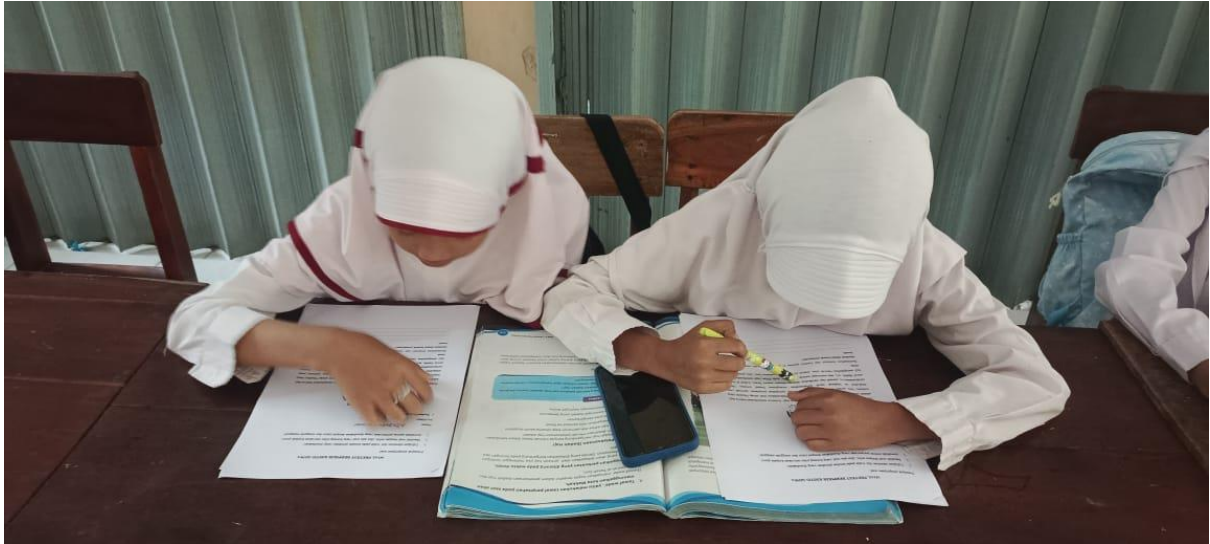
**DOKUMENTASI UJI COBA SECARA LUAS
DI SD NEGERI PLAOSAN**



Guru sedang menjelaskan penggunaan Haji Pedia Interaktif



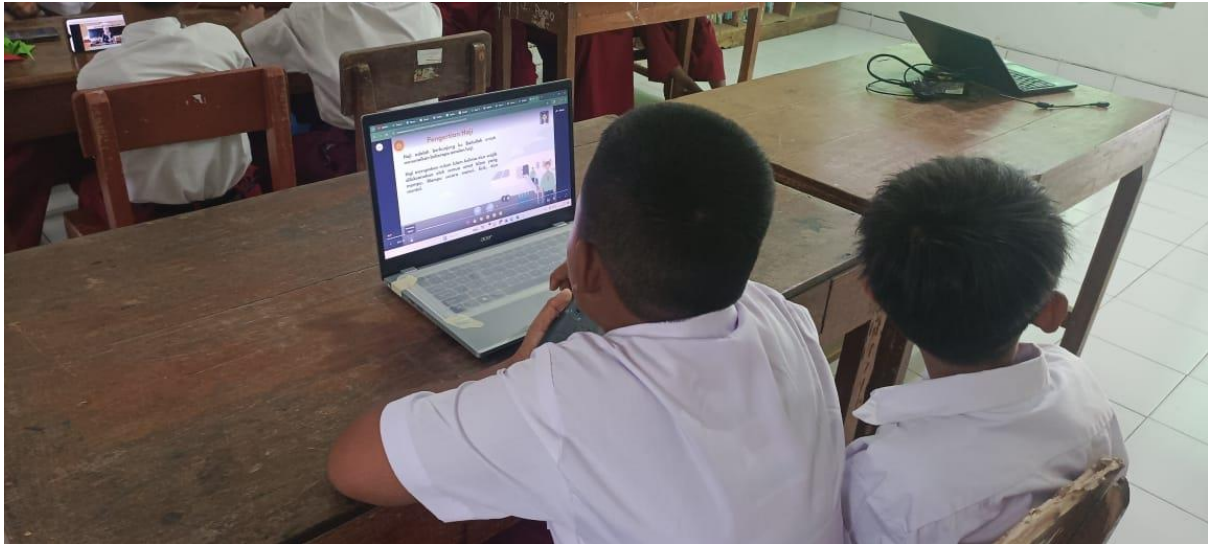
Guru sedang menjelaskan penggunaan Haji Pedia Interaktif



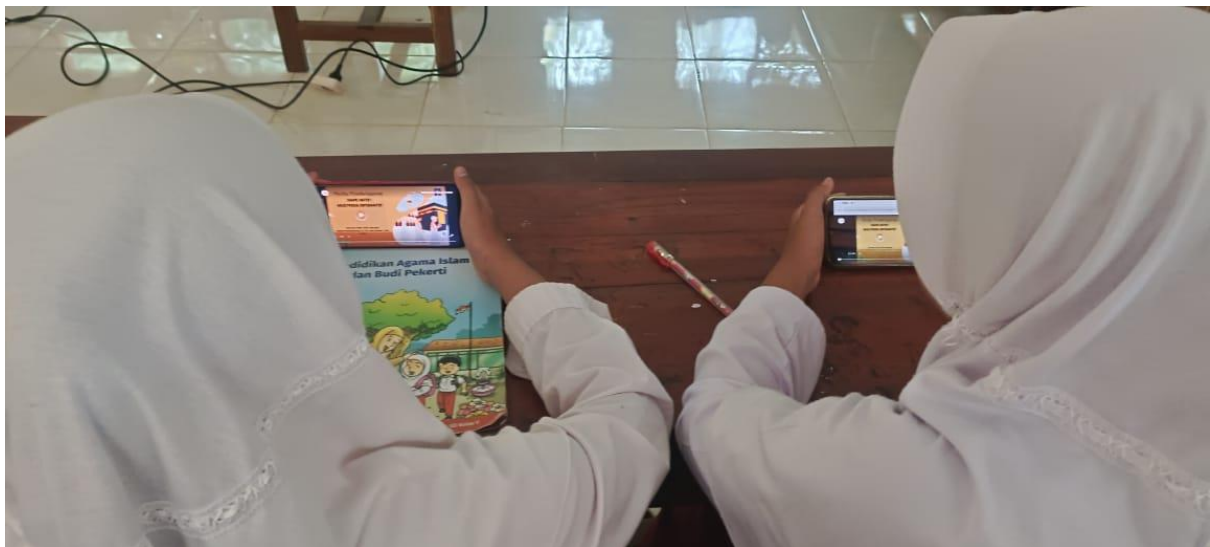
Siswa sedang mengerjakan soal pretest



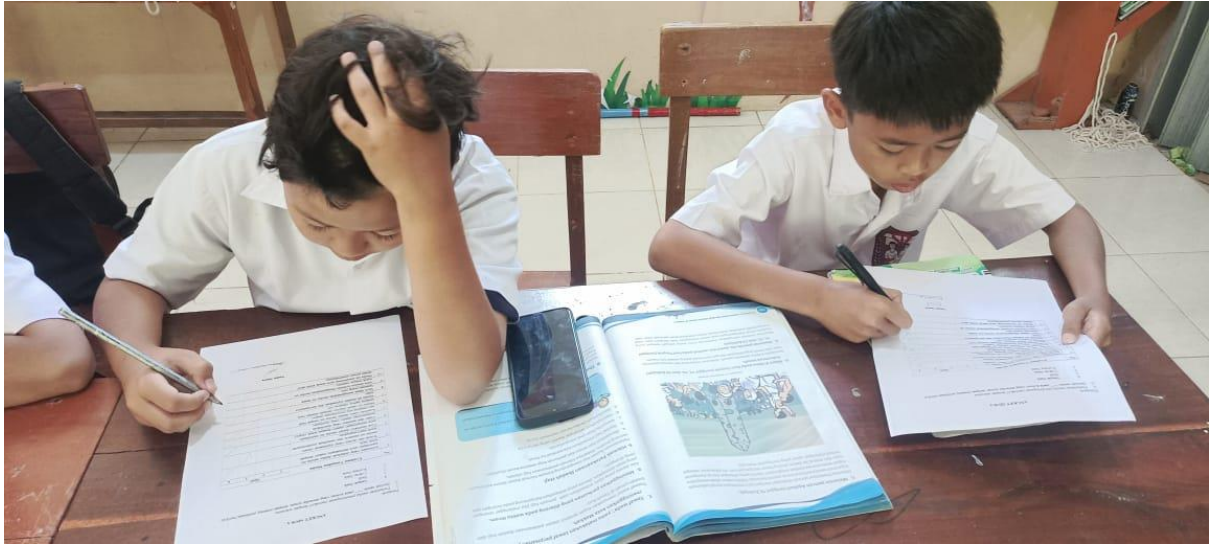
Siswa sedang mengerjakan soal pretest



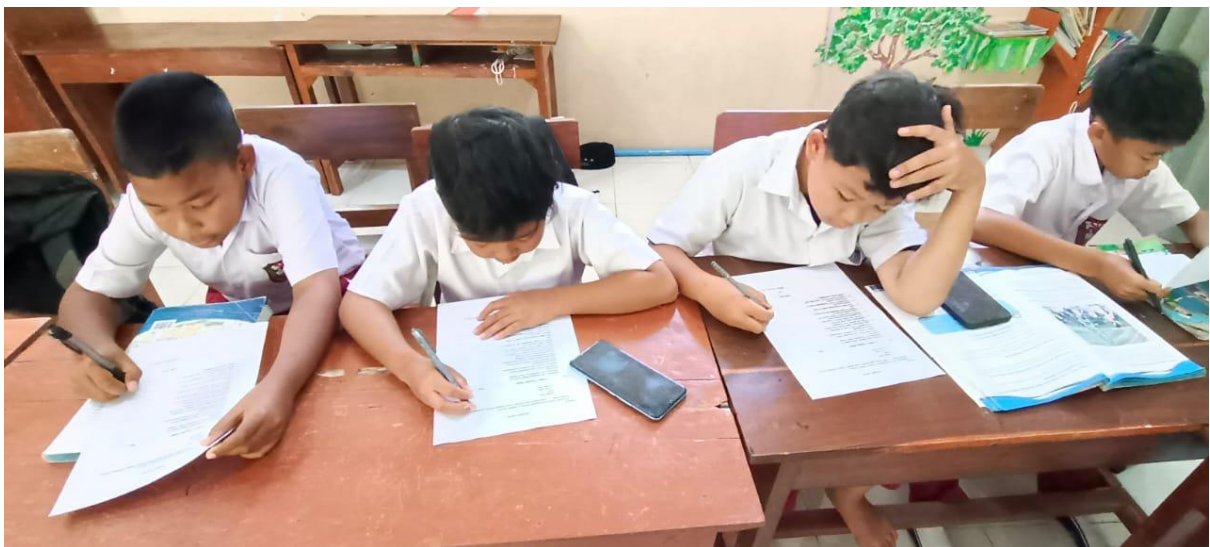
Siswa sedang membuka materi



Siswa sedang membuka materi



Siswa sedang mengisi form respon siswa terhadap media



Siswa sedang mengisi form respon siswa terhadap media



Siswa sedang mengerjakan soal posttest



Siswa sedang mengerjakan soal posttest



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KAPANEWON KOKAP
SEKOLAH DASAR NEGERI PLAMPANG**

விருத்தாங்குலாவின்கிழ்வுடை

Alamat : Kalibuko II, Kalirejo, Kokap, Kulon Progo, Kode Pos 55653

Email : sdnplampang@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 105/Suket/SDNPlp/IX/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala SD Negeri Plampang menerangkan bahwa:

Nama : Asih Suprpti
NIM : 22913090
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Indonesia
Program Studi : Ilmu Agama Islam Program Magister
Judul Tesis : **Pengembangan Media Haji Pedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo**

Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Plampang dari bulan Juli sampai dengan bulan September 2024.

Demikian informasi surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalirejo, 24 September 2024

Kepala Sekolah



Samiatì, S.Pd.SD

NIP 19820425 200501 2 012



PEMERINTAHAN KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI KALIREJO

*ꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦺꦴꦒꦺꦴ
ꦢꦶꦤꦱꦺꦤꦝꦶꦁꦥꦺꦩꦸꦢꦺꦴꦩꦤ꧀ꦠꦺꦴꦲꦫꦒ*

KAPANEWON KOKAP

Alamat : Kalihuko I, Kalirejo, Kokap, Kulon Progo, DIY Kode Pos 55653

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 422/21a/S.Ket/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala SD Negeri Kalirejo menerangkan bahwa:

Nama : Asih Suprapti
NIM : 22913090
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Indonesia
Program Studi : Ilmu Agama Islam Program Magister
Judul Tesis : **Pengembangan Media Haji Pedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo**

Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kalirejo dari bulan Juli sampai dengan bulan September 2024.

Demikian informasi surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalirejo, 22 Juli 2024
Kepala Sekolah



Antonius Triyulianto, S.Si., M.Pd
NIP 19760703 200604 1 007



KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Asih Suprapti

NIM : 22913090

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA HAJI PEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS
V SD NEGERI KALIREJO

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd

Bimbingan ke-	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	25 Juni 2024	Konsultasi mengenai langkah-langkah yang harus ditempuh setelah pelaksanaan seminar proposal	
2	27 Juni 2024	Penambahan referensi pendukung yang relevan dalam kajian pustaka	
3	9 Agustus 2024	Konsultasi terkait draft awal hasil pengembangan media pembelajaran dan instrumen penilaian produk media	
4	19 Agustus 2024	Konsultasi hasil revisi media pembelajaran berdasarkan masukan dari dosen pembimbing pada	
5	20 Agustus 2024	Konsultasi untuk menentukan nama media pembelajaran yang unik dan berbeda dari media lain	
6	27 Agustus 2024	Konsultasi tentang pelaksanaan FGD (Focus Group Discussion) antara ahli media dan ahli materi pada	
7	4 September 2024	Pelaksanaan FGD Uji Validitas Produk Media dengan ahli media dan ahli materi	
8	9 September 2024	Pelaksanaan uji coba media pembelajaran secara terbatas dan luas	
9	19 September 2024	Konsultasi terkait Abstrak & Bab 4 bagian pembahasan	
10	25 September 2024	Konsultasi terkait persiapan Ujian Munaqasah	

Yogyakarta,
Mengetahui
Kaprodi

Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637

PROGRAM STUDI
MAGISTER
ILMU AGAMA ISLAM
Website : master.islamic.uui.ac.id
Email: msi@uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

No: 79/Perpus/IAIPM/IX/2024

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Asih Suprapti
 Nomor Induk Mahasiswa : 22913090
 Konsentrasi : Pendidikan Islam
 Dosen Pembimbing : Dr.Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd
 Fakultas/Prodi : Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UII
 Judul Tesis :

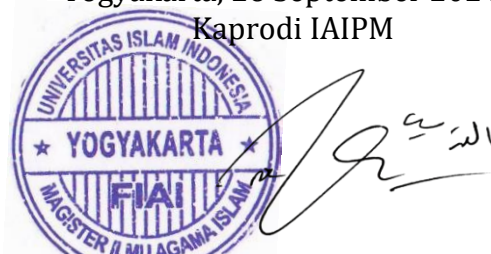
Pengembangan Media Haji Pedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Kalirejo

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar **13% (tiga belas persen)**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum War. Wab.

Yogyakarta, 26 September 2024
 Kaprodi IAIPM



Dzulrifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Asih Suprapti

Tempat, Tanggal Lahir : Kulon Progo, 04 Juni 1988

Jenis Kelamin : Perempuan

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Agama Islam

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Sebatang RT. 064 R.027 Hargotito Kokap
Kulon Progo

Status : Menikah

No. HP : 085743135772

E-mail : 22913090@students.uui.ac.id

PENDIDIKAN

Pendidikan Formal

1994 – 2000 : SD Muhammadiyah Menguri

2000 – 2003 : SMP Negeri 2 Kokap

2003 – 2006 : SMK Negeri 1 Pengasih

2012 – 2016 : UAD Yogyakarta

PENGALAMAN KERJA

2013 – 2018 : Guru Kelas di SD Muhammadiyah Menguri

2019 – sekarang : GPAI di SD Negeri Kalirejo Kokap Kulon Progo

Kokap, 23 Setember 2024



Asih Suprapti