PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ROUDHOTUL ATHFAL

TESIS

Ditulis untuk memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

YATMI

NIM: 24620004

FAKULTAS AGAMA ISLAM

MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN

KAB. SEMARANG

TAHUN 2026

ABSTRAK

YATMI, Tesis. Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal, Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Kab. Semarang, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Roudlotul Athfal sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Windows Relin serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, validasi ahli, uji coba produk, dan evaluasi efektivitas media. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran Windows Relin berbasis PC/laptop yang dikembangkan menggunakan Adobe Flash, Canva, dan PowerPoint dengan integrasi unsur audio visual, gambar, animasi, dan materi PAI yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Windows Relin dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 91%, ahli desain sebesar 90%, dan guru PAI sebesar 94,4%. Selain itu, hasil uji efektivitas menggunakan independent sample t-test berbantuan SPSS menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005 < 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,32 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,32. Dengan demikian, media pembelajaran *Windows Relin* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di Roudlotul Athfal.

Kata Kunci: *Research and Development*, media pembelajaran, *Windows Relin*, Pendidikan Agama Islam, hasil belajar, anak usia dini

ABSTRACT

YATMI, Thesis. Development of Windows Relin Learning Media to Improve Islamic Religious Education Learning Outcomes at Roudhotul Athfal, Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Kab. Semarang, 2026.

This research is motivated by the limited use of interactive learning media in Islamic Religious Education (PAI) subjects at Roudlotul Athfal so that the learning process tends to be monotonous and less interesting for early childhood students. Therefore, this study aims to develop Windows Relin learning media and determine its feasibility and effectiveness in improving student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. This study uses the Research and Development (R&D) method with development stages that include needs analysis, product design, media development, expert validation, product trials, and evaluation of media effectiveness. The resulting product is a PC/laptop-based Windows Relin learning media application developed using Adobe Flash, Canva, and PowerPoint with the integration of audio-visual elements, images, animations, and PAI materials that are adjusted to Core Competencies (KI) and Basic Competencies (KD). The results of the study indicate that Windows Relin learning media is declared very suitable for use based on the validation results of material experts by 91%, design experts by 90%, and PAI teachers by 94.4%. Furthermore, the effectiveness test using an independent sample t-test using SPSS showed a significance value (2-tailed) of 0.005 < 0.05, indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes. The average posttest score for the experimental class was 85.32, higher than the control class's 60.32. Thus, the Windows Relin learning media has proven effective in improving Islamic Religious Education learning outcomes at Roudlotul Athfal.

Keywords: Research and Development, learning media, Windows Relin, Islamic Religious Education, learning outcomes, early childhood

NOTA PEMBIMBING TESIS

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Agama Islam Undaris

di Ungaran

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memberikan bimbingan atas Tesis Saudara:

Nama	:	Yatmi
NIM	:	24620004
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal

Kami menyetujui bahwa Tesis tersebut telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang Ujian Tesis.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ungaran, 6 Juni 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hj. Ida Zahara Adibah, M.S.I	Prof. Dr. Eka Handriani, S.E., M.M
NIDN. 0606077004	NIDN.

Tesis Saudari

Nama : Yatmi
NIM : 24620004
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Telah dipertahankan di depan Majelis Dewan Penguji Tesis pada Fakultas Agama Islam Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman GUPPI (UNDARIS) Kab. Semarang

Pada Hari RabuTanggal Lima Belas Bulan Juli Tahun Dua Ribu Dua Puluh Enam Dan dapat diterima sebagai kelengkapan ujian akhir dalam rangka penyelesaian studi Program Magister (S2) guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd)

No	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua Sidang Dr. Hj. Ida Zahara Adibah, M.S.I NUPTK.0038748649230203	
2	Sekretaris Sidang Dr. Ayep Rosidi,M.Pd.I NUPTK.0635760661130302	
3	Pembimbing Dr. Hj. Ida Zahara Abida, M.S.I NUPTK.0038748649230203	
4	Pembimbing Prof. Dr. Eka Handriani, SE, M.M. NUPTK.4739454655230122	
5	Penguji 1 Dr. Purwoko, M.Pd NUPTK. 6233749652200023	
6	Penguji 2 Dr. Zaenal Abidin, M.Pd.I NUPTK. 5245763664137103	

Ungaran, Juli 2026

Dekan Fakultas Agama Islam

Dr. Hasanah Anas, M.S.I

NUPTK. 0834759660200012

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama	:	Yatmi
NIM	:	24620004
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd) dari Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman GUPPI seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. (Khasanah, 2020: 7)
Apabila di kemudian hari ditemukan seluruhnya atau sebagian Tesis ini bukan asli karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian - bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Ungaran, Mei 2026

Yang Menyatakan,



Yatmi

NIM. 24620004

MOTTO

"Play is the highest from of research"

Bermain adalah bentuk tertinggi dari proses belajar dan penemuan

-Albert Einstein

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan inayahNya sehingga penulis dapat menempuh pendidikan di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS) dan menyelesaikan tesis ini. Keberhasilan ini penulis persembahkan untuk Almamater tercinta Fakultas Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu, sehingga mengantarkan penulis menuju gelar Magister.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut Asma Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, segala puji bagiNya yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, pertolongan dan ampunanNya. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan serta panutan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan dan membimbing umat pada jalan yang di ridhai Allah SWT dengan semangat dalam menebar ilmuNya dan nur kemulyaanNya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal".

Tesis ini dapat penulis selesaikan berkat pertolongan Allah melalui berbagai pihak, karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

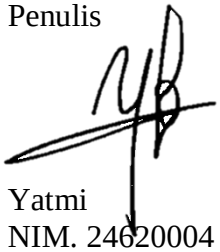
1. Ibu Dr. Hj. Ida Zahara Adibah, M.S.I., selaku Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS), yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini.
2. Dr. H. Imam Anas, M.S.I, selaku Dekan Fakultas Agama Islam UNDARIS, yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan selama proses perkuliahan.
3. Ibu Dr. Uswatun Khasanah, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, atas perhatian, motivasi, dan bimbingannya

selama penulis menempuh studi.

4. Ibu Dr. Ida Zahara Adibah, M.S.I., selaku Dosen Pembimbing satu dan Ibu Prof. Dr. Eka Handriani, S.E., M.M., selaku Dosen Pembimbing dua , yang telah memberikan bimbingan, saran, serta arahan dengan penuh kesabaran dan ketelitian sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak/Ibu Dosen Penguji, yang telah memberikan kritik, masukan, dan koreksi konstruktif dalam proses ujian tesis, sehingga memperkaya isi dan kualitas karya ilmiah ini.
6. Seluruh dosen dan staf akademik Fakultas Agama Islam UNDARIS, yang telah memberikan ilmu, pelayanan, dan bantuan selama penulis menempuh studi.
7. Teman-teman seperjuangan di kelas Magister Pendidikan Agama Islam Kelas Reguler, atas kebersamaan, diskusi, dan dukungan yang tak ternilai selama proses perkuliahan dan penyusunan tesis ini. Semoga silaturrahim kita tidak akan pernah terputus.
8. Keluarga khususnya suami dan anak-anak tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta menjadi sumber semangat dalam setiap langkah.
9. Keluarga besar Raudhatul Athfal Perwanida 01 yang telah bersedia menjadi tempat penelitian dan telah banyak membantu dalam penyelesaian tesis.
10. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan ini, sehingga tesis dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, baik dalam segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan karya ilmiah ini di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan Islam di Era berikutnya.

Ungaran, Juni 2026
Penulis



Yatmi
NIM. 24620004

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi adalah mengalih aksarakan suatu tulisan ke dalam aksara lain, misalnya, dari aksara Arab ke aksara Latin.

Berikut ini adalah Surat keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor:158 Tahun 1987- Nomor: 0543 B/U/1987 tentang PedomanTransliterasi Arab-Latin, yang peneliti gunakan dalam penulisan Tesis ini adalah:

A. Konsonan

Arab	Nama	Latin	Keterangan	Rumus*
ا	Alif	–	–	2013
ب	Ba’	B	Be	0042 & 0062
ت	Ta’	T	Te	0054 & 0074
ث	Ṡa’	Ṡ	Es dengan titik di atas	1E60 & 1E61
ج	Jim	J	Je	004A & 006A
ح	Ḥa’	Ḥ	Ha dengan titik di bawah	1E24 & 1E25
خ	Kha	Kh	Ka dan ha	004B+0068 / 006B+0068
د	Dal	D	De	0044 & 0064
ذ	Żal	Ż	Zet dengan titik di atas	017B & 017C
ر	Ra’	R	Er	0052 & 0072
ز	Zai	Z	Zet	005A & 007A
س	Sin	S	Es	0053 & 0073
ش	Syin	Sy	Es dan ye	0053+0079 / 0073+0079
ص	Ṣad	Ṣ	Es dengan titik di bawah	1E62 & 1E63

ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah	1E0C & 1E0D
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah	1E6C & 1E6D
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet dengan titik di bawah	1E92 & 1E93
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas	02BB
غ	Gain	Gh	Ge dan ha	0047+0068 / 0067+0068
ف	Fa’	F	Ef	0046 & 0066
ق	Qaf	Q	Qi	0051 & 0071
ك	Kaf	K	Ka	004B & 006B
ل	Lam	L	El	004C & 006C
م	Mim	M	Em	004D & 006D
ن	Nun	N	En	004E & 006E
و	Waw	W	We	0057 & 0077
ه	Ha	H	Ha	0048 & 0068
ء	Hamzah	’	Apostrof	02BC
ي	Ya	Y	Ye	0059 & 0079

*****Rumus merupakan kode Unicode yang digunakan untuk menghasilkan huruf Latin dengan tanda diakritik pada komputer atau Microsoft Word. Misalnya dengan mengetik kode kemudian menekan Alt+X

B. Vokal Pendek

Tanda	Nama	Latin
◌َ	Fathah	a

ِ	Kasrah	i
ُ	Dhammah	u

C. Vokal Panjang (Maddah)

Huruf Arab	Latin	Contoh
ا + fathah	ā	qāla
ي + kasrah	ī	qīla
و + dhammah	ū	yaqūlu

D. Ta' Marbūṭah

1. Ta' marbūṭah hidup ditransliterasikan t.

   Contoh: زكاة الفطر → zakāt al-fiṭr
2. Ta' marbūṭah mati ditransliterasikan h.

   Contoh: حكمة → ḥikmah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah dilambangkan dengan penggandaan huruf.
Contoh:

ربنا → rabbanā

F. Kata Sandang

Kata sandang al- tetap ditulis al-.
Contoh:

الكتاب → al-kitāb

DAFTAR ISI

ABSTRAK ii
ABSTRACT iii
NOTA PEMBIMBING TESIS iv
LEMBAR PENGESAHAN TESIS v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS vi
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
KATA PENGANTAR ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Pengembangan 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 12
F. Kebaruan Penelitian 25
BAB II 27
KERANGKA TEORITIS 27
A. Kajian Teori 27
1. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam 27
2. Pendidikan Agama Islam 43
3. Media Pembelajaran *Windows Relin* 55
B. Kajian Penelitian yang Relevan 68
BAB III 77

METODOLOGI PENELITIAN **77**
A. Model Pengembangan **77**
B. Setting Penelitian **84**
C. Prosedur Pengembangan **85**
D. Uji Coba Produk **98**
E. Desain Uji Coba **98**
F. Subjek Coba **102**
G. Jenis Data **103**
H. Instrumen Pengumpulan Data **104**
I. Teknik Analisis Data **112**
BAB IV **112**
HASIL PENGEMBANGAN **112**
A. Profil Roudlotul Athfal Perwanida 01 Salatiga **112**
B. Deskripsi Media Pembelajaran Window Relin **116**
C. Hasil Uji Coba Produk **120**
D. Analisis Data **131**
E. Kajian Produk Windows Relin **146**
BAB V **153**
PENUTUP **153**
A. Kesimpulan **153**
B. Saran Pemanfaatan Produk **155**
DAFTAR PUSTAKA **157**
DAFTAR RIWAYAT HIDUP **172**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Prosedur penelitian dan pengembangan ……	82
Tabel 3.2	Storyboard media Windows Relin …….	92
Tabel 3.3	Implementasi Media Windows Relin ……	93
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi ……..	103
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media ……...	105
Tabel 3.6	Kisi-kisi Angket Validasi Guru Bidang Studi ……...	107
Tabel 3.7	Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata ……	111
Tabel 4.1	Hasil Angket Validasi Ahli Materi ……	121
Tabel 4.2	Hasil Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran ….	124
Tabel 4.3	Hasil Angket Validasi Ahli Guru Bidang Studi ……	126
Tabel 4.4	Hasil Pretes dan Posttest Kelas B1 ……	130
Tabel 4.5	Hasil Pretes dan Posttest Kelas B2 ……	131
Tabel 4.6	Hasil Hitung Mean Pretest dan Posttest Kelas Kontrol …….	134
Tabel 4.7	Hasil Hitung Mean Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen ..	135
Tabel 4.8	Hasil Mean Pretest dan Posttest ……	136
Tabel 4.9	Hasil Hitung Varians Pretest dan Posttest Kelas Kontrol ….	137
Tabel 4.10	Hasil Hitung Varians Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	138
Tabel 4.11	Hasil Varians Pretest dan Posttest …….	139
Tabel 4.12	Hasil hitung Homogenitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol …….	141
Tabel 4.13	Hasil Hitung Uji T Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol ……	142
Tabel 4.14	Hasil Hitung Uji T Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol Independet Samples Test ……..	143
Tabel 4.15	Hasil Produk Pengembangan …….	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir ……...	65
Gambar 3.1	Langkah Pengembangan Model ADDIE ……	76
Gambar 3.2	Langkah Tahap Analisis ADDIE ……...	78
Gambar 3.3	Langkah Tahap Desain ADDIE …….	79
Gambar 3.4	Langkah Tahap Pengembangan ADDIE ……	80
Gambar 3.5	Bagan Flowchart Pengembangan ……...	91
Gambar 4.1	Tampilan Awal ……...	118
Gambar 4.2	Tampilan Menu Home ……...	118
Gambar 4.3	Tampilan Menu Materi ……...	119
Gambar 4.4	Tampilan Video Pembelajaran ……...	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli
Lampiran 3 Instrumen Ahli Media
Lampiran 4 Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup
Lampiran 6 Surat Permohonan Pengantar Penelitian
Lampiran 7 Surat Pengantar Penelitian
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan formal anak usia dini yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Sebagai satuan pendidikan yang berciri khas keislaman, RA memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai agama dan moral sekaligus membangun dasar kepribadian anak sejak usia dini. Penyelenggaraan pendidikan di RA mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta kurikulum yang disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Melalui pendekatan pembelajaran yang holistik, integratif, dan menyenangkan, RA menjadi wahana awal bagi anak untuk mengembangkan aspek spiritual, emosional, sosial, intelektual, dan moral secara seimbang.

Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang RA memiliki kedudukan yang sangat penting karena berfungsi sebagai fondasi awal pembentukan sikap religius, akhlak mulia, serta kebiasaan ibadah anak. Nilai-nilai keislaman yang ditanamkan sejak usia dini diharapkan dapat membentuk pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, proses pembelajaran PAI pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan

pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang

khas, yaitu belajar melalui bermain, meniru, dan mengalami secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran PAI perlu dikemas secara kreatif dan didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak.

Pengembangan aspek keagamaan dan moral anak usia dini memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu menjembatani peran pendidik dan orang tua secara efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pendidikan agar lebih mudah dipahami oleh anak, sekaligus menciptakan interaksi edukatif yang bermakna. Komunikasi antara guru dan peserta didik merupakan elemen esensial dalam proses pembelajaran. (Fitri et al., 2023) menyatakan bahwa komunikasi pembelajaran yang efektif terjadi apabila terdapat kesamaan pemahaman antara komunikator dan komunikan, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima secara optimal. Dalam konteks tersebut, keberadaan media pembelajaran menjadi faktor pendukung penting untuk memperjelas pesan, menarik perhatian anak, serta meningkatkan kualitas interaksi belajar.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Media yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini diharapkan mampu mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan intelektual, motorik, bahasa, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral. Oleh karena itu, pemahaman terhadap kebutuhan

perkembangan anak menjadi perhatian utama bagi para pendidik dan pemangku kepentingan pendidikan anak usia dini (Hasibuan, 2023).

Pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperagakan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Mukarromah & Andriana, 2022). Media pembelajaran, khususnya alat peraga, berperan penting dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Bagi anak usia dini, visualisasi konkret sangat dibutuhkan agar materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di beberapa lembaga RA di Kota Salatiga, ketersediaan media dan alat peraga pembelajaran, khususnya pada bidang Pendidikan Agama Islam, masih tergolong terbatas.

Keterbatasan media pembelajaran PAI tersebut juga diungkapkan oleh Kepala RA Perwanida 01 Salatiga, Ibu Luluk Suci Rahayu (2025), yang menyatakan bahwa media pembelajaran PAI di lembaganya masih dikelola secara sederhana dan terbatas pada penggunaan miniatur masjid, puzzle huruf hijaiyah, serta buku cerita Islami. Kondisi ini menyebabkan variasi pembelajaran PAI masih belum optimal, sehingga potensi anak untuk memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan belum sepenuhnya terfasilitasi. Padahal, ketika anak dilibatkan dalam kegiatan permainan edukatif, mereka menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan

belajar yang tinggi. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Hasibuan (2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan dan interaktif menjadi kunci efektivitas belajar pada anak usia dini, karena anak belajar lebih optimal melalui pengalaman positif yang melibatkan emosi dan aktivitas langsung. Permainan edukatif tidak hanya menstimulasi perkembangan kognitif dan emosional anak, tetapi juga menjadi sarana integrasi nilai-nilai agama dan moral ke dalam pengalaman bermain. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan turut berperan dalam membentuk keterampilan sosial anak, seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab, yang merupakan fondasi utama perkembangan moral.

Berbagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti miniatur masjid, puzzle huruf hijaiyah, dan buku cerita Islami selama ini lebih menekankan pada aspek visual-konkret, pengenalan simbol, serta narasi moral yang bersifat representatif. Media tersebut efektif pada tahap pengenalan nilai dan simbol keislaman, namun belum menyentuh dimensi konseptual, problematis, dan kontekstual yang dihadapi peserta didik dalam ekosistem digital. Berbeda dengan pendekatan tersebut, pemanfaatan *Windows Relin* sebagai media pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang berbasis pada pemecahan masalah nyata (problem-based), pemahaman sistem, serta kesadaran terhadap pentingnya pemulihan, ketahanan, dan kemandirian sistem.

Pengembangan media tersebut menuntut penggunaan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena model ini memberikan kerangka sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Tahap Analysis digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik serta karakteristik konteks RA. Tahap Design diarahkan untuk merancang struktur, konten, dan tampilan media Windows Relin sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI. Tahap Development berfokus pada proses pembuatan dan validasi media oleh para ahli. Tahap Implementation bertujuan untuk menguji coba media dalam konteks pembelajaran nyata di RA. Sementara itu, tahap Evaluation digunakan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil pembelajaran PAI.

Berdasarkan analisis kritis terhadap temuan-temuan penelitian sebelumnya serta realitas empiris pembelajaran PAI pada jenjang Roudhotul Athfal, penulis memandang bahwa pengembangan media pembelajaran PAI tidak cukup berhenti pada adopsi teknologi secara umum, tetapi harus diarahkan pada perancangan media yang berangkat dari kebutuhan kontekstual peserta didik, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta tuntutan kurikulum. Oleh karena itu, penulis mengambil posisi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Windows yang bersifat religius dan interaktif (Windows Relin) melalui model ADDIE sebagai bentuk kontribusi ilmiah dalam memperkaya khazanah inovasi media pembelajaran PAI anak

usia dini sekaligus sebagai solusi praktis terhadap permasalahan pembelajaran di RA.

Dengan demikian, penelitian ini secara konseptual dan metodologis diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran Windows Relin melalui model ADDIE sebagai upaya strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Roudhotul Athfal. Penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan produk media yang layak dan efektif, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian media pembelajaran PAI anak usia dini serta kontribusi praktis bagi guru, lembaga pendidikan, dan pengambil kebijakan.

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu dan kondisi empiris pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang Roudlotul Athfal, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran *windows relin* berbasis dekstop-offline yang mengintegrasikan permainan edukatif Islami, audio-visual interaktif, dan pembentukan karakter religius sesuai karakteristik peserta didik anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *Windows Relin* ditinjau dari aspek materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di RA?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran *Windows Relin* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Raudhatul Athfal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan merupakan suatu gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Adapaun tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Windows Relin* ditinjau dari aspek materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Raudhatul Athfal.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Windows Relin* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik Raudhatul Athfal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi pengembangan keilmuan dan praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang pendidikan anak usia dini. Manfaat penelitian ini tidak hanya ditujukan bagi peneliti, tetapi juga bagi pendidik, lembaga pendidikan, serta pihak-pihak lain yang terkait dengan

penyelenggaraan pendidikan di Raudhotul Athfal. Adapun manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

   Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan teori pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini memperkaya kajian teoretis mengenai tahapan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Raudhotul Athfal.

   Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan konseptual dalam pengembangan alat peraga dan media pembelajaran yang inovatif, edukatif, dan bernilai Islami. Melalui pengembangan media pembelajaran Windows Relin, penelitian ini memberikan landasan teoretis mengenai integrasi antara teknologi pembelajaran dan nilai-nilai keislaman, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini turut memperkuat diskursus akademik tentang efektivitas media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang pendidikan anak usia dini.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, khususnya pada jenjang Raudhotul Athfal, sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, pengalaman empiris, serta pemahaman yang lebih mendalam kepada peneliti mengenai proses pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengaplikasikan teori-teori pembelajaran ke dalam praktik nyata melalui pengembangan media pembelajaran Windows Relin, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di RA Perwanida 01 Salatiga. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kompetensi akademik dan profesional peneliti dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

b. Bagi Akademisi dan Praktisi Pendidikan

Bagi akademisi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah dan bahan kajian dalam pengembangan media

pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang pendidikan anak usia dini. Sementara itu, bagi praktisi pendidikan, khususnya guru RA, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran Windows Relin diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam secara lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi lembaga pendidikan, khususnya RA Perwanida 01 Salatiga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis media digital. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sekaligus sebagai upaya lembaga dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan tanpa mengesampingkan nilai-nilai keislaman.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan, referensi, maupun pijakan awal dalam mengembangkan penelitian sejenis, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Pendidikan

Agama Islam pada anak usia dini. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran Windows Relin, baik dari segi konten, desain, maupun penerapannya pada konteks lembaga pendidikan RA, TK, atau PAUD lainnya.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa satu paket media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi digital yang diberi nama **Windows Relin**. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk digunakan pada jenjang Raudhotul Athfal dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini, prinsip pembelajaran yang menyenangkan, serta integrasi nilai-nilai akhlakul karimah sesuai ajaran Islam.

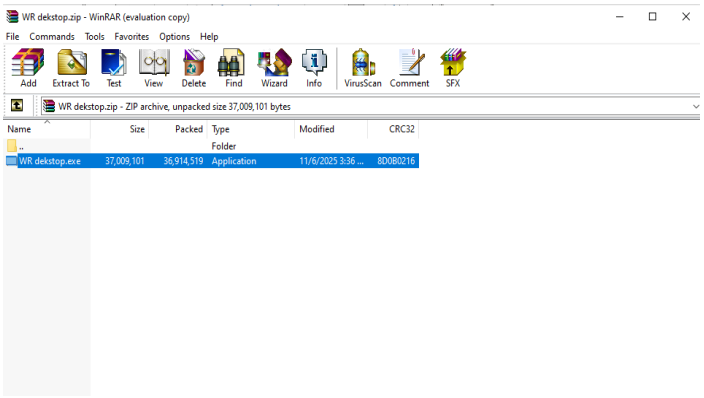
Aplikasi **Windows Relin** dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran di kelas maupun sebagai media pendukung pembelajaran di rumah dengan pendampingan orang tua. Media ini disusun secara sistematis agar selaras dengan kurikulum yang berlaku, khususnya Kurikulum Merdeka, serta mendukung pencapaian kompetensi dasar Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini.

Secara rinci, spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bentuk dan Platform Media

Produk berupa aplikasi pembelajaran digital berbasis *desktop* (Windows) yang dapat dijalankan pada komputer atau laptop sekolah. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana, ramah anak, serta mudah dioperasikan oleh guru dan peserta didik Raudhotul Athfal.

Gambar 1.1 Platform Media *Windows Relin* dengan file berbentuk zip (RAR)



2) Isi dan Materi Pembelajaran

Aplikasi Windows Relin memuat materi Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini, meliputi:

a. Pengenalan nilai-nilai keimanan dasar, seperti mengenal Allah dan ciptaan-Nya
b. Pembiasaan ibadah harian sederhana, seperti doa-doa pendek dan adab sehari-hari

c. Pengenalan akhlakul karimah, seperti jujur, sopan santun, tanggung jawab, empati, dan saling menghormati.

d. Kisah-kisah teladan Islami yang disajikan dalam bentuk visual dan narasi sederhana

Gambar 1.2 Menu isi pada Platform *Windows Relin*



Materi disusun secara tematik dan kontekstual agar mudah dipahami serta relevan dengan kehidupan sehari-hari anak

3) Fitur Interaktif Media

Aplikasi Windows Relin dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, antara lain:

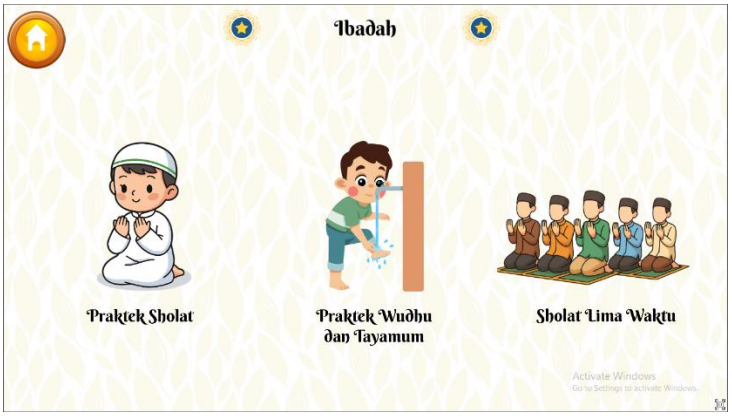
a. Tampilan visual berupa gambar, animasi sederhana, dan warna yang menarik

b. Audio berupa suara narasi, doa, dan lagu-lagu Islami anak

c. Latihan dan kuis interaktif sederhana sebagai sarana evaluasi pemahaman anak

d. Umpan balik langsung (*feedback*) yang bersifat positif dan memotivasi anak.

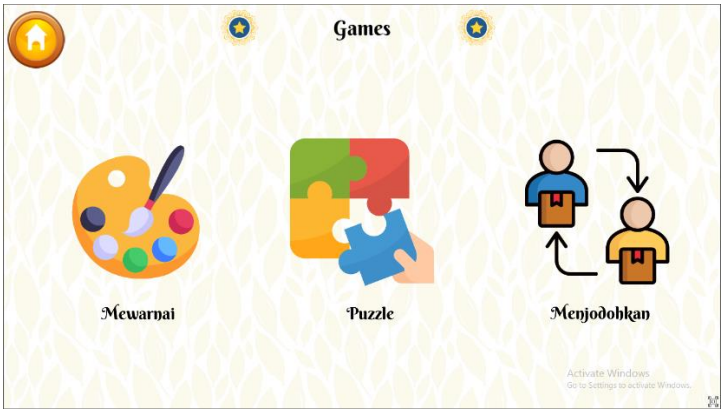
Gambar 1.3 Fitur Interaktif yang ada pada Platform *Windows Relin*



4) Aspek Pedagogis

Media pembelajaran ini dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain, berpusat pada anak, serta mengedepankan pengalaman belajar yang menyenangkan. Windows Relin tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media stimulasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak

Gambar 1.4 *Windows Relin* sebagai media stimulasi



5) Aspek Keislaman dan Karakter

Seluruh konten dalam aplikasi Windows Relin mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan pembentukan akhlakul karimah. Setiap materi dan aktivitas dirancang untuk menanamkan sikap religius, perilaku terpuji, serta kebiasaan positif yang dapat diterapkan anak dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Gambar 1.5 Integrasi Nilai-nilai Islam yang ada pada platform *Windows Relin*



6) Aspek Evaluasi Pembelajaran

Produk dilengkapi dengan instrumen evaluasi sederhana yang dapat digunakan guru untuk mengukur hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Evaluasi disajikan dalam bentuk aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga tidak menimbulkan tekanan, tetapi tetap memberikan gambaran perkembangan belajar anak.

7) Aspek Kelayakan dan Kepraktisan

Media pembelajaran Windows Relin diharapkan memenuhi kriteria kelayakan isi, bahasa, tampilan, dan kegunaan. Produk ini dirancang agar praktis digunakan oleh guru RA tanpa memerlukan keterampilan teknologi yang kompleks serta dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran

Desain Produk Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang berorientasi pada pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang Raudhotul Athfal. Pengembangan media pembelajaran menjadi kebutuhan strategis dalam konteks pendidikan anak usia dini, mengingat karakteristik peserta didik yang cenderung belajar secara optimal melalui visualisasi, animasi, permainan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *Windows Relin* dirancang sebagai solusi inovatif yang mengintegrasikan nilai-nilai

Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan teknologi yang ramah anak dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta afektif peserta didik RA.

Media pembelajaran *Windows Relin* dikembangkan dengan mempertimbangkan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu konkret, kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap religius, akhlak mulia, dan kebiasaan ibadah sejak dini. Dengan demikian, *Windows Relin* diharapkan mampu menjadi media pendukung yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara holistik.

1. Desain Media Pembelajaran Windows Relin
    A. Bentuk Media
        a. Windows Relin merupakan aplikasi pembelajaran berbasis komputer yang dirancang khusus untuk anak usia dini pada jenjang Raudhotul Athfal. Istilah *Windows* dimaknai sebagai "jendela-jendela pembelajaran" yang membuka akses peserta didik terhadap berbagai materi Pendidikan Agama Islam, sedangkan *Relin* merupakan singkatan dari *Religious Intelligence* yang bermakna kecerdasan religius atau kecerdasan spiritual. Penamaan ini mencerminkan tujuan utama pengembangan media, yaitu membantu menstimulasi kecerdasan religius anak melalui pembelajaran yang terstruktur, menarik, dan bermakna.

b. Media *Windows Relin* dilengkapi dengan berbagai fitur pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Fitur-fitur tersebut meliputi animasi huruf hijaiyah, animasi angka Arab, film animasi pembelajaran akidah, film animasi pembelajaran akhlak, film sejarah dan kisah-kisah nabi, video praktik ibadah, bacaan zikir, hafalan doa-doa harian, hafalan doa-doa pendek, serta permainan edukatif (*game*) yang mendukung pemahaman dan penguatan materi. Keberagaman fitur ini dirancang untuk memberikan variasi pengalaman belajar sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dan tetap termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

c. Media pembelajaran *Windows Relin* dapat diakses menggunakan perangkat keras berupa PC, komputer, dan laptop tanpa memerlukan koneksi jaringan internet. Desain ini mempertimbangkan kondisi sarana dan prasarana di lembaga Raudhotul Athfal yang belum seluruhnya memiliki akses internet yang stabil, sehingga media tetap dapat digunakan secara optimal dalam berbagai situasi pembelajaran.

d. Media *Windows Relin* disajikan dalam bentuk file terkompresi (*ZIP*) yang dapat diunduh dan diinstal pada perangkat komputer atau laptop. Format ini dipilih untuk memudahkan distribusi media kepada guru serta menjamin keamanan dan keutuhan data aplikasi selama proses penggunaan.

B. Tampilan Fisik

a. Secara fisik, media pembelajaran *Windows Relin* berbentuk aplikasi perangkat lunak (*software*) yang harus diinstal terlebih dahulu pada perangkat komputer atau laptop sebelum digunakan. Setelah proses instalasi selesai, aplikasi dapat diakses secara langsung oleh guru dan peserta didik sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas maupun dalam kegiatan pembelajaran mandiri yang terarah.
b. Tampilan antarmuka (*user interface*) media *Windows Relin* dirancang dengan tata letak teks, gambar, dan video yang variatif serta proporsional. Setiap materi pembelajaran diawali dengan tampilan ilustrasi visual yang relevan untuk menarik perhatian peserta didik. Gambar, animasi, dan video yang digunakan disesuaikan dengan tema dan substansi materi, sehingga membantu anak dalam memahami konsep secara konkret dan kontekstual. Penekanan pada unsur visual ini dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran sekaligus mendukung proses pemahaman dan retensi materi oleh peserta didik. Dengan desain produk seperti ini, media pembelajaran *Windows Relin* diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Raudhotul Athfal secara berkelanjutan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah **media pembelajaran interaktif berbasis Windows yang diberi nama** *Windows Relin*. Media ini dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Raudhatul Athfal dengan karakteristik peserta didik usia dini, yaitu belajar melalui visual, audio, interaksi langsung, dan permainan edukatif. Pengembangan media *Windows Relin* bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran PAI dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, afektif, serta psikomotorik anak usia dini.

Secara pedagogis, desain produk ini mengacu pada kurikulum Pendidikan Agama Islam RA yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia. Materi disusun secara tematik, bertahap, dan terintegrasi antara aspek aqidah, ibadah, akhlak, Al-Qur'an, serta sejarah Islam, sehingga mampu membentuk pemahaman keislaman yang utuh dan seimbang sejak usia dini. Media *Windows Relin* dikemas dalam bentuk beberapa menu aplikasi pembelajaran yang saling terhubung dan mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik.

1. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam media *Windows Relin* disesuaikan dengan standar isi Pendidikan Agama Islam untuk Raudhatul Athfal. Materi dirancang dengan bahasa sederhana, visual yang menarik, serta disertai ilustrasi, animasi, dan audio yang mendukung pemahaman anak. Adapun struktur materi dalam media pembelajaran ini meliputi:

a. Ibadah

Materi ibadah memuat panduan dasar pelaksanaan ibadah dalam Islam yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Materi ini mencakup pengenalan dan praktik shalat, wudhu, tayamum, serta shalat lima waktu. Setiap submateri dilengkapi dengan ilustrasi gerakan, penjelasan langkah demi langkah, dan narasi audio yang membantu anak memahami urutan ibadah secara benar. Penyajian materi ibadah bertujuan menanamkan kebiasaan beribadah sejak dini sekaligus membangun sikap disiplin, tanggung jawab, dan ketaatan kepada Allah Swt.

b. Akhlak

Materi akhlak difokuskan pada pembentukan *akhlakul karimah* sebagai fondasi utama karakter peserta didik RA. Modul ini mencakup pembelajaran tentang adab terhadap orang tua, guru, dan teman, adab berbicara, adab makan dan minum, serta pembiasaan mengucapkan salam sebagai perilaku terpuji. Materi disajikan melalui ilustrasi situasi sehari-hari yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga nilai-nilai akhlak tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga mudah dipraktikkan dalam aktivitas harian. Pembelajaran akhlak dalam media ini diharapkan mampu menumbuhkan sikap santun, empati, dan kepedulian sosial sejak usia dini.

c. Aqidah

Materi aqidah bertujuan untuk memperkenalkan dasar-dasar keimanan kepada Allah Swt. Materi ini meliputi pengenalan rukun iman dengan pendekatan yang sederhana dan komunikatif, seperti konsep sayang kepada Allah, mengenal ciptaan Allah, serta pengenalan kitab-kitab Allah. Penyajian aqidah dalam media *Windows Relin* dirancang untuk menumbuhkan rasa cinta, kagum, dan ketergantungan anak kepada Allah Swt. sebagai fondasi spiritual dalam pembentukan kepribadian Muslim.

d. Angka Hijaiyah

Materi angka hijaiyah memperkenalkan sistem penomoran Arab (١، ٢، ٣, dan seterusnya) melalui pendekatan interaktif. Anak diajak mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan angka hijaiyah melalui tampilan visual yang menarik dan latihan sederhana. Pembelajaran angka hijaiyah bertujuan mendukung kesiapan anak dalam memahami materi Al-Qur'an sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif dasar seperti mengenal simbol dan urutan bilangan.

e. Huruf Hijaiyah

Materi huruf hijaiyah mencakup pengenalan 30 huruf hijaiyah lengkap dengan bunyi huruf, makharijul huruf (tempat keluarnya huruf), cara membaca, serta latihan menulis secara interaktif. Setiap huruf dilengkapi dengan audio pelafalan yang benar untuk membantu anak membiasakan pengucapan sesuai

kaidah. Modul ini dirancang sebagai dasar pengenalan Al-Qur'an yang menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan anak usia dini.

f. Games Edukatif Islami

Menu permainan edukatif disediakan sebagai sarana penguatan materi melalui aktivitas belajar sambil bermain. Permainan yang dikembangkan meliputi mewarnai, puzzle Islami, dan permainan menjodohkan antara gambar dan konsep keislaman. Games ini berfungsi sebagai media evaluasi informal sekaligus stimulasi motorik, kognitif, dan afektif anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

g. Surah Pendek

Materi surah pendek berisi kumpulan surah pilihan dari Juz 'Amma, yaitu Surah Al-Ikhlas, Al-Kautsar, dan An-Nas. Setiap surah dilengkapi dengan teks Arab, transliterasi latin, terjemahan sederhana, serta audio pelafalan. Penyajian ini bertujuan memudahkan anak dalam menghafal surah pendek sekaligus memahami makna globalnya secara sederhana.

h. Doa Pendek

Materi doa pendek memuat kumpulan doa-doa harian yang sering digunakan dalam kehidupan anak, seperti doa sebelum dan sesudah beraktivitas, doa untuk kedua orang tua, doa sebelum tidur, dan doa keluar rumah. Materi ini dirancang untuk membiasakan anak berdoa dalam setiap aktivitas sebagai bentuk penguatan spiritual dan pembiasaan religius.

i. Dzikir

Materi dzikir berisi bacaan dzikir dan wirid sederhana setelah shalat, seperti tasbih, tahmid, dan takbir. Penyajian materi dzikir bertujuan menanamkan kebiasaan mengingat Allah Swt. sejak dini serta membangun ketenangan batin dan kedekatan spiritual anak dengan Tuhannya.

j. Sejarah Islam (Tarikh)

Materi sejarah Islam menyajikan kisah-kisah inspiratif dari perjalanan dakwah Islam, meliputi kisah Nabi Muhammad saw., Nabi Nuh a.s., Nabi Musa a.s., para sahabat, serta peristiwa penting dalam perkembangan Islam. Kisah disampaikan dengan bahasa naratif sederhana, ilustrasi visual, dan pesan moral yang relevan dengan kehidupan anak. Materi ini bertujuan menanamkan keteladanan, keberanian, kejujuran, dan nilai perjuangan dalam diri peserta didik.

F. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa unsur kebaruan dibandingkan penelitian media pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelumnya. Sebagian besar pengembangan media pembelajaran PAI saat ini masih berfokus pada platform berbasis android, web, maupun multimedia umum yang memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Windows Relin* berbasis desktop/offline yang dapat dijalankan pada perangkat PC atau laptop tanpa memerlukan akses internet. Pengembangan media berbasis offline ini disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di Roudlotul Athfal yang masih

memiliki keterbatasan fasilitas jaringan dan akses teknologi digital sehingga media dapat digunakan secara lebih fleksibel dan mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini juga terletak pada integrasi nilai-nilai keislaman ke dalam sistem gamifikasi interaktif yang tidak hanya menampilkan unsur visual semata, tetapi memadukan audio, animasi, permainan edukatif Islami, doa-doa harian, surah pendek, materi ibadah, serta pembelajaran akhlak dalam satu media pembelajaran terpadu. Dengan demikian, media *Windows Relin* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pembentukan pengalaman belajar religius yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik anak usia dini.

Selain itu, pengembangan media *Windows Relin* dirancang berdasarkan karakteristik belajar anak usia dini dengan menerapkan prinsip learning by playing. Desain media dibuat menggunakan tampilan visual, suara, warna, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakter peserta didik Roudlotul Athfal yang cenderung aktif, konkret, dan menyukai aktivitas bermain. Berbeda dengan sebagian besar penelitian sebelumnya yang lebih berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif semata, penelitian ini juga mengintegrasikan dimensi pembentukan karakter religius melalui penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Yandi et al., 2023). Perubahan tersebut mencerminkan tingkat keberhasilan individu dalam memahami, menghayati, dan menerapkan materi pembelajaran yang telah diberikan. Dalam konteks ini, hasil belajar dapat dimaknai sebagai indikator pencapaian pembelajaran yang tercermin dalam peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

Hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku individu yang menunjukkan adanya perkembangan ke arah yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi sebelumnya (Utami et al., 2024). Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada sikap dan keterampilan yang berkembang sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dialami secara sistematis dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, hasil belajar dipahami sebagai capaian akademik yang diperoleh peserta didik melalui berbagai aktivitas pembelajaran,

seperti ujian, latihan, penugasan, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Capaian ini umumnya diwujudkan dalam bentuk nilai sebagai representasi penguasaan materi pada ranah kognitif (Ridha et al., 2025). Namun demikian, hasil belajar tidak semata-mata terbatas pada pencapaian nilai, melainkan juga mencerminkan kualitas proses belajar yang dialami oleh peserta didik.

Perubahan ini mencakup berbagai aspek, antara lain peningkatan kemampuan dan keterampilan, pembentukan kebiasaan belajar yang positif, perubahan sikap, serta penguasaan dan penghargaan terhadap nilai-nilai yang dipelajari (A. M. A. Saputra et al., 2023). Dengan demikian, hasil belajar merupakan indikator komprehensif yang menggambarkan keberhasilan proses pembelajaran secara menyeluruh, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Proses belajar merupakan suatu aktivitas internal yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui interaksi tersebut, individu mengalami perubahan yang relatif menetap dalam perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Tujuan utama dari proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku yang mencerminkan peningkatan kualitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu.

Perubahan tersebut tidak berlangsung secara instan, melainkan melalui serangkaian upaya yang dilakukan secara berkesinambungan

dalam kurun waktu tertentu serta melalui akumulasi pengalaman belajar yang diperoleh sepanjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, belajar dapat dipahami sebagai suatu proses yang bersifat kompleks, dinamis, dan berkelanjutan. Sejalan dengan pandangan tersebut, Gagné menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang kompleks yang menghasilkan kapabilitas tertentu pada diri individu (Basyir et al., 2022). Kapabilitas tersebut mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang terbentuk melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, individu yang telah menjalani proses pembelajaran diharapkan mampu menunjukkan perubahan yang positif dalam berbagai aspek perkembangan dirinya.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh individu setelah mengikuti serangkaian aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk mendorong terjadinya perubahan dalam cara berpikir, sikap, dan perilaku (Abidin et al., 2025). Perubahan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagaimana dirumuskan dalam Taksonomi Bloom yang menjadi salah satu acuan utama dalam dunia pendidikan. Keberadaan hasil belajar memberikan informasi yang penting bagi guru mengenai tingkat perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Informasi tersebut menjadi dasar bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas metode dan strategi pembelajaran yang digunakan, sekaligus sebagai

bahan pertimbangan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik pada masa mendatang.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom, hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap domain tersebut selanjutnya dikembangkan ke dalam beberapa tingkatan kemampuan yang tersusun secara hierarkis, mulai dari tingkat yang paling sederhana hingga tingkat yang paling kompleks. Klasifikasi tersebut dirumuskan oleh Benjamin S. Bloom dan dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yang hingga kini menjadi salah satu kerangka konseptual utama dalam memahami, merancang, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis dan terstruktur (Afnan et al., 2025).

a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir individu serta proses mental yang terlibat dalam memperoleh, mengolah, dan menggunakan pengetahuan. Ranah ini mencakup aktivitas intelektual yang berhubungan dengan pengenalan informasi, pemahaman konsep, penerapan pengetahuan, hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam taksonomi tujuan pembelajaran, ranah kognitif diklasifikasikan ke dalam enam jenjang kemampuan yang bersifat hierarkis, mulai dari tingkat

berpikir paling sederhana hingga paling kompleks, yaitu C1 hingga C6:

1) C1 (*Knowledge*) Mengingat

Pada jenjang ini, peserta didik dituntut untuk mampu mengingat kembali informasi yang telah dipelajari dan tersimpan dalam memori jangka panjang. Kemampuan mengingat mencakup pengenalan terhadap fakta, konsep, istilah, prinsip, dan prosedur dasar tanpa menuntut pemahaman yang mendalam.

2) C2 (*Comprehension*) Memahami

Kemampuan memahami mengharuskan peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu menangkap makna dari materi yang dipelajari. Terdapat tiga proses utama dalam kemampuan memahami, yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.

3) C3 (*Application*) Mengaplikasikan

Pada jenjang mengaplikasikan, peserta didik diharapkan mampu menggunakan pengetahuan, konsep, prinsip, atau

prosedur yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan atau melaksanakan tugas dalam situasi tertentu.

4) C4 (*Analysis*) Menganalisa

Kemampuan menganalisis mencakup proses berpikir tingkat tinggi yang menuntut peserta didik untuk memecah suatu informasi atau materi ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, serta mengidentifikasi hubungan antar bagian tersebut. Pada tahap ini, peserta didik mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan menelaah struktur, pola, dan keterkaitan suatu konsep atau permasalahan.

5) C5 (*Evaluation*) Mengevaluasi

Jenjang mengevaluasi menuntut peserta didik untuk mampu membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Penilaian tersebut dapat berupa penilaian terhadap ide, metode, karya, maupun suatu pernyataan. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan mampu memberikan alasan logis dan argumentatif atas penilaian yang diberikan.

6) C6 (*Synthesis*) Mencipta

Jenjang mencipta merupakan tingkat berpikir kognitif tertinggi, yang menuntut peserta didik untuk mengombinasikan berbagai unsur pengetahuan dan keterampilan guna menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Hasil dari proses

ini dapat berupa gagasan, rencana, produk, atau karya tertentu. Pada tahap ini, peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif.

b. Ranah Afektif

Ranah Afektif berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, dan emosi individu yang berkembang melalui proses internalisasi nilai. Ranah ini berperan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, karena sikap dan nilai yang tertanam akan memengaruhi perilaku sehari-hari. Dalam konteks pendidikan karakter, ranah afektif menjadi landasan utama bagi pembentukan akhlak dan moral peserta didik.

Ranah afektif terdiri atas lima jenjang kemampuan yang berkembang secara bertahap, yaitu: menerima (*receiving*)**,** menanggapi (*responding*)**,** menilai (*valuing*)**,** mengorganisasi nilai (*organization*)**,** dan karakterisasi oleh nilai (*characterization by value*). Pada tahap menerima, peserta didik mulai menyadari dan menunjukkan perhatian terhadap suatu nilai. Tahap menanggapi ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam merespons nilai tersebut. Selanjutnya, pada tahap menilai, peserta didik mulai menginternalisasi nilai dan menunjukkan komitmen terhadapnya.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan gerakan fisik yang terkoordinasi dan terarah. Ranah ini mencakup keterampilan motorik kasar dan halus, manipulasi objek, serta kemampuan mengoordinasikan gerak tubuh dengan persepsi inderawi. Pengembangan ranah psikomotorik sangat penting, terutama pada pendidikan anak usia dini, karena mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan afektif secara terpadu.

Dalam pembelajaran, ranah psikomotorik tercermin melalui aktivitas praktik, demonstrasi, dan keterampilan melakukan suatu tugas tertentu. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengetahui dan memahami suatu prosedur, tetapi juga mampu melaksanakannya dengan tepat dan terampil.

Hasil Belajar pada hakikatnya merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu setelah mengikuti suatu proses pembelajaran secara terencana dan sistematis. Kemampuan tersebut mencerminkan tingkat keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara konseptual, hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Tujuan pengukuran hasil belajar adalah untuk memperoleh data dan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian kemampuan

peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Data tersebut digunakan sebagai dasar dalam menilai efektivitas pembelajaran, mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran, serta merumuskan tindak lanjut pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Konteks penelitian pengembangan yang dilakukan, pengukuran hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif. Pemilihan ranah ini didasarkan pada tujuan penelitian yang menekankan pada peningkatan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif adalah tes, karena tes dianggap mampu memberikan gambaran yang relatif objektif mengenai tingkat penguasaan materi oleh peserta didik

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, sebagai indikator keberhasilan pembelajaran, terdapat beberapa metode penilaian yang dapat digunakan sebagai bukti pencapaian belajar (Laila et al., 2024), yaitu sebagai berikut:

1. Tes

   Tes merupakan instrumen penilaian yang berisi seperangkat soal atau tugas yang dirancang untuk mengukur kemampuan peserta didik secara objektif. Tes dapat disajikan dalam berbagai bentuk, antara lain tes lisan, tes tertulis, dan tes tindakan. Tes lisan digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan pemahaman secara verbal, tes tertulis digunakan

untuk mengukur penguasaan konsep dan kemampuan berpikir secara sistematis, sedangkan tes tindakan digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dalam bentuk aktivitas atau praktik tertentu. Dalam penelitian ini, tes berfungsi sebagai alat utama untuk menilai dan membandingkan tingkat penguasaan materi peserta didik sebelum dan setelah perlakuan pembelajaran diberikan.

2. Non Tes

Penilaian nontes merupakan teknik penilaian yang digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai karakteristik, sikap, minat, dan kepribadian peserta didik yang tidak dapat diukur secara optimal melalui tes. Teknik penilaian nontes mencakup berbagai metode, antara lain observasi, penugasan, proyek, wawancara, angket, dan pemeriksaan dokumen.

b. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Dengan mempertimbangkan betapa pentingnya pendidikan, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Islam, terdapat sejumlah Ayat Al-Qur'an dan Hadis yang mendorong umat manusia untuk selalu bersemangat dalam mencari ilmu dan secara konsisten mengamalkan pengetahuan yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa pencarian ilmu dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu

kewajiban yang sangat ditekankan dalam ajaran Islam. Oleh karena itu, setiap individu diharapkan untuk tidak hanya mengumpulkan pengetahuan, tetapi juga menerapkannya dalam tindakan nyata yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Diantaranya yaitu:

a) Perintah menuntut ilmu agama

QS At-Taubah ayat 122

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُوْنَ لِيَنْفِرُوْا كَاۤفَّةً ۗفَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَاۤىِٕفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوْا فِى الدِّيْنِ وَلِيُنْذِرُوْا قَوْمَهُمْ اِذَا رَجَعُوْٓا اِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُوْنَ ١٢٢

Artinya:

"Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?." (QS. At-Taubah/9: 122)

b) Menuntut ilmu meningkatkan derajat manusia

QS Al-Mujadilah ayat 11

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۚوَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ ۙوَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗوَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ١١

Artinya:

"Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,"

lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadilah/58: 11)

c) Orang yang menuntut ilmu tidak tergolong orang yang merugi

QS. Al-Mulk ayat 10

وَقَالُوْا لَوْ كُنَّا نَسْمَعُ اَوْ نَعْقِلُ مَا كُنَّا فِيْٓ اَصْحٰبِ السَّعِيْرِ ١٠

Artinya:

“Mereka juga berkata, “Andaikan dahulu kami mendengarkan atau memikirkan (peringatan itu), tentulah kami tidak termasuk ke dalam (golongan) para penghuni (neraka) Sa‘ir (yang menyala-nyala).” (QS Al-Mulk: 10)

Berdasarkan beberapa ayat yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan dengan jelas bahwa mencari ilmu merupakan suatu kewajiban yang sangat penting bagi seluruh umat manusia. Pendidikan memiliki peranan yang krusial karena tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan individu dalam menjalani kehidupan di dunia. Melalui pendidikan, diharapkan dapat menjaga dan mengembangkan potensi dasar manusia agar menjadi pribadi yang sempurna. Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai bekal untuk menghadapi kehidupan

setelah mati, yang selaras dengan norma serta nilai-nilai yang diajarkan dalam agama Islam.

Pendidikan Islam dirancang untuk mempersiapkan individu agar dapat menjalani kehidupan yang penuh kebahagiaan, mencintai tanah air, memiliki akhlak yang baik, serta mengembangkan keterampilan guna mengoptimalkan potensi diri. Ketika dikaitkan dengan hasil belajar pendidikan agama Islam, hal ini mencerminkan suatu penilaian yang dilakukan sebagai tahap akhir dari proses pembelajaran yang berlangsung secara berulang. Hasil belajar ini tidak hanya tersimpan dalam jangka waktu yang lama, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk karakter peserta didik, mendorong mereka untuk terus berupaya mencapai prestasi yang lebih baik, dan menciptakan pola pikir yang tercermin dalam perilaku yang selaras dengan norma-norma Islam.

Hasil pembelajaran dalam pendidikan agama Islam mencerminkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mereka menjalani proses belajar mengajar dalam mata pelajaran tersebut. Kemampuan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, para peserta didik diharapkan dapat menjalani kehidupan sehari-hari yang berlandaskan pada ajaran Al-Qur’an, Hadis, serta sumber-sumber hukum Islam yang relevan. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai

agama, sehingga mereka dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup semua pencapaian peserta didik dalam proses belajar. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk memahami kepatuhan dan mencapai kebahagiaan hidup di dunia, sehingga peserta didik menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Tingkat pencapaian hasil belajar seseorang tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Beberapa hal yang dapat berkontribusi terhadap hasil belajar antara lain:

1) Faktor Internal

Faktor yang memengaruhi siswa berasal dari dalam diri mereka sendiri, dan beberapa di antaranya meliputi:

a) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis meliputi keadaan psikis individu, minat yang dimiliki, tingkat kecerdasan, keterampilan yang dikuasai, bakat yang ada, serta motivasi yang mendorong mereka untuk belajar. Setiap elemen ini saling berinteraksi dan berkontribusi secara signifikan terhadap proses pembelajaran dan pencapaian akademis.

b) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan kondisi fisik individu peserta didik, termasuk kesehatan tubuh secara keseluruhan serta kemampuan dan kondisi pancaindra mereka. Hal ini meliputi penglihatan, pendengaran, dan kemampuan motorik yang dapat mempengaruhi proses belajar dan interaksi mereka dalam lingkungan pendidikan.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah elemen-elemen yang berasal dari lingkungan luar yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan dan perilaku siswa. Faktor-faktor ini mencakup berbagai aspek:

a) Faktor Budaya

Faktor budaya mencakup berbagai elemen penting dalam kehidupan masyarakat, antara lain tradisi dan kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi, pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan dan pengalaman, kemajuan dalam bidang teknologi yang mempengaruhi cara hidup, serta berbagai bentuk kesenian yang mencerminkan kreativitas dan ekspresi budaya. Selain itu, faktor budaya juga mencakup nilai-nilai dan norma yang membentuk interaksi sosial di dalam komunitas.

b) Faktor Lingkungan Fisik

Aspek lingkungan fisik mencakup berbagai elemen diantaranya adalah kualitas fasilitas tempat tinggal, ruang belajar yang memadai, serta kondisi iklim yang dapat memengaruhi kesehatan dan produktivitas individu. Setiap faktor ini berperan penting dalam menciptakan suasana yang mendukung baik untuk kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari.

c) Faktor Sosial

Faktor-faktor sosial yang mempengaruhi individu dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat.

d) Faktor Spiritual

e) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental yang berperan penting dalam pendidikan mencakup berbagai elemen, seperti kurikulum yang dirancang dengan baik, program-program pembelajaran yang efektif, serta sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, peran guru sebagai pendidik yang berkualitas juga sangat menentukan keberhasilan pendidikan.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah suatu bentuk pendidikan yang dilaksanakan dengan mengikuti prinsip-prinsip ajaran Islam, yang bersumber dari Al-Qur'an, sunnah, pendapat para ulama, serta tradisi sejarah yang telah diwariskan. Dalam konteks pendidikan agama Islam, meskipun ilmu pengetahuan memiliki peranan yang sangat penting, namun penekanan yang lebih besar harus diberikan kepada akhlak, yang harus diutamakan di atas ilmu pengetahuan itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembentukan karakter dan moral individu, nilai-nilai akhlak harus menjadi prioritas utama dalam proses pendidikan (Kamila, 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu komponen esensial dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Secara terminologi, PAI dibangun oleh dua makna esensial yakni "pendidikan" dan "agama Islam" yang membentuk suatu konsep pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai keislaman (Syamsuddin, 2022).

Menurut (Sari, 2022), Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati

penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Definisi ini menegaskan bahwa PAI tidak hanya berdimensi kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Dalam regulasi pemerintah, Pendidikan Agama Islam dijelaskan sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya, yaitu Al-Qur'an dan Hadits (Kementerian Hukum dan HAM, 2015). Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007 menyatakan bahwa pendidikan agama dan keagamaan merupakan pendidikan yang dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

PAI memiliki landasan yang kuat dalam tiga aspek fundamental. Pertama, dasar yuridis formal yang terdapat dalam sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dan UUD 1945 Pasal 29 ayat 1 dan 2. Kedua, dasar religius yang bersumber dari ajaran Islam itu sendiri, dimana pendidikan agama merupakan perintah Allah SWT dan perwujudan ibadah kepada-Nya. Ketiga, dasar psikologis yang berkaitan dengan aspek kejiwaan kehidupan individu maupun

masyarakat, dimana manusia membutuhkan pegangan hidup yang disebut agama (Aziz et al., 2020).

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia. (Fajriani et al., 2024) menegaskan bahwa PAI di persekolahan harus diajarkan oleh guru PAI profesional dengan tujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menjadi pribadi Islami (insan kamil; beriman, taat, dan berakhlak) dalam kerangka diri siswa sebagai individu, anggota keluarga, bagian masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Poin ini sekaligus menegaskan bahwa tujuan PAI bukanlah menjadikan siswa menjadi ahli ilmu agama Islam, melainkan manusia yang mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup kajian Pendidikan Agama Islam mencakup lima aspek fundamental, yaitu: (1) Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran Islam, (2) Akidah sebagai fondasi keimanan, (3) Akhlak sebagai pembentukan karakter mulia, (4) Fiqh/Ibadah sebagai praktik ritual keagamaan, dan (5) Sejarah Kebudayaan Islam sebagai pembelajaran dari pengalaman sejarah umat Islam (Aziz et al., 2020). Kelima aspek ini saling berkaitan dan membentuk kesatuan yang komprehensif dalam pembentukan kepribadian muslim.

b. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari sistem pendidikan lainnya. Karakteristik ini menjadi ciri khas yang melekat pada proses pembelajaran PAI di berbagai jenjang pendidikan.

1) Berlandaskan Tauhid

Pendidikan Islam mendasarkan diri pada prinsip tauhid (teologi) yang berfungsi mentransformasikan setiap individu anak didik menjadi manusia seutuhnya (manusia bertauhid) yang mengedepankan sejumlah karakteristik yang khasnya dalam sistem pendidikan Islam (Aris, 2021). Prinsip tauhid ini menjadi fondasi utama yang membedakan pendidikan Islam dari sistem pendidikan sekuler, dimana segala aktivitas pembelajaran diorientasikan pada kesadaran akan keberadaan Allah SWT sebagai Sang Pencipta.

2) Merujuk pada Aturan yang Pasti

Karakteristik Pendidikan Agama Islam yang pertama adalah merujuk pada aturan yang pasti, yaitu Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber utama ajaran Islam (Ishak, 2021). Kedua sumber ini menjadi rujukan fundamental dalam merumuskan tujuan, materi, metode, dan evaluasi pendidikan Islam. Segala aspek pendidikan harus selaras dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah.

3) Mempertimbangkan Dua Sisi Kehidupan

Pendidikan Islam mempertimbangkan dua sisi kehidupan, yaitu kehidupan dunia dan akhirat (Ishak, 2021). Karakteristik ini menjadikan PAI tidak hanya fokus pada pencapaian kesuksesan material di dunia, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan yang kekal di akhirat. Keseimbangan antara orientasi duniawi dan ukhrawi ini menjadi pembeda utama dengan sistem pendidikan yang hanya berorientasi pada kesuksesan duniawi semata.

4) Memiliki Misi Pembentukan Akhlak

Pendidikan Agama Islam memiliki misi pembentukan akhlak mulia sebagai salah satu tujuan utamanya (Ishak, 2021). (Judrah et al., 2024) menegaskan bahwa penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk karakter pribadi yang Islami pada peserta didik. Pembentukan akhlak ini tidak hanya sebatas pengetahuan kognitif, tetapi mencakup internalisasi nilai-nilai yang termanifestasi dalam perilaku keseharian.

5) Diyakini sebagai Tugas Suci dan Bernilai Ibadah

Karakteristik berikutnya adalah bahwa Pendidikan Agama Islam diyakini sebagai tugas suci dan merupakan perwujudan ibadah kepada Allah SWT (Ishak, 2021). Menurut ajaran Islam, pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan bentuk

pengabdian kepada-Nya. Kesadaran bahwa aktivitas pendidikan merupakan ibadah ini memberikan motivasi spiritual yang kuat bagi pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran.

6) Mengembangkan Seluruh Aspek Kepribadian

Pendidikan Islam bertujuan untuk mengembangkan manusia pada seluruh aspeknya: spiritual, intelektual, daya imaginasi, fisik, keilmuan dan bahasa, baik secara individual maupun kelompok (Fitrianto, 2023). Pendekatan holistik ini memastikan bahwa peserta didik berkembang secara seimbang dalam semua dimensi kemanusiaannya, tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga matang secara spiritual dan emosional.

7) Evaluasi Komprehensif

Evaluasi yang diterapkan dalam pendidikan Islam bukan sekadar menilai suatu kegiatan secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan menilai sesuatu secara terencana, sistematis, berdasarkan tujuan yang jelas dan menyeluruh yang mencakup seluruh aspek, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bahri, 2022). Sistem evaluasi ini memastikan bahwa pencapaian peserta didik diukur secara komprehensif, tidak hanya dari aspek pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan.

c. Karakteristik Siswa Raudhotul Athfal

Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan dengan kekhasan agama Islam bagi anak berusia 4-6 tahun. Sebagai lembaga pendidikan Islam untuk anak usia dini, RA memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari lembaga PAUD lainnya.

1) Memiliki Ciri Khas Keagamaan Islam

Karakteristik utama Raudhatul Athfal adalah memiliki ciri khas keagamaan Islam yang kuat. RA adalah satuan pendidikan anak usia dini yang memiliki karakteristik keagamaan, maka kurikulumnya harus memunculkan ciri khas keagamaan tersebut (Yasmu, n.d.). Kurikulum yang digunakan dikembangkan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki satuan pendidikan, potensi daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan karakteristik peserta didik, dengan tetap menonjolkan nilai-nilai keislaman.

2) Menanamkan Dasar-Dasar Keimanan

Peran penting Raudhatul Athfal dalam pendidikan anak usia dini adalah sebagai lembaga pendidikan yang menanamkan dasar-dasar keimanan, ibadah, dan akhlak pada anak sejak dini (D. Handayani et al., 2022). Dalam perspektif kajian Islam, pendidikan memenuhi tiga aspek kehidupan sebagai dasar pembentukan kepribadian anak yaitu akidah, ibadah dan akhlak. Penanaman

nilai-nilai agama yang ditanamkan di Raudhatul Athfal mencakup nilai keimanan, nilai ibadah, dan nilai akhlak yang terperinci dalam beberapa materi, yaitu Aqidah, Fiqh, Akhlaq, Do'a harian dan penanaman nilai-nilai agama pada anak didik (Amirudin et al., 2024).

3) Mengintegrasikan Aspek Perkembangan Holistik

RA memperhatikan aspek fisik, kognitif, emosional, sosial, bahasa dan perkembangan agama anak (D. Handayani et al., 2022). Pendekatan holistik-integratif ini memastikan bahwa perkembangan anak tidak hanya difokuskan pada satu aspek saja, tetapi mencakup seluruh dimensi perkembangan anak usia dini. (Aziz et al., 2024) menegaskan bahwa sistem pendidikan di TK Islam dikembangkan melalui pendekatan sistematis yang mencakup penguatan sumber daya input, proses dan transformasi input mentah yang melibatkan elemen kualitas proses, penetapan target output dengan karakteristik yang jelas dan terukur, serta orientasi pada pengguna unit pendidikan.

4) Metode Pembelajaran yang Sesuai dengan Karakteristik Anak

Muhammad dan Desari (2023) dalam kajiannya tentang early childhood education based on Islamic psychology menekankan bahwa pendidikan anak usia dini dalam perspektif Islam harus memperhatikan fitrah anak dan metode yang sesuai

dengan tahap perkembangannya. Metode pendidikan Islam yang dapat diterapkan pada kegiatan pendidikan anak usia dini antara lain metode keteladanan (uswah hasanah), metode pembiasaan, metode bermain, bernyanyi dan bercerita, metode targhib dan tarhib (motivasi dan peringatan), serta metode pujian dan sanjungan.

Aziz et al. (2020) menjelaskan bahwa metode pendidikan yang bisa diterapkan mengacu kepada metode Qur'ani yakni metode amtsal (perumpamaan), metode qishah (kisah), metode ibrah mauidzah (pelajaran dan nasihat), metode hiwar jadali (dialog dan diskusi), metode uswah hasanah (keteladanan), dan metode targhib tarhib (motivasi dan ancaman). Metode-metode ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan suka mendemonstrasikan hal-hal secara langsung.

5) Tujuan Berorientasi pada Pembentukan Muslim yang Kaffah

Tujuan Raudhatul Athfal adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama serta menyesuaikan diri dengan lingkungan dan kepentingan serta perkembangan selanjutnya (Yasmu, n.d.). Tujuan ini sejalan

dengan konsep pendidikan Islam yang bertujuan menghasilkan peserta didik yang siap menghadapi berbagai tuntutan globalisasi dengan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi serta berlandaskan iman dan taqwa.

6) Masa Emas (Golden Age) sebagai Fokus Utama

Mutia (2021) menjelaskan bahwa masa anak usia dini merupakan golden age (masa keemasan) dimana terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Periode anak usia dini dimulai dari tahun pertama hingga usia delapan tahun, dengan fase-fase perkembangan yang berbeda. Karakteristik anak usia pendidikan dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Nudin (2020) menegaskan bahwa untuk membangun pendidikan Islam bagi anak di usia dini memerlukan pemahaman yang baik tentang nilai-nilai Islam itu sendiri dan secara teknis juga menuntut kerjasama yang baik dari orang tua di rumah untuk pembangunan karakter anak, kehadiran guru di sekolah, dan dukungan lingkungan yang kondusif. Hal ini dikenal dengan konsep 'Tripusat Pendidikan', yang mengakui eksistensi pusat-pusat pendidikan yang mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

7) Penanaman Nilai Karakter sejak Dini

Siagian et al. (2024) dalam penelitiannya tentang penanaman nilai-nilai Pendidikan Agama Islam sejak usia dini menegaskan bahwa penanaman nilai-nilai Pendidikan Agama Islam untuk anak usia dini saat ini menjadi pilar bagi guru prasekolah dan orang tua. Hal ini dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai keimanan (iman kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, hari akhir, dan qada qadar), nilai ibadah (praktik shalat, puasa, dan doa), serta nilai akhlak (adab terhadap Allah, sesama manusia, dan lingkungan).

Penelitian (Frida, 2025) menunjukkan bahwa pembentukan karakter dalam pendidikan melalui pembiasaan di Raudhatul Athfal dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk pendidikan makan yang mengajarkan tata cara dan adab makan sesuai ajaran Islam. Pendekatan pembiasaan ini terbukti efektif dalam membentuk karakter anak sejak usia dini.

d. Teori Belajar Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik serta tujuan pendidikan Islam yang menekankan pembentukan ilmu, akhlak, dan pengamalan nilai-nilai kehidupan. Dalam perspektif Imam Al-Ghazali, pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer

pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kepribadian dan perilaku yang baik melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Strategi pembelajaran pada anak usia dini perlu memperhatikan tahapan perkembangan agar tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai secara optimal.

Sejalan dengan pandangan tersebut, teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional *(preoperational stage)*, yaitu fase ketika anak mulai menggunakan simbol, gambar, dan bahasa untuk memahami lingkungan sekitarnya, tetapi kemampuan berpikirnya masih bergantung pada objek nyata dan pengalaman langsung. Pada tahap ini, anak belajar secara aktif melalui eksplorasi, bermain, observasi, dan interaksi dengan lingkungan. Jadi proses pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, kontekstual, serta didukung media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif agar anak dapat membangun pemahamannya secara optimal (Basuki et al., 2025) Atas dasar karakteristik perkembangan tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan visual, audio, dan aktivitas interaktif sehingga sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini.

Selain itu, pendekatan *play-based learning* atau belajar sambil bermain menjadi bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini karena bermain dipandang sebagai sarana utama anak dalam

mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik. Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga belajar memecahkan masalah, berinteraksi, dan mengekspresikan kreativitasnya secara alami. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta kesiapan belajar anak usia dini dibandingkan pembelajaran yang terlalu formal dan berpusat pada guru (Rahayu et al., 2021).

Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media berbasis visual, audio, dan interaktivitas juga dinilai relevan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung responsif terhadap warna, suara, animasi, dan aktivitas eksploratif. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Oleh karena itu, penggunaan media Windows Relin yang memadukan unsur visual, audio, permainan, dan interaktivitas dinilai sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik Raudhatul Athfal yang belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas eksploratif (Torres et al., 2021).

3. Media Pembelajaran *Windows Relin*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai sarana atau alat yang dirancang untuk membantu dalam proses penyampaian informasi terkait materi pembelajaran. Dengan adanya media ini, siswa akan lebih mudah dalam memahami dan menyerap materi yang diajarkan. Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung. Istilah media sendiri berasal dari bahasa Latin, yaitu "medium," yang memiliki arti sebagai "perantara." Dengan demikian, media pembelajaran sangat penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar.

Dalam Bahasa Arab, istilah media berasal dari kata (اسو لئ) yang merupakan bentuk jamak dari (ةليسو), yang memiliki arti sebagai perantara atau pengantar. Media mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa. Oleh karena itu, media berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif, siswa dapat belajar dengan lebih intensif dan memahami materi dengan lebih baik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Selanjutnya, istilah pembelajaran diambil dari kata "belajar," yang merujuk pada suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh individu

dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman serta mengalami perubahan yang positif. Berdasarkan definisi tersebut, Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang dirancang untuk mempermudah individu dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat dan efisien. Dalam konteks perspektif Islam, penggunaan media pembelajaran juga dapat ditemukan dalam Al-Qur'an, tepatnya pada Surah An-Nahl ayat 44, yang menunjukkan pentingnya metode dalam proses pendidikan yaitu:

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ ٤٤

Artinya:

"(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan aż-Żikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan." (QS An-Nahl: 44)

b. Multimedia *Learning*

Multimedia learning menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik menerima informasi melalui kombinasi unsur visual dan verbal dibandingkan hanya menggunakan teks atau ceramah semata. Teori ini dikembangkan oleh Richard E. Mayer melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)

yang menekankan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran visual (visual/pictorial channel) dan saluran verbal (auditory/verbal channel). Selain itu, kapasitas memori kerja manusia bersifat terbatas sehingga penyajian materi pembelajaran perlu dirancang secara sederhana, terstruktur, dan tidak menimbulkan beban kognitif berlebihan. Dalam teori ini, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif yang melibatkan kegiatan memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi menjadi pengetahuan yang bermakna (Mayer, 2024).

Lebih lanjut, Mayer menjelaskan bahwa penggunaan gambar, animasi, audio, dan teks secara terpadu dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan mudah dipahami. Prinsip-prinsip seperti *multimedia principle*, *coherence principle*, dan *segmenting principle* menunjukkan bahwa peserta didik belajar lebih baik melalui kombinasi kata dan gambar, penyederhanaan informasi, serta pembagian materi ke dalam bagian-bagian kecil yang sistematis. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penerapan prinsip multimedia learning mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dalam berbagai lingkungan pembelajaran digital maupun interaktif (Cavanagh & Kiersch, 2023).

Dalam konteks penelitian ini, teori multimedia learning relevan dengan penggunaan media pembelajaran Windows Relin yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas dalam

proses pembelajaran PAI. Penggunaan media yang menarik secara visual dan interaktif dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik Raudhatul Athfal yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret, gambar, suara, dan aktivitas eksploratif. Oleh karena itu, penerapan media Windows Relin diharapkan dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional (Çeken & Taşkın, 2022).

c. Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Pembelajaran berbasis audio visual merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur suara dan gambar secara bersamaan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media audio visual seperti video, animasi, gambar bergerak, dan multimedia interaktif dinilai mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar karena informasi diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan secara simultan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media audio visual sangat relevan karena anak cenderung lebih mudah memahami materi melalui warna, suara, gerakan, dan ilustrasi visual dibandingkan penjelasan abstrak atau verbal semata (Lestari & Widyasari, 2023).

Selain membantu meningkatkan perhatian belajar, pembelajaran berbasis audio visual juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga

peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi maupun video edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, motivasi, dan hasil belajar anak usia dini secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media Windows Relin yang memadukan unsur visual, suara, dan interaktivitas dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik Raudhatul Athfal yang belajar melalui pengalaman konkret dan eksploratif (S. Kurniasih, 2022)

d. Interaktivitas Media

Interaktivitas media merupakan kemampuan media pembelajaran dalam menciptakan hubungan timbal balik antara peserta didik dengan materi pembelajaran melalui respons, navigasi, eksplorasi, maupun umpan balik secara langsung. Media yang interaktif memungkinkan peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, tetapi mendorong siswa untuk berpikir, mencoba, dan merespons materi yang disajikan. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, media interaktif dinilai mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik karena proses belajar menjadi lebih hidup dan menarik dibandingkan penggunaan media konvensional (Wulandari et al., 2022).

Selain meningkatkan keterlibatan belajar, penggunaan media interaktif juga dapat membantu meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena adanya unsur visual, audio, animasi, dan respons langsung dari media yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan media Windows Relin yang memadukan unsur interaktif, audio visual, dan eksplorasi belajar dinilai sesuai untuk membantu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik Raudhatul Athfal yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas eksploratif (Manoi & Soesanto, 2022).

e. Gamifikasi

Gamifikasi (*gamification*) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, level, penghargaan, dan umpan balik ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi tidak bertujuan mengubah pembelajaran sepenuhnya menjadi permainan, tetapi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian sistematik menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan emosional, serta

partisipasi aktif peserta didik karena proses belajar menjadi lebih menantang dan tidak monoton (Krath et al., 2021).

Dalam pembelajaran anak usia dini, pendekatan gamifikasi dinilai relevan karena sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai aktivitas bermain, eksplorasi, dan penghargaan sederhana. Penggunaan unsur permainan dalam media pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan fokus belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media Windows Relin yang memadukan unsur interaktif, audio visual, dan aktivitas berbasis permainan dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik Raudhatul Athfal secara lebih efektif (Manzano-León et al., 2021)

f. Media Pembelajaran *Windows Relin*

Windows Relin merupakan sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat untuk pengembangan konten pembelajaran elektronik, atau yang lebih dikenal dengan istilah e-learning. Alat ini dirancang untuk memfasilitasi para pengembang dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan Windowsrelin, pengguna dapat dengan mudah mengembangkan berbagai jenis konten pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Keberadaan perangkat lunak ini

sangat penting dalam mendukung proses pendidikan yang efektif dan efisien di era digital saat ini.

Software Windows Relin dapat diperoleh melalui guru yang membuatnya sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik untuk anak-anak, dalam situsnya guru mengizinkan orang untuk mengunduh *Windows Relin* versi yang sedang dilakukan penilaian selama 30 hari. Setelah berhasil melakukan istalasi maka dapat menggunakan media Windows Relin sebagai media dalam pembelajaran.

Windows Relin merupakan *authoring tool* pengembangan media pembelajaran berbasik teknologi masa kini yang tidak beredar secara pasaran di situs-situs tertentu. *Windows Relin* memiliki kelebihan untuk meggabungkan *flash card*, menggabung gambar, bermain games, belajar sholat, belajar wudhu, do'a harian dan yang lainnya. *Windows Relin* di desain khusus untuk pemula sehingga bisa dengan mudah digunakan dalam pembelajaran, ada materi uji dan evaluasi sehingga mudah untuk guru dalam mengoperasikan media pembelajaran ini.

Media pembelajaran di publikasikan secara offline sehingga siswa bisa belajar sendiri di rumah dengan pendampingan orang tua. Selain itu *software* yang digunakan sangat mudah untuk di pasang di PC atau laptop pribadi, namun hanya saja *software* ini tidak bisa di

akses melalui *handphone* karena media pembelajaran ini tidak support di pemasangan *handphone*.

g. Kelebihan dan Kekurangan Media *Windows Relin*

1) Kelebihan Media *Windows Relin*

Media *Windows Relin* memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya pilihan unggul dalam pengembangan media pembelajaran. Beberapa keunggulan tersebut meliputi antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, memungkinkan penggunanya untuk membuat konten dengan cepat dan efisien. Selain itu, *Windows Relin* mendukung berbagai format multimedia, sehingga memudahkan integrasi elemen visual dan audio yang menarik. Fitur kolaborasi yang ada juga memungkinkan tim untuk bekerja bersama secara efektif dalam proyek yang sama. Dengan kemampuan untuk menghasilkan materi yang responsif, *software* ini sangat cocok untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran beberapa kelebihan yang lain yaitu:

a. Windows Relin digunakan untuk membuat dan mendesain web, situs e-learning interaktif dan presentasi serta multimedia aktif
b. Windows Relin dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna dan dilengkapi berbagai fitur untuk mendukung pengembangan media pembelajaran.

c. Pengajar dapat merancang dan menyampaikan materi pembelajaran tanpa perlu menggunakan pemrograman atau *coding*.
d. Guru dan siswa dapat mengakses media pembelajaran secara offline.
e. Tersedia berbagai macam media pembelajaran yang di pilih dan di gunakan dalam mendesain pemebelajaran bagi siswa-siswi Raudhatul Athfal.
f. Dapat memvisualisasikan materi pemebelajaran dengan baik dan menggunakan ilustrasi yang bermacam-macam.
g. Media pemebelajaran dapat disimpan dengan mudah.

2) Kekurangan Media *Windows Relin*

Windows Relin memiliki banyak keunggulan, namun juga terdapat beberapa kelemahan, antara lain:

a. Tidak tersedia Libraray yang meneydiakan berbagai template dan gambar yang dapat di gunakan guru untuk mendesain.
b. Media *Windows Relin* tidak tersedia secara online.
c. Media *Windows Relin* tidak dapat di akses melalui handphone.
d. Tidak tersedia Software yang diperlukan untuk aplikasi *Windows Relin*, seperti Flash Player dan Time Spotter sehingga dapat menghambat kelancaran penggunaan permainan di media *Windows Relin*.

e. Jika prosesor komputer tidak cepat, hal ini akan berdampak pada kinerja aplikasi *Windows Relin*.

h. Media *Windows Relin* untuk meningkatkan hasil belajar

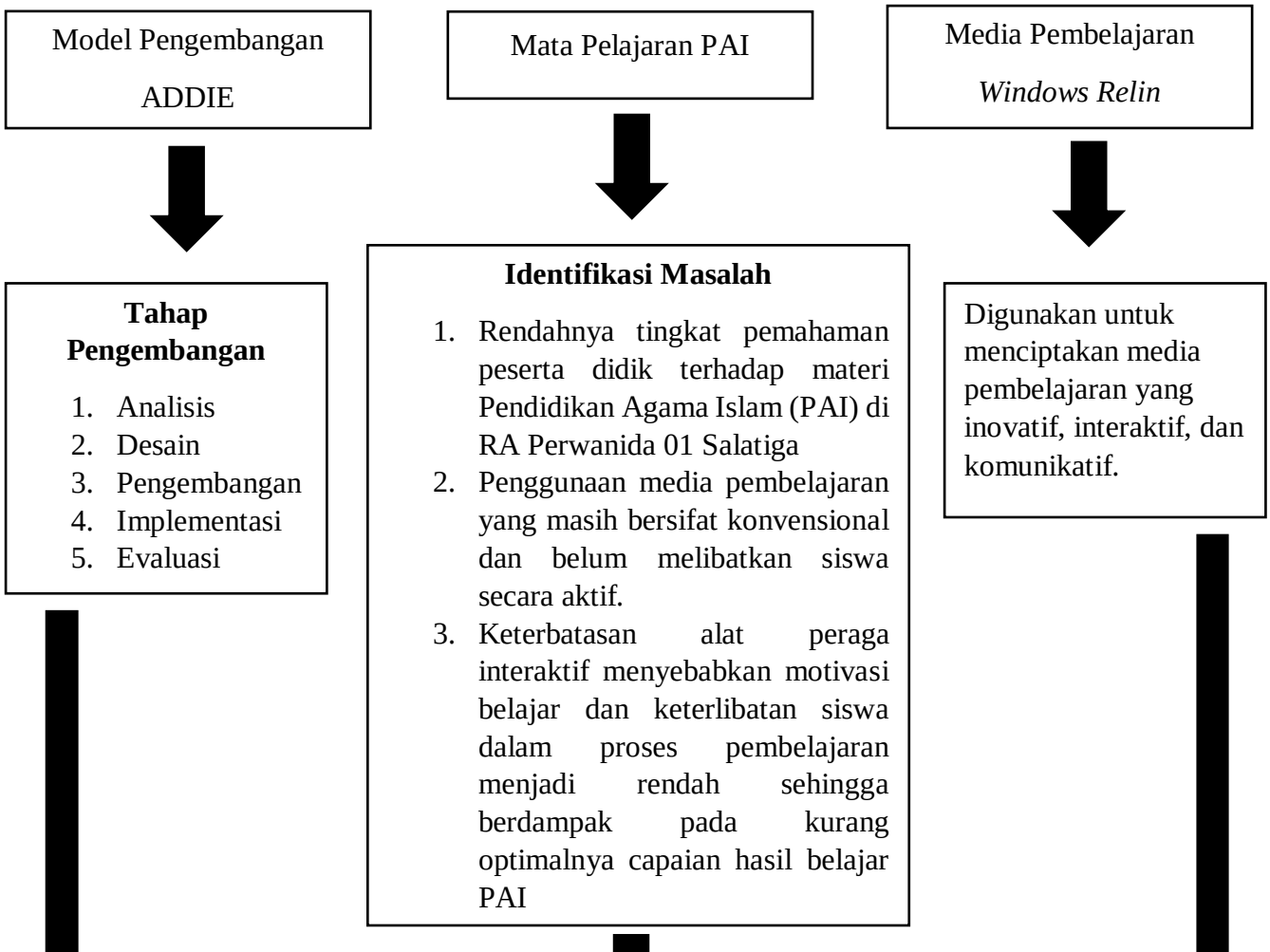
Windows Relin merupakan solusi inovatif dalam pembelajaran. Dirancang dengan kemudahan dan kepraktisan, *Windows Relin* menjadi pilihan tepat sebagai media pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Windows Relin* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian oleh Efrinda Nurdiansah dkk (2015) berjudul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbantuan Aplikasi Lectora Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik" menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sementara itu, kelas yang hanya menggunakan Microsoft PowerPoint sederhana juga mengalami peningkatan, tetapi tidak sebanding. Selain itu, hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh tingkat konsentrasi mereka selama pembelajaran.

Media pembelajaran terbukti efektif dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian (Saharun et al., 2023) berjudul "Efektivitas Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Video Terhadap Hasil belajar Kognitif" menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest 48,55 dan rata-rata posttest 75,03. Selanjutnya jika dilihat dari interpretasi efektivitas N-

Gain sebesar 60%, nilai tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STADberbantuan video pembelajaran.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengangkat judul pembelajaran windows relin untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan agama islam di RA

1. Tesis, Tutik Khoirunisa 2023, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

(Khoirunisa, 2023) menulis tesis dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Modul Flipbook.* Latar belakang penelitian ini adalah Pengakuan dari beberapa peserta didik, pendidik kurang kreatif dalam mengemas materi ajar. Pendidik hanya menginformasikan kepada peserta didik untuk membaca materi di buku cetak dan memberikan materi yang dikemas dalam pdf jadi pendidik kurang memanfaatkan media dengan baik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Langkah-langkah yang dilakukan adalah pertama menganalisis kebutuhan (analysis), kedua (design) produk atau blueprint yang disesuaikan dengan hasil analisis, ketiga mengembangkan atau merealisasikan hasil blueprint (development), keempat (implementation) yaitu mengimplementasikan produk yang telah diuji validitas dan kepraktisan, kelima (evaluation) mengevaluasi hasil pengembangan. Sumber data penelitian terdiri dari penelitian kualitatif berupa hasil wawancara mendalam dengan pendidik Pendidikan Agama Islam dan peserta didik SMAN 112 Jakarta. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil kuisioner (angket) dari pakar, pendidik, dan peserta didik yang dianalisis menggunakan skala likert dan uji-t.

Temuan utama penelitian ini hasilnya menunjukkan bahwa 1) Kelayakan e-modul flipbook dinyatakan valid (94%) oleh penilaian para ahli. Kevalidan aspek materi (93%), kevalidan aspek media (96%). 2) E-book flipbook yang dikembangkan tergolong praktis dari penilaian yang telah dilakukan memperoleh rata-rata 88% (praktis). 3) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis e-book flipbook yang dikembangkan tergolong layak dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas ekperimen pada materi 1 memperoleh rata-rata nilai postest sebesar 85, sementara rata-rata nilai kelas kontrol pada materi 1 sebesar 69. Sedangkan pada materi 2 rata-rata nilai perolehan dari kelas eksperimen adalah 88, sementara rata-rata nilai pada kelas kontrol adalah 70. Berdasarkan penelitian ini ditemukan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori dari Levie dan Lentsz (1982) yang mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu fungsi stensi, fungsi sfektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatori. Penemuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan (D. Handayani et al., 2022) yang berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Asam Basa Berbasis Problem Based Learning(PBL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa modul yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini relevan untuk memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan agama Islam. Namun penelitian ini berfokus pada model pembelajaran berbasis e-modul. Penelitian yang baru akan melengkapi gap ini dengan melakukan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *Windows Relin.* Dengan demikian, penelitian yang baru ini harapannya mampu memberikan gambaran yang lebih utuh.

2. Tesis, Novita Kurniasih 2023, IAIN Metro

(N. Kurniasih, 2023) menulis tesis dengan judul *Pengembangan smart modul pendidikan agama Islam untuk meningkatkan keberagaman siswa di SMK N 1 Metro.* Latar belakang penelitian ini adalah Jalaluddin mengemukakan bahwa dalam kehidupan beragama seseorang dipengaruhi faktor baik internal atau dari dalam diri serta faktor eksternal yang berada dari luar dirinya. Beberapa hal yang termasuk dalam faktor internal adalah hereditas, usia, kepribadian, dan kondisi kejiwaan. Faktor yang berasal dari luar yang turut memberikan pengaruh dalam perkembangan keberagamaan seseorang adalah lingkungan keluarga berupa pola asuh dan pendidikan keluarganya, lingkungan institusional berupa pendidikan yang diperoleh dari sekolah baik formal maupun informal, serta lingkungan masyarakatnya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) level satu yang hanya menghasilkan rancangan produk

tanpa menguji efektivitasnya. Dikarenakan penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar, maka peneliti memilih menggunakan model 4D (Define, Design, Development, and Disseminate). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menguji kelayakan modul baik dari aspek materi maupun media. Temuan penelitian ini adalah: (1) Dibutuhkan sebuah bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikemas sesuai dengan perkembangan teknologi dengan mengintegrasikan media cetak dan digital supaya dapat digunakan untuk meningkatkan keberagamaan subjek didik sehingga mereka dapat mengimplementasikan materi pembelajaran yang diterimanya ke dalam akhlak dan ibadahnya sehari-hari (2) SMART Modul Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan beragamaan di desain menggunakan model 4D dengan materi "Enam Rukun Iman" yang didesain berdasar metode SMART dan terintegrasi dengan internet melalui QR Code (3) Berdasarkan nilai presentase yang didapatkan maka desain SMART Modul Pendidikan Agama Islam ini masuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan nilai presentase rata-rata sebesar 93.8% sehingga dapat digunakan sebagai modul pembelajaran untuk meningkatkan keberagamaan siswa di SMK N 1 Metro. SMART Modul merupakan salah satu bahan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan keberagamaan subjek didik.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami pengembangan bahan ajar secara spesifik dalam meningkatkan keberagaman. Penelitian yang baru akan melengkapi pada aspek media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam secara komprehensif dan sesuai dengan kebutuhan.

3. Artikel, Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarok 2021, Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

(Mubarok, 2021) menulis artikel dengan judul *Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini.* Latar belakang penelitian ini adalah Seiring dengan bertambahnya tahun teknologi semakin maju dan ramai di perbincangkan di tengah masyarakat mengenai penggunaan HP. HP merupkan teknologi yang canggih yang bisa digunakan komunikasi jarak jauh. Alat komunikasi tersebut tidak hanya kalangan dewasa saja saat ini sudah merambah ke dunia anak. Penelitian ini menggunakan metode Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada tingkatan anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui Observasi dari siklus I dan II mengalami ketuntasan belajar kelasikal yaitu pada siklus I pertemuan 1 di peroleh nilai rata-rata anak 52 ketuntasan 25%. Pertemuan 2 nilai rata-rata anak 61 ketuntasan 42%. Pertemuan 3 nilai rata-rata anak

63 ketuntasan 50%. siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata anak 67 ketuntasan 58%. Pertemuan 2 nilai rata-rata anak 75 ketuntasan 75%. Sedangkan pertemuan 3 nilai rata-rata anak 88 ketuntasan 91% artinya Berkembang sangat Baik.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti dalam hal menanamkan Nilai Agama. Namun, penelitian ini lebih menyoroti tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan agama Islam, penelitian ini juga akan memperluas analisis dengan mengkaji lebih dalam.

4. Artikel, Lukman Hakim 2018, Lentera Pendidikan

(Hakim, 2018) menulis artikel dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality*. Penelitian ini dilatar belakangi oleh Pembelajaran dapat berjalan efektif jika seluruh komponen yang berpengaruh saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar, terutama dalam Pembelajaran Agama Islam (PAI) guru hendaknya mempersiapkan bahan ajar untuk membantu memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah media berbasis Augmented Reality (3D). Augmented Reality (3D) merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang

bersamaan. Tujuan penggunaan teknologi Augmented Reality dalam model pembelajaran PAI diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan juga mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dirancang oleh Walter Dick dan Lou Carey yang mana akan menghasilkan produk tertentu. Hasil dari penelitian adalah sebuah aplikasi Augmented Reality yang dapat berjalan di dalam smartphone android.

Penelitian ini sangat bermanfaat sebagai referensi pengembangan yang komprehensif. Namun penelitian ini lebih menyoroti pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Augmented Reality belum membahas pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian yang baru akan melengkapi gap ini dengan meneliti pengembnagan media pembelajaran Windows Relin untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan agama Islam. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat di gunakan menjadi rujukan yang adaptif dan berkelanjutan.

5. Artikel, Erisa Dwi Safitri Wahyudi & Nurtina Irsad Rusdiani 2024, Jurnal Kajian Anak

(Safitri et al., 2024) menerbitkan artikel dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini*. Latar belakang penelitian ini yaitu Perkembangan teknologi digital saat ini telah merambah ke berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran digital semakin marak diterapkan di sekolah-sekolah, termasuk di tingkat anak usia dini. Media pembelajaran digital seperti aplikasi, animasi, video, dan permainan interaktif diyakini dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar anak. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang unik, di mana mereka lebih tertarik dengan hal-hal yang bersifat interaktif, menarik, dan menyenangkan. Media pembelajaran digital dianggap dapat memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan minat belajar anak. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, sehingga dapat membuat anak merasa lebih terhibur dan termotivasi dalam belajar.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif, yang menghubungkan minimal dua variabel. Penelitian dilakukan dengan bentuk hubungan sebab-akibat (kausal), yaitu meneliti hubungan yang saling mempengaruhi antara dua variabel atau lebih. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh populasi berjumlah 15 anak di RA Perwanida Lengkong, Sukorejo, Ponorogo. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap minat belajar anak didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 7,400 dan signifikansi 0,000, sehingga nilai

signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial dari penggunaan media pembelajaran digital terhadap minat belajar anak didik. Adanya pengaruh positif menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan media pembelajaran digital, maka minat belajar anak didik juga akan semakin tinggi.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti, terutama dalam hal pengaruh media pembelajaran dan hubungannya dengan pengembangan media pembelajaran. Penelitian yang baru akan melengkapi gap yang ada pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

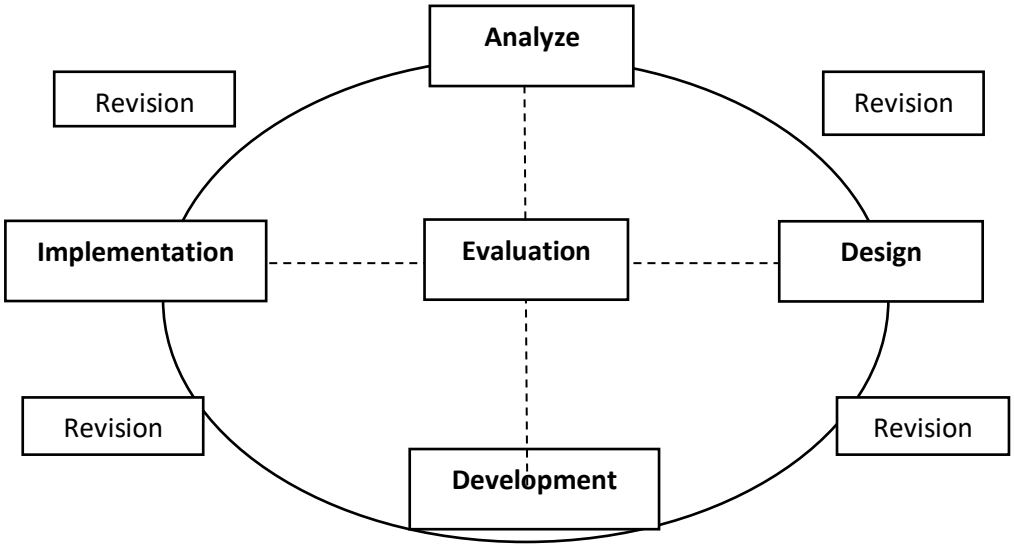
Penelitian yang dilakukan ini adalah suatu bentuk penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk yaitu media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji sejauh mana kelayakan media tersebut serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model yang banyak diterapkan dalam berbagai jenis pengembangan, model ini mencakup pengembangan perangkat pembelajaran, bahan ajar, evaluasi, serta media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar.

Tahapan dalam pengembangan model ADDIE terdiri dari beberapa langkah penting. Pertama, Analyze (menganalisis) yang mencakup identifikasi serta analisis untuk memahami masalah yang ada. Kedua, Design (merancang) yaitu proses merumuskan kebutuhan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Ketiga, Development di mana peneliti menciptakan produk awal dengan memanfaatkan perangkat lunak dan bahan yang telah disiapkan. Keempat, Implementation di mana produk

awal tersebut diuji coba pada kelompok kecil atau kelas. Terakhir, Evaluation di mana peneliti

melakukan evaluasi untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Tahapn pengembangan ADDIE yaitu:

Gambar 3.1 Langkah Pengembangan model ADDIE



Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing-masing-masing tahapan yang dikemukakan oleh Lee & Owens, (2004):

1. Analisis (Analyze)

   Tahapan awal dalam model ADDIE ini berfokus pada identifikasi serta analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada. Proses ini terbagi menjadi dua komponen utama, yaitu penilaian kebutuhan (*Need Assessment*) yang bertujuan untuk memahami apa yang diperlukan, serta analisis awal akhir (*Front-end Assessment*) yang berfungsi untuk mengevaluasi kondisi saat ini dan menentukan langkah-langkah yang tepat ke depan. Dengan memahami kedua aspek ini, kita dapat merancang

intervensi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi.

a. Analisis Kebutuhan

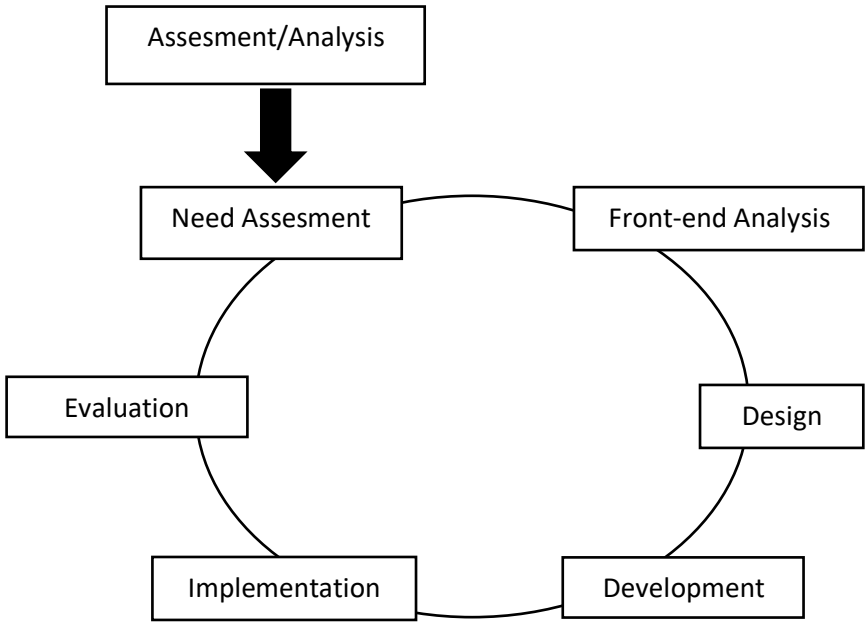
Proses ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, yang mencakup penilaian terhadap urgensi pengembangan produk. Dalam tahap ini, penting untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada yang mengharuskan adanya produk baru yang akan dikembangkan. Selanjutnya, perlu dievaluasi apakah produk yang telah ada saat ini masih memenuhi standar kelayakan atau relevansinya di pasar. Setelah itu, analisis kelayakan dan pemenuhan syarat-syarat yang diperlukan untuk pengembangan produk baru juga harus dilakukan dengan cermat agar hasilnya optimal dan sesuai dengan kebutuhan yang teridentifikasi.

b. Analisa Awal Akhir

Tahapan yang dimaksud adalah proses yang dirancang untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait dengan media yang sedang dikembangkan. Dalam fase ini, terdapat sejumlah analisis yang perlu dilakukan, antara lain: Analisis Audiens (*Audience Analysis*), Analisis Teknologi (*Technology Analysis*), Analisis Situasi (*Situation Analysis*), Analisis Kritis (*Critical Analysis*), Analisis Tujuan (*Objective Analysis*), Analisis Isu (*Issue Analysis*), Analisis Media (*Media Analysis*), Analisis Data Tambahan (*Extend Data Analysis*), serta Analisis Biaya (*Cost Analysis*). Setiap analisis ini

memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendetail tentang aspek-aspek yang berpengaruh terhadap pengembangan media tersebut.

Gambar 3.2 Langkah Tahap Analisis ADDIE

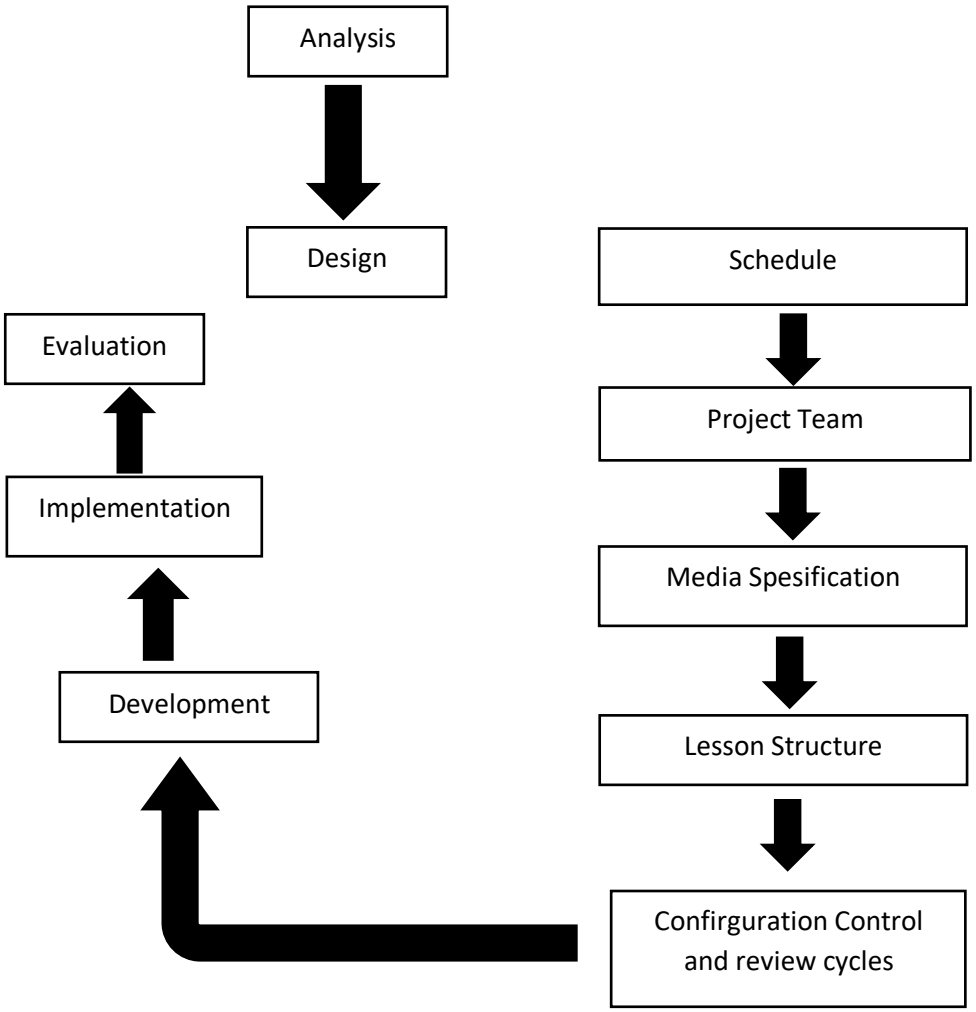


2. Merancang (*Design*)

Tahap Desain merupakan langkah yang dilakukan setelah menyelesaikan tahapan analisis yang telah ditentukan sebelumnya. Pada fase perancangan ini, tujuan utamanya adalah untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, terdapat beberapa komponen penting yang perlu diperhatikan, yaitu: penyusunan jadwal pengembangan (*Schedule*), pembentukan tim proyek (*Project Team*), penetapan spesifikasi produk (*Media Specification*), penyusunan struktur pembelajaran (*Lesson Structure*), serta kontrol konfigurasi dan peninjauan produk untuk

persiapan validasi (*Configuration Control and Review Cycles*). Semua elemen ini sangat krusial untuk memastikan kelancaran proses pengembangan produk.

Gambar 3.3 Langkah Tahapan Desain ADDIE

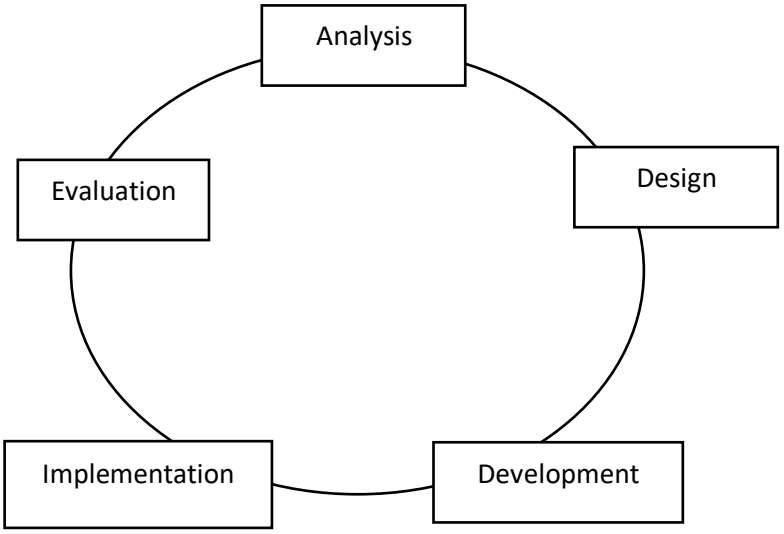


3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan proses penting yang melibatkan penerjemahan spesifikasi produk menjadi bentuk fisik yang nyata. Dalam konteks ini, bentuk fisik yang dimaksud adalah perangkat lunak multimedia interaktif. Proses ini tidak hanya sekadar mengubah ide

menjadi kode, tetapi juga memastikan bahwa semua fitur dan fungsi yang diinginkan dapat diimplementasikan dengan baik, sehingga menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tahap ini menjadi landasan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal melalui interaksi yang dinamis dan menarik dalam software yang dikembangkan.

Gambar 3.4 Langkah Tahap Pengembangan ADDIE



Sumber: Branch (2009)

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada fase ini, peneliti melaksanakan proses validasi yang melibatkan para ahli di bidang media serta ahli materi, termasuk juga validasi dari Guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Setelah semua aspek dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kepada siswa. Tahap ini mencakup serangkaian uji coba yang dilakukan dalam skala kecil terlebih dahulu, sebelum

dilanjutkan dengan uji coba dalam skala yang lebih besar untuk memastikan efektivitas dan kualitas materi yang telah divalidasi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada fase evaluasi ini, peneliti berada pada proses penilaian yang fokus pada umpan balik terkait media yang telah dikembangkan. Tahap ini sangat terkait dengan fase sebelumnya, di mana hasil validasi dan pengujian produk menjadi acuan utama. Melalui evaluasi ini, kita dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari media yang telah dirancang, serta mendapatkan masukan berharga untuk perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, evaluasi ini menjadi langkah penting dalam memastikan kualitas dan efektivitas media yang dihasilkan sebelum diluncurkan secara luas.

B. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat di RA Perwanida 01 Salatiga dengan alasan di RA Perwanida masih terbatas penggunaan alat pembelajaran, dengan jumlah murid lebih dari 50 akan didapat hasil yang lebih komperehensif.

b. Waktu Penelitian

Berdasarkan masalah yang di teliti, maka penelitian ini akan dilaksanakan mulai bulan Nopember-Desember 2025

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menerapkan prosedur pengembangan penelitian dengan model ADDIE yang bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran menggunakan media *Windows Relin*. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yang sistematis, yang masing-masing memiliki peran penting dalam proses pengembangan yaitu:

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

No	Tahapan	Prosedur
1.	*Analyze* (Menganalisis)	a) Analisis kebutuhan b) Analisis awal akhir
2.	*Design* (Merancang)	a) Penyusunan jadwal pengembang b) Penyusunan tim proyek c) Penyusunan spesifikasi media d) Penyusunan struktur isi materi pembelajaran e) Penyusunan instrumen validasi dan soal pretest-post test
3.	*Develop* (Mengembangkan)	a) Mengembangkan media pembelajaran • Membuat *flowchart* • Membuat media pembelajaran melalui *software Windows Relin*
4.	*Implementation* (Menerapkan)	a) Validasi para ahli dan guru b) Uji coba produk
5.	*Evaluation* (Evaluasi)	a) Menganalisa hasil penelitian b) Menentukan kriteria hasil uji

1. Tahapan Analisis

Tahap pertama ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi serta melakukan analisis yang lebih mendalam mengenai karakteristik dari materi yang akan diolah dan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Proses ini terdiri dari dua komponen utama yang saling berkaitan, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Pada proses analisis kebutuhan, peneliti menggunakan metode observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas serta melakukan wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi perbedaan antara kondisi yang ada di lapangan dengan kondisi yang diharapkan, serta untuk menemukan solusi atas berbagai permasalahan yang muncul. Dengan demikian, diharapkan dapat dikembangkan produk yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi.

Langkah awal yang harus dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan yang komprehensif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai karakteristik para siswa, kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sedang diterapkan, serta berbagai tantangan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Proses analisis ini juga melibatkan penentuan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan memanfaatkan media

yang berbasis multimedia, agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dengan demikian, seluruh aspek yang relevan dapat diidentifikasi dan dioptimalkan untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Analisis kebutuhan yang komprehensif juga penting untuk memastikan bahwa penggunaan media berbasis multimedia yang diintegrasikan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

b. Analisis awal-akhir

Tahapan ini terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam oengembangan yaitu:

1) Analisis Siswa (*Audience Analysis*)

Analisis yang dilakukan terhadap siswa bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai karakteristik yang dimiliki oleh mereka. Hasil dari analisis ini akan dimanfaatkan oleh para pengembang sebagai pedoman dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan siswa. Proses analisis mencakup beberapa aspek penting, antara lain: kondisi siswa di dalam kelas, terutama dalam konteks pembelajaran, respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung, tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta bahan ajar, model, media, dan metode

yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran masih tergolong rendah. Hal ini berimplikasi pada pemahaman materi yang diajarkan, yang pada gilirannya berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka, khususnya dalam aspek pengetahuan kognitif yang masih berada pada tingkat rendah.

2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Tahap analisis ibu tujuan utama yang ingin dicapai adalah untuk mengidentifikasi berbagai fasilitas yang tersedia di RA, serta menilai sejauh mana kemampuan guru dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam memanfaatkan fasilitas tersebut. Sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang cukup memadai yang bisa di gunakan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dan mengakses jaringan internet yang cepat. Namun, perlu dicatat bahwa fasilitas teknologi yang disediakan sekolah lebih sering digunakan untuk keperluan mengerjakan administrasi sekolah dari pada dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Analisis lebih lanjut mengenai kompetensi guru pendidikan agama Islam di RA menunjukkan bahwa mereka

memiliki kemampuan yang sangat baik dalam penggunaan komputer maupun laptop. Selain menjalankan tugas sebagai pengejar, mereka juga berperan sebagai operator sekolah yang terampil dalam menggunakan aplikasi seperti *Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint*.

3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)

Analisis ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memahami keadaan yang ada dalam proses pembelajaran, termasuk variasi gaya belajar siswa yang dapat menjadi tantangan dalam pemanfaatan media berbasis *Windows Relin*. Hal ini penting karena pengembang perlu mengelola dan mengoordinasikan semua aspek, termasuk perbedaan gaya belajar yang dimiliki siswa.

Pada analisis ini, terungkap bahwa terdapat variasi yang signifikan dalam gaya belajar siswa. Beberapa siswa menunjukkan preferensi terhadap gaya belajar audiovisual. Kinestetik, dan visual. Meskipun ada siswa yang aktif ketika materi disampaikan oleh guru, masih ada yang hanya mendengarkan, serta sebagian lagi yang kurang memperhatikan. Oleh karena itu, penggunaan media *Windows Relin* sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis)*

Analisis ini mencakup identifikasi jenis atau kategori tugas yang akan diberikan kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran, terutama setelah menggunakan media *Windows Relin*. Pentingnya analisis ini terletak pada fungsinya sebagai pedoman bagi siswa dalam memanfaatkan media tersebut secara efektif.

Jenis tugas yang paling sesuai untuk diberikan kepada siswa sejalan dengan media pembelajaran yang sudah dikembangkan adalah tes menulis dan hafalan. Hal ini bertujuan untuk melatih pemahaman kognitif siswa dalam memahami materi pada aplikasi *Windows Relin*.

5) Analisis Kejadian Penting (*Critical Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti perlu menetapkan keterampilan yang ingin dicapai melalui pemanfaatan media *Windows Relin*. Proses analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan konten yang akan dirancang dan ditampilkan dalam media tersebut.

6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Pada analisis ini pengembang akan menetapkan keterampilan yang menjadi fokus dalam penggunaan media *Windows Relin*. Proses analisis ini dilakukan dengan mengamati materi yang akan dirancang dan disajikan melalui

media tersebut. Pengembang akan menentukan konten yang relevan untuk dimasukkan ke dalam *Windows Relin*, dengan penyesuaian terhadap materi pendidikan agama Islam untuk RA dari Kementerian Agama sehingga konten dan proses belajar mengajar selaras dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, penerapan media *Windows Relin* juga mencakup fitur interaktif, video pembelajaran, materi, dan evaluasi yang bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)

Pada fase analisis ini, pengembang akan melakukan identifikasi secara langsung dengan cara melakukan observasi dan wawancara untuk memahami permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggali kebutuhan yang dirasakan serta mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan. Dari kegiatan tersebut, akan terungkap berbagai permasalahan yang ada, yang perlu diperhatikan dan ditangani agar proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

8) Analisis Media (*Media Analysis*)

Pada tahap ini, para pengembang melakukan analisis menyeluruh terhadap fasilitas yang tersedia di sekolah. Tujuan

dari analisis ini adalah untuk menyesuaikan konten yang ada dalam media interaktif dengan kondisi dan kebutuhan yang ada. Dengan menyediakan konten yang relevan dengan materi pelajaran, hal-hal yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan secara konkret melalui penggunaan media *Windows Relin*. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa terdapat fasilitas komputer dan laptop yang digunakan oleh guru untuk mendistribusikan media pembelajaran secara efektif.

9) Analisis Data yang sudah Ada (*Extend-Data Analysis*)

Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul. Dalam proses pelaksanaannya, terdapat beberapa langkah yang diambil oleh para pengembang, yaitu:

1. Mengidentifikasi sumber-sumber informasi yang relevan.
2. Mengumpulkan data serta materi pembelajaran yang diperlukan.
3. Melakukan evaluasi terhadap informasi yang diperoleh, dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan yang ada.
4. Mengambil keputusan terkait apakah akan membeli atau membuat media pembelajaran yang dibutuhkan.
5. Melaksanakan evaluasi ulang setelah keputusan tersebut diambil untuk memastikan efektivitasnya.

2. Desain

Pada tahap desain pengembang melaksanakan serangkaian aktivitas yang beragam. Berdasarkan hasil analisis desain media pembelajaran yang meliputi pemilihan tema, materi, media berbasis multimedia yang sesuai, perancangan antarmuka pengguna yang intuitif, dan pengembangan konten interaktif yang relevan dengan materi pendidikan agama Islam. Desain harus mempertimbangkan aspek kesesuaian dengan tingkat pemahaman anak, karakteristik anak, dan nilai -nilai Pendidikan agama islam dalam setiap fiture dalam media pembelajaran yang ditawarkan dalam aplikasi Windows Relin, seperti disaign, kandungan, sesuai aspek perkembangan anak. Desain media pembelajaran berbasis Multimedia harus mampu menyediakan pengalaman belajar yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Gunawan, 2023).

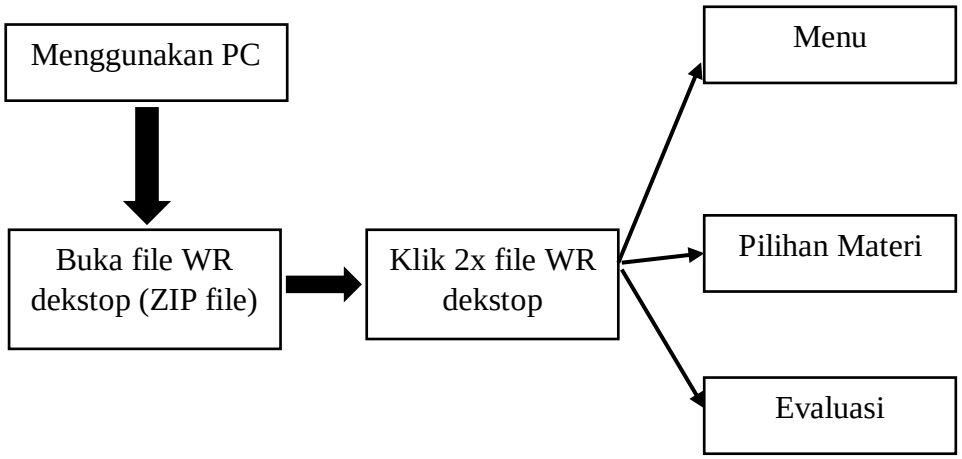
3. Pengembangan

Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah untuk mewujudkan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisik yang nyata, yaitu perangkat lunak multimedia interaktif. Proses ini mencakup pembuatan media menggunakan *Windows Relin*, yang berfungsi sebagai platform interaktif yang memuat berbagai materi seperti teks, gambar, dan evaluasi. Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validitas untuk menilai kelayakan media tersebut. Jika hasilnya dinyatakan layak, media akan disimpan

dalam bentuk CD Room atau flash disk untuk diinstal dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum mengembangkan sebuah produk fisik, para peneliti terlebih dahulu menyusun flowchart dan storyboard yang berfungsi sebagai panduan bagi pengembang media dalam menciptakan materi serta merancang proses pembelajaran. Flowchart dan storyboard ini sangat penting karena mereka memberikan struktur yang jelas dan membantu dalam visualisasi alur cerita serta langkah-langkah yang perlu diambil selama pengembangan. Di bawah ini, terdapat flowchart yang telah dirancang oleh tim pengembang sebagai bagian dari proses tersebut. Flowchart ini akan memandu setiap tahap pengembangan dengan lebih efektif dan efisien.

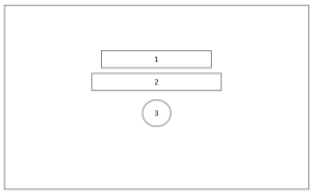
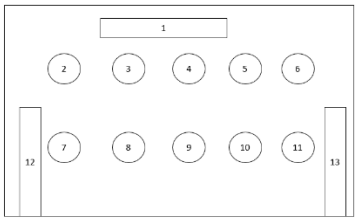
Gambar 3.5 Bagan *flowchart* Pengembangan

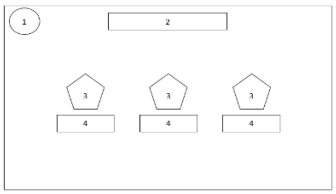
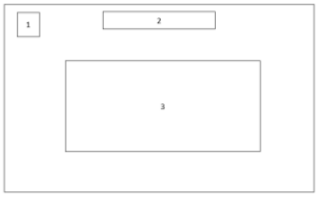
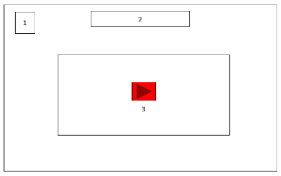


Berdasarkan hasil pembuatan flowchart yang dilakukan oleh peneliti, langkah-langkah tersebut kemudian divisualisasikan ke dalam

media *Windows Relin*. Proses ini menghasilkan sebuah *storyboard* yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.2 *storyboard* Media *Windows Relin*

No	Ilustrasi	Keterangan
1.	Halaman Log in 	Keterangan: 1. Windows Relin 2. Windows Religious Intelegence 3. Buka file
2.	Tampilan Menu Materi 	Keterangan: 1. Windows Relin 2. Ibadah 3. Akhlak 4. Aqidah 5. Angka Hijaiyah 6. Huruf Hijaiyah 7. Games 8. Surah Pendek 9. Do'a Pendek 10. Dzikir 11. Sejarah Islam/Tarikh 12. Gambar Anak Laki-laki 13. Gambar Anak Perempuan
3.	Tampilan Isi Materi	Keterangan: 1. Kembali ke Menu Home 2. Judul Materi 3. Gambar Sub Materi 4. Keterangan Sub Materi

		
4	Tampilan Isi Sub Materi 	Keterangan: 1. Kembali ke Menu Isi Materi 2. Judul Sub Materi 3. Isi Sub Materi
5	Video pada Isi Sub Bab 	Keterangan: 1. Kembali ke Menu Isi Materi 2. Judul Sub Materi 3. Isi Sub Materi (Video yang sudah terintegrasi dengan link youtube)

4. Implementasi

Pada tahap pelaksanaan, proses ini melibatkan penerapan produk yang telah dirancang dan diproduksi kepada kelompok sasaran yang telah ditentukan. Hal ini dilakukan dalam konteks kegiatan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Dengan demikian, produk yang telah dibuat dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar peserta didik. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua elemen yang telah direncanakan dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Tabel 3.3 Implementasi Media *Windows Relin*

No	Tahap	Kegiatan
1.	Pembukaan	Pengajar melakukan persiapan untuk siswa sebelum proses pembelajaran dimulai
		Pengajar mengucapkan salam kepada para siswa
		Guru memeriksa daftar kehadiran siswa
		Guru memberikan cerita sesuai materi yang akan di ajarkan
2.	Kegiatan Inti	Guru memberikan penjelasan materi kepada siswa
		Guru bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi yang akan di ajarkan
		Guru meminta siswa untuk mempraktikkan materi yang sudah di pilih dalam media *Windows Relin*
		Guru memberikan pertanyaan terbuka
3.	Penutup	Guru memberikan kesimpulan berkaitan dengan materi
		Guru mengucapkan salam

5. Evaluasi dan Revisi

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data dari siswa dan guru, serta analisis hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran (Sahnir, Dinamika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Artificial Intelligence, 2023). Evaluasi harus komprehensif, mencakup aspek teknis dan pedagogis, untuk memastikan bahwa media pembelajaran memenuhi tujuan yang ditetapkan.

Dengan mengikuti prosedur pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran Windows Relin dapat efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di RA Perwanida 01 Salatiga.

D. Uji Coba Produk

Kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan uji coba terhadap desain produk untuk mengetahui respon atau tanggapan guru dan siswa terhadap produk awal yang sudah direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket respon guru dan angket respon siswa. Uji coba dilakukan di kelas A RA Perwanida 01 Salatiga. dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

a. Menunjukkan *media pembelajaran windows Relin* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas A untuk mengetahui respon atau tanggapan guru dan anak didik terhadap produk awal yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi.

b. Siswa memberikan respon terhadap desain produk awal tersebut melalui kegiatan angket dan wawancara.

E. Desain Uji Coba

Pengujian terhadap produk dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang tepat dan valid, sehingga proses revisi serta perbaikan produk yang dihasilkan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Dalam tahapan uji coba, data yang diperoleh berasal dari evaluasi

yang dilakukan oleh para ahli, hasil dari pengujian yang dilakukan pada kelompok kecil serta kelompok besar, dan juga masukan dari guru yang mengajar mata pelajaran PAI. Tujuan dari pelaksanaan uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media *Windows Relin*. Dengan informasi tersebut, para pengembang dapat melakukan revisi yang diperlukan, sehingga media interaktif *Windows Relin* dapat mencapai tingkat efektivitas yang optimal dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

a) Tahap Konsultasi

Pada tahap ini, terdapat berbagai kegiatan yang perlu dilakukan. Beberapa aktivitas yang termasuk dalam fase ini meliputi:

1. Pemberian masukan serta pandangan dari dosen pembimbing terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Saran-saran tersebut dapat memberikan arahan yang jelas dan konstruktif, sehingga proses pengembangan media pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah disusun sangat penting sesuai masukan dan saran yang diberikan oleh pembimbing. Dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas materi yang disampaikan, juga untuk memastikan bahwa konten yang dihasilkan relevan dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

b) Tahap Evaluasi Ahli

Evaluasi yang dilakukan oleh para ahli memiliki peranan yang sangat krusial dalam upaya memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi serta berfungsi sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dalam rangka pelaksanaan evaluasi ini, dibutuhkan keterlibatan dua jenis ahli, yaitu seorang ahli di bidang media pembelajaran dan seorang ahli dalam materi pembelajaran, yang keduanya memiliki kompetensi dalam penguasaan teknologi. Beberapa aktivitas yang dilakukan pada tahap evaluasi oleh para ahli mencakup berbagai aspek yang mendukung proses perbaikan dan penyempurnaan antara lain:

1. Pengembang menyajikan media yang sudah dirancang dengan cermat, bekerja sama dengan para ahli di bidang media serta pakar materi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten yang dihasilkan tidak hanya berkualitas tinggi, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.
2. Para ahli materi dan media memberikan pandangan, masukan, dan rekomendasi terkait pengembangan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Pengembang atau peneliti melaksanakan pengumpulan data melalui angket terbuka yang bertujuan untuk menganalisis informasi yang diperoleh. Proses ini juga bertujuan untuk mendapatkan masukan atau pendapat dari responden, yang sangat berharga untuk

meningkatkan kualitas dan kelayakan media yang sedang dikembangkan.

4. Pengembang bertanggung jawab untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah mereka ciptakan, berdasarkan masukan dan saran yang diterima dari berbagai pihak. Proses ini mencakup analisis yang mendalam terhadap umpan balik yang diberikan, sehingga mereka dapat melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media tersebut.

c) Tahap Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)

Pengujian lapangan yang melibatkan kelompok kecil dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari para peserta didik. Umpan balik tersebut mencakup berbagai aspek, seperti tampilan, gambar, media yang digunakan, serta kekurangan lainnya yang mungkin menjadi masalah dari perspektif siswa. Dengan informasi yang diperoleh ini, peneliti dapat melakukan perbaikan dan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pengalaman belajar bagi siswa. Subjek uji coba kelompok kecil diambil dari sebagian kelas A RA dengan kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. Pengembang melakukan analisis dan pengamatan yang mendalam terhadap perilaku serta interaksi siswa selama proses pembelajaran yang menggunakan media *Windows Relin*. Dalam pengamatan ini,

pengembang berfokus pada bagaimana siswa merespons materi yang disampaikan, serta tingkat keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar.

2. Pengembang melakukan analisis mendalam terhadap data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang telah dilakukan. Proses ini melibatkan pengumpulan informasi yang relevan dan penyaringan data untuk mendapatkan wawasan yang lebih jelas.

d) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba ini memiliki prosedur yang serupa dengan uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil, namun terdapat perbedaan pada subjek yang terlibat, di mana subjek dalam uji coba kali ini terdiri dari kelompok yang lebih besar satu tingkat dibandingkan dengan kelompok kecil sebelumnya. Masukan dan umpan balik yang diberikan oleh guru serta siswa akan sangat berkontribusi bagi peneliti dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

F. Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian dan pengembangan berasal dari dua orang dosen validasi atau ahli media dan materi dalam bidang pendidikan agama Islam dan populasi siswa kelas A RA Perwanida 01 Salatiga, di Jl. Srikandi No.2 Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga dengan kualifikasi sekolah telah menerapkan kurikulum Merdeka dan sekolah

dengan akreditasi A. Penentuan subjek uji coba dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, dengan subjek sebagai berikut:

a. Dosen validasi atau ahli media dan materi dalam bidang pendidikan agama Islam yakni:
   1) Dosen pendidikan agama Islam yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran dan teknologi.
   2) Telah menempuh pendidikan S3 dan mempunyai pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun.
   3) Paham tentang media pembelajaran, konsep materi, dan kurikulum pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
b. Uji coba lapangan awal adalah 1 kelas dengan 25 orang siswa dan 1 orang guru kelas A1 RA Perwanida 01 Salatiga.
c. Uji coba lapangan utama adalah siswa 2 kelas dengan 50 siswa dari RA Perwanida 01 Salatiga serta 2 orang guru / wali kelas dari masing-masing kelas.
d. Uji operasional terdiri dari dua kelas di RA AL ikhlas, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas kontrol adalah Kelas A1 RA AL Ikhlas Salatiga dengan 24 siswa dan kelas eksperimen adalah Kelas A2 RA Al Ikhlas Salatiga dengan jumlah siswa 26.

G. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini tediri dari dua jenis, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui analisis hasil pretest dan post test yang dilakukan terhadap

siswa. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui proses wawancara mendalam serta lembar validasi yang berkaitan dengan kelayakan media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, kedua jenis data ini saling melengkapi untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penjelasan mengenai proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diperoleh melalui wawancara dengan pengajar. Tanggapan, pandangan, serta rekomendasi yang berkaitan dengan produk yang dihasilkan dari konsultasi atau wawancara dengan para ahli materi, pakar media, serta pengajar PAI di institusi pendidikan tersebut.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Pretest dan Post-tes*

Pretest dan posttest merupakan metode evaluasi yang melibatkan pemberian serangkaian soal sebelum dan setelah peserta didik menerima materi pembelajaran. Tujuan utama dari pelaksanaan pretest dan posttest ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran *Windows Relin* terhadap hasil belajar siswa. Kegiatan ini dilakukan pada kedua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk pretest,

siswa akan diujikan dengan soal yang dirancang untuk mengukur pengetahuan awal mereka sebelum proses pembelajaran dimulai.

2. *Wawancara*

Wawancara merupakan proses tanya jawab yang dilakukan peneliti dan narasumber untuk menggali infomasi mendalam tentang permasalahan yang dikaji dan tentang kebutuhan guru di lapangan. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan informasi untuk melakukan *need assesment*. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka mengenai media dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan agama islam khususnya di kelas A.

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas A di RA Perwanida 01 dan guru kelas A di RA AL Ikhlas Salatiga terhadap pelaksanaan pembelajaran dan permasalahan yang muncul saat kegiatan pembelajaran Pendidikan agama islam. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan proses pembelajaran dikelas A khususnya dalam pembelajaran Pendidikan agama islam, serta kebutuhan guru terkait *media pembelajaran Windows Relin.*

3. *Observasi*

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan pengamatan yang cermat. Teknik observasi digunakan pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dan uji coba produk operasional. Observasi pada tahap penelitian dan pengumpulan

informasi awal dilaksanakan untuk menemukan permasalahan di lapangan dan kebutuhan guru dan siswa.

Terkait media pembelajaran *Windows Relin*. Berdasarkan hasil observasi muncul permasalahan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam masih kurang.

4. *Lembar Validasi*

a) Lembar validasi materi

Lembar validasi yang digunakan untuk mengevaluasi kevalidan konten materi bertujuan untuk memastikan bahwa isi yang disampaikan memiliki kualitas dan relevansi yang sesuai. Proses validasi ini dilakukan oleh seorang ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang materi tersebut. Dalam proses ini, terdapat beberapa aspek penting yang akan divalidasi, yang mencakup:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mencakup seluruh pokok bahasan yang relevan untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
2.	Keluasan Materi	Konsep, definisi, prinsip, dan analisis kasus yang disajikan dalam media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan materi.
		Materi dalam media pembelajaran menjelaskan inti minimal (fakta, konsep,

		prinsip, dan teori) yang ada dalam kompetensi dasar.
3.	Kedalaman Materi	Keselarasan antara materi yang dijelaskan dengan kompetensi dasar dan indikator sangat penting. Hal ini memastikan bahwa pembelajaran yang diberikan relevan dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.
		Materi disajikan dalam bentuk teks, video, dan gambar yang menjelaskan konsep, definisi, dan prinsip, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dasar yang telah dipelajari.
4.	Keakuratan dan Kebenaran Materi	Materi pembelajaran disampaikan dengan tepat dan diperjelas melalui teks dan gambar untuk mencegah kesalahpahaman.
5.	Akurasi Prinsip	Prinsip-prinsip materi dalam media pembelajaran dirumuskan dengan tepat melalui penjelasan dalam teks.
6.	Akurasi contoh, fakta, dan ilustrasi	Contoh yang relevan dan akurat berdasarkan fakta serta ilustrasi yang ada dapat membantu menjelaskan konsep dan ide dalam proses pembelajaran.
7.	Kesesuaian dengan perkembangan	Materi yang disampaikan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
8.	Kekinian Materi	Materi yang disampaikan dilengkapi dengan contoh-contoh dari sumber primer dan konteks yang relevan.
9.	Keterkaitan antar konsep	Media pembelajaran menyajikan penjelasan yang menunjukkan hubungan antar konsep melalui teks.
10.	Penyajian	Materi yang disampaikan mendorong interaksi antar siswa dan dapat meningkatkan pencapaian belajar mereka.
11.	Keabsahan	Kalimat yang digunakan jelas, mewakili informasi yang ingin disampaikan, dan

		sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia.
		Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat kematangan emosional siswa.
		Struktur kalimat yang digunakan untuk menyampaikan informasi harus mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang benar dan sesuai dengan ejaan yang berlaku.
12.	Tampilan Fisik	Kesesuaian warna yang menarik dan ilustrasi yang relevan.
		Tulisan ini mudah dipahami.
13.	Evaluasi	Soal yang relevan dengan materi dapat membantu siswa memahami dan melatih keterampilan berpikir kritis.

b) Lembar Validasi Media

Lembar validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan *Windows Relin* sebagai media pembelajaran. Proses ini mencakup:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator
	Aspek kevalidan
1.	Keselarasan antara media pembelajaran dan karakter siswa
2.	Kesesuaian bahasa yang digunakan agar dapat dipahami oleh siswa.
3.	Keselarasan penggunaan huruf dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

4.	Relevansi animasi dalam menjelaskan materi pembelajaran PAI kepada siswa.
5.	Kesesuaian warna dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
6.	Kesesuaian pemilihan video terhadap materi
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa interaktif dalam media pembelajaran
8.	Ketepatan dalam memberikan umpan balik untuk jawaban yang benar atau salah sangat penting.
9.	Ketepatan dalam sistematika penyajian media interaktif *Windows Relin*
10.	Kesesuaian antara materi dan media pembelajaran
	Aspek kepraktisan
11.	Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pengembangan proses belajar.
12.	Kemudahan dalam mengelola program
13.	Kemudahan penggunaan program memungkinkan siswa dan guru untuk mengoperasikannya secara mandiri.
14.	Kejelasan suara pada media pembelajaran
15.	Kejelasan dalam video pembelajaran pada media yang disajikan
	Aspek keefektifan
16.	Mampu memahami keaslian media pembelajaran.
17.	Kemampuan untuk menidentifikasi keaslian media pembelajaran
18.	Kemampuan media interaktif dalam mendukung proses pembelajaran
19.	Sistematika penyajian media interaktif

20.	Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

(Diadaptasi: Cahyaningrat, 2022)

c) Lembar Validasi Guru PAI

Lembar validasi guru PAI berfungsi untuk menilai kelayakan, daya tarik, dan efektivitas media Pembelajaran *Windows Relin* dalam proses belajar. Guru akan memberikan masukan, komentar, dan penilaian sebelum media tersebut dianggap siap untuk didistribusikan dan digunakan oleh siswa. Berikut kisis-kisi angket:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Guru Bidang Studi

No	Indokator
	A. Media Pembelajaran
1.	Media pembelajaran ini sangat efektif dan efisien.digunakan pada tema.
2.	Media pembelajaran ini efektif dalam menyampaikan pemahaman mengenai konsep tema.
3.	Ukuran dan jenis font yang diterapkan dalam media pembelajaran haruslah jelas dan mudah dibaca.
4.	Kejelasan dalam menetapkan tujuan pembelajaran.
5.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan konten dalam media

	pembelajaran.
6.	Kejelasan mengenai tugas dan latihan
7.	Penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar.
8.	Materi dalam media pembelajaran ini disajikan secara komprehensif.
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sangat mudah dimengerti.
10.	Keselarasan komponen dalam media pembelajaran ini sangat penting.
11.	Media pembelajaran ini memenuhi standar kreativitas dan dinamika.
	B. Kemanfaatan
12.	Pemanfaatan media pembelajaran *Windows Relin* mendukung proses belajar dalam Pendidikan Agama Islam.
13.	Penggunaan media pembelajaran *Windows Relin* membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
14.	Penggunaan media pembelajaran *Windows Relin* dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses belajar.
15.	Media pembelajaran *Windows Relin* ini dirancang untuk penggunaan yang mudah.
16.	Penggunaan *Windows Relin* sebagai media pembelajaran merangsan rasa ingin tahu siswa
17.	Media pembelajaran interaktif *Windows Relin* ini dirancang untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses belajar.
18.	Media pembelajaran interaktif *Windows Relin* mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam (PAI).

(Diadaptasi: Mandasari, 2022)

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui pretest dan posttest siswa, sementara analisis data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, serta lembar validasi media, materi, dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI).

1. Analisis Kuantitatif

   Teknik yang diterapkan dalam penelitian ini berdasarkan analisis data yang diperoleh dari pretest dan posttest. Dalam proses ini, peneliti memanfaatkan aplikasi SPSS versi 16.0 dengan menerapkan rumus *uji Independent Test*. Pemilihan metode pengujian ini didasarkan pada kesederhanaannya serta kemampuannya untuk menghindari potensi bias yang mungkin muncul antara pengamat yang satu dengan yang lainnya. *Uji Independent Test* ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan rata-rata (*mean*) antara dua kelompok yang bersifat independen atau tidak berpasangan, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai variabel yang diteliti.

   Sebelum melaksanakan *Uji Independent Test*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji homogenitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengevaluasi sebaran varians serta memastikan bahwa homogenitas siswa dalam kelas terjaga. Dalam proses pengujian ini, peneliti memanfaatkan perangkat lunak SPSS sebagai alat bantu untuk

melakukan perhitungan yang diperlukan.

Uji Independent Test merupakan metode yang digunakan untuk melakukan analisis komparatif terhadap dua set data yang tidak memiliki pasangan. Metode ini dirancang khusus untuk mengevaluasi perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang berbeda, yaitu kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol. Dengan menggunakan uji ini, kita dapat mengidentifikasi dan memahami perbedaan nilai yang ada di antara kedua kelompok tersebut, sehingga memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai hasil yang diperoleh dari masing-masing kelompok.

2. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif memiliki tujuan utama untuk melakukan analisis terhadap data kualitatif yang diperoleh melalui proses validasi, observasi, serta wawancara. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan teknik analisis deskriptif sebagai alat tambahan untuk meningkatkan kevalidan serta efektivitas dari media pembelajaran yang bernama *Windows Relin*.

Data yang diperoleh oleh peneliti melalui penggunaan angket yang divalidasi oleh para ahli merupakan informasi kualitatif yang telah diubah menjadi format kuantitatif. Proses ini dilakukan dengan memanfaatkan skala Likert, yang memungkinkan peneliti untuk menghitung persentase skor dari setiap tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap setiap pertanyaan yang terdapat dalam angket

tersebut. Dalam rangka menentukan pilihan di antara berbagai presentase yang ada, peneliti menerapkan rumus yang telah ditentukan sebagai berikut (Arikunto,2006):

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$$

Keterangan:

p : Presentase Kelayakan

Σx : Jumlah total skor jawaban validator

Σxi : Jumlah total skor jawaban

100% : Bilangan konstan

Dalam proses pemahaman serta pengambilan keputusan terkait revisi media pembelajaran, penting untuk memanfaatkan berbagai kapabilitas yang meliputi kriteria-kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria ini berfungsi sebagai panduan yang membantu dalam menentukan langkah-langkah yang tepat untuk mencapai hasil yang optimal. Berikut ini kriterianya:

Tabel 3.7 Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata

Skala Nilai (Skor)	Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
5	90-100	Valid/Tidak Revisi
4	70-89	Valid/Revisi Sebagian
3	50-69	Cukup Valid/Revisi

2	30-49	Kurang Valid/Revisi
1	0-29	Tidak Valid

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, sebuah media pembelajaran dapat dianggap memenuhi syarat atau lulus evaluasi jika berhasil meraih skor minimal 69 pada setiap komponen yang terdapat dalam angket evaluasi yang disusun oleh para ahli materi dan ahli desain media pembelajaran. Standar ini merupakan syarat yang wajib dipenuhi oleh media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, apabila ditemukan bahwa ada aspek-aspek tertentu yang tidak memenuhi persyaratan, maka akan diperlukan revisi untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Profil Roudlotul Athfal Perwanida 01 Salatiga

a. Sejarah

RA Perwanida 01 Salatiga didirikan pada 1 Januari 1975 oleh para tokoh Kementerian Agama dan Masyarakat Desa Grogol, antara lain Bapak Bambang dan Bapak Hartono. Pada awal berdirinya, kegiatan belajar mengajar berlangsung di rumah penduduk yaitu rumah Bapak Bekel yang dipinjam oleh RA Perwanida 01. Letaknya kurang strategis dan berdekatan dengan kendang sapi. Proses pembelajaran yang sangat sederhana dan kurangnya sarana dan prasarana yang memadai. Administrasi yang diterapkan juga sangat sederhana, belum ada komputerisasi, segala bentuk laporan masih berupa tulisan tangan, bahkan guru yang mengajar jumlahnya hanya dua orang yang mana salah satunya sudah Pegawai Negeri Sipil. Jumlah siswa pada awal berdiri sangatlah sedikit yaitu 10 siswa saja. Namun lambat laun siswa semakin bertambah dan rumah yang ditempati untuk kegiatan belajar mengajar pun sudah tidak muat lagi. Kondisi tersebut harus segera mendapatkan jalan keluar yang baik, sehingga para tokoh Kementerian Agama yang berdomisili di Desa Grogol mengajak tokoh masyarakat untuk beramal jariyah dalam membeli tanah dan membangun gedung baru untuk memajukan RA Perwanida 01. Pada tahun 1982,

pembangunan gedung telah jadi dengan 3 ruangan, yaitu kantor, kelompok A dan Kelompom B. Kondisi RA Perwanida 01 ini berlangsung hingga sekarang dengan berbagai kekurangan, kelebihan, hambatan, maupun tantangan yang ada. RA Perwanida 01 sekarang telah bergabung dengan Yayasan Al Qoyum bersama dengan RA Perwanida 03 pada oktober 2015. RA Perwanida 01 merupakan bagian tak terpisahkan dari lingkungan masyarakat secara keseluruhan maka senantiasa harus mencerminkan suasana lingkungan yang sehat dari sisi fisik maupun rohaniahnya. RA Perwanida 01 selalu mengingat dan mengkoreksi diri bahwa sekolah adalah tempat tumbuh dan berkembangnya anak, generasi muda bangsa. Oleh karena itulah lingkungan sekolah perlu diciptakan dan dijaga kebersihannya dan memiliki lingkungan yang sehat. Besar harapan bagi RA Perwanida 01 di masa yang akan datang semoga dipercaya oleh masyarakat dalam menciptakan generasi yang sehat, cerdas, gembira dan berakhlak mulia.

b. Visi RA Perwanida 01 Salatiga

Mewujudkan peserta didik yang berakhlak mulis, sehat, kreatif, mandiri dan cinta tanah air.

c. Misi RA Perwanida 01 Salatiga

1. Membiasakan nilai-nilai agama dan moral melalui keteladanan serta pembiasaan anak berperilaku Islami.
2. Membiasakan anak hidup bersih dan sehat.
3. Meningkatkan kecerdasan anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

4. Membimbing anak untuk dapat memecahkan masalah sederhana.
5. Mengimplementasikan profil pelajar Pancasila dan rahmatan lil alamin sebagai wujud rasa cinta tanah air.

d. Tujuan RA Perwanida 01 Salatiga

1. Tujuan Jangka Panjang
    a. Menghasilkan lulusan pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian mulia, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT sebagai bekal kehidupan di masa depannya.
    b. Menghasilkan lulusan yang peduli akan hidup bersih dan sehat.
    c. Menghasilkan lulusan yang dapat memecahkan masalah sendiri melalui ide kretaif dan inovatif, bernalar kritis, memanfaatkan teknologi digital, berdaya juang dalam mengembangkan minat bakatnya untuk menghasilkan prestasi sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.
    d. Menghasilkan pribadi anak yang mandiri, memiliki wawasan lingkungan dan mampu menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial serta peduli terhadap sesamanya.
    e. Menghasilkan peserta didik yang bangga pada budayanya, tenggang rasa dan cinta akan bangsa Indonesia serta Tuhan Semesta Alam.
2. Tujuan Jangka Menengah
    a. Memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keragaman potensi, minat dan bakat serta kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan kinestetik secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

b. Memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan budaya disiplin beribadah dalam mencintai kebersihan serta kesadaran hidup sehat.

c. Membekali peserta didik dengan keahlian berfikir kreatif dan berfikir kritis serta membekali peserta didik dalam penguasaan digital.

d. Memfasilitasi peserta didik memiliki kepekaan (sensitivitas), kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi keindahan dan keseimbangan (harmoni), hidup bermasyarakat, berguna untuk orang lain.

e. Membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat berlandaskan profil Pelajar Pancasila dengan menanamkan rasa mencintai kearifan lokal dan cinta akan tanah air.

3. Tujuan Jangka Pendek

a. Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui kegiatan keagamaan pada 100% peserta didik yang diselenggarakan baik dalam bentuk kegiatan harian dalam bentuk kegiatan pembiasaan dan keteladanan. Meraih prestasi minimal 1 gebyar Maulid Nabi tingkat RA, minimal tingkat kota per tahun.

b. Mendorong 100% peserta didik ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang mencerminkan penanaman dan pembiasaan hidup bersih dan sehat

c. Mengikutsertakan 100% peserta didik pada minimal satu ekstrakurikuler pilihan sesuai bakat dan minatnya.

d. Mengikutsertakan peserta didik untuk mengikuti kegiatan-kegiatan intrakurikuler dan kokurikuler secara mandiri dan berpusat pada peserta didik
e. Memfasilitasi Proses belajar mengajar yang menenamkan sikap cinta tanah air.

B. Deskripsi Media Pembelajaran Window Relin

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam tesis ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa aplikasi *Windows Relin*. Media ini dirancang dalam format "rar" yang memungkinkan instalasi di PC, komputer, atau laptop tanpa memerlukan koneksi internet. Peneliti memilih pendekatan offline untuk mengatasi kendala yang sering muncul pada media online saat koneksi internet lambat. Selain itu, aplikasi *Windows Relin* dilengkapi dengan materi pembelajaran, game edukasi, dan video, sehingga memudahkan pengguna dalam proses pembelajaran.

Materi yang dikembangkan dalam mendia pembelajaran ini adalah kecerdasan spiritual atau *Windows Religious Intelligence* yang masuk dalam kegiatan pembelajaran pada pendidikan agama Islam di Roudlotul Athfal. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini akan diterapkan di Roudlotul Athfal yang berada di Kota Salatiga. Tujuan pengembangan media ini adalah memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di kelas bagi siswa sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar yang baru dan harapannya mampu membantu meningkatkan kualitas belajar yang bisa dilihat dari meningkatnya hasil belajar pendidikan agama Islam.

Media pembelajaran *Windows Relin* di desain menggunakan aplikasi Adobe Flash/Adobe Animate untuk membuat desain, layout, dan juga video pembelajaran. Pengembang juga memberikan beberapa ilustrasi gambar, animasi sederhana dengan

warna-warna yang menarik, dan audio. Setelah proses layout awal selesai pengembang menyimpan file dalam format png kemudia di susun pada aplikasi *Windows Relin.* Media pembelajaran ini dilengkapi dengan file aplikasi beupa "rar" yang memudahkan pengguna untuk mendownload dan mengakses aplikasi, *Windows Relin* dikemas dengan praktis sehingga mudah untuk di sebar luaskan.

a. Proses Pembuatan Media Pembelajaran *Windows Relin*
    1. Pengembang membuat layout menggunakan aplikasi Adobe Flash/Adobe Animate
    2. Home Menu
    3. Materi
    4. Fitur Musik
    5. Video Pembelajaran
    6. Evaluasi Pembelajaran

b. Tampilan Desain Media Pembelajaran
    1. Tampilan awal

        Tampilan awal media pembelajaran *Windows Relin* setelah membuka file berbentuk "rar" pada laptop atau PC maka pengguna akan disambut oleh tampilan awal dari media pembelajaran yaitu cover, pengguna dapat langsung menggunakan media pembelajaran tanpa perlu mengisikan username dan password terlebih dahulu, dalam cover di lengkapi dengan tulisan *WINDOWS RELIN* (*Windows Religious Intellegence*), gambar bulan sabit, hiasan-hiasan bernuansa Islami dan tombol untuk pindah ke menu home dengan simbol gambar kotak file dan panah.



Gambar 4.1 Tampilan Awal

2. Tampilan menu Home

Setelah menekan tombol home maka akan di bawa menuju halaman utama pada media *Windows Relin*, pada halaman ini akan ditampilkan plihan menu pembelajaran yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Tombol yang tersedia yaitu: 1) Ibadah; 2) Akhlak; 3) Aqidah; 4) Angka Hijaiyah; 5) Huruf Hijaiyah; 6) Games; 7) Surah Pendek; 8) Do'a Pendek; 9) Dzikir; 10) Sejarah Islam/Tarikh.



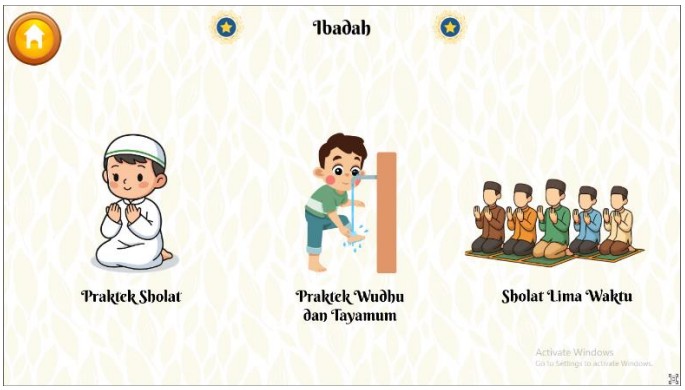
Gambar 4.2 Tampilan Menu Home

3. Menu Materi

Menu materi menyajikan berbagai topik yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Menu ini berfungsi sebagai pusat informasi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Di dalam menu materi, terdapat sejumlah

tombol yang dapat dipilih untuk mengakses konten yang relevan. Setiap tombol tersebut dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan materi yang ingin dipelajari, sehingga proses belajar menjadi lebih terstruktur dan efisien. Dengan demikian, menu materi ini sangat penting sebagai panduan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

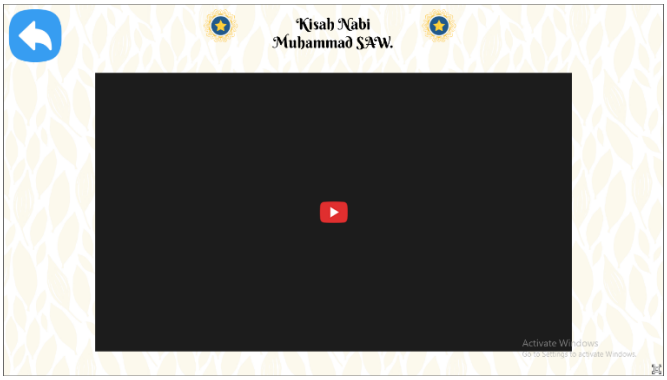
.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Materi

4. Tampilan Video Pembelajaran

Pada presentasi video pembelajaran ini, akan tersedia sebuah tombol khusus yang dapat ditekan untuk memulai pemutaran video. Video pembelajaran ini memuat informasi mengenai Sejarah Islam atau Tarikh, yang berfungsi sebagai representasi yang jelas dan konkret dari materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami konteks dan detail dari sejarah yang diajarkan melalui tampilan visual yang menarik dan informatif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar dan pemahaman siswa terhadap topik yang dibahas.



Gambar 4.4 Tampilan video pembelajaran

C. Hasil Uji Coba Produk

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah produk inovatif dalam bentuk media pembelajaran berbasis aplikasi offline yang dinamakan *Windows Relin*. Produk ini secara khusus ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang ditujukan bagi siswa Roudlotul Athfal. Media pembelajaran yang dikembangkan akan dianggap layak dan sesuai untuk digunakan serta didistribusikan setelah melalui serangkaian tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli. Proses validasi ini melibatkan Ahli Desain Media Pembelajaran, Ahli Materi PAI, serta guru bidang studi, dan mencakup wawancara, observasi, serta uji lapangan terhadap peserta didik melalui metode pretest-posttest. Hasil dari penelitian ini akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam konteks media pembelajaran *Windows Relin* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah Bapak Sutono, S.Ag., M.Pd. Unit kerja di Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Semarang dengan Pengalaman kerja sebagai guru TK selama 17 tahun, 6 tahun pengawas TK, dan pengurus Forum Kegiatan Pendidikan Agama Islam Kabupaten Semarang.

Proses validasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan materi yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas. Cakupan materi yang dibahas telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan terus berkembang di Indonesia. Dalam melakukan validasi oleh para ahli materi, teknik yang diterapkan adalah pengisian angket validasi. Hasil dari proses validasi ini terdiri dari dua jenis data: 1) Data Kuantitatif yang diperoleh melalui penskoran pada pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun, dan 2) Data Kualitatif yang mencakup masukan serta komentar untuk perbaikan. Berikut adalah hasil dari angket validasi materi tersebut:

Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai		Skor
1	Kelengkapan materi	Materi pembelajaran mencakup pokok bahasan yang mendukung pencapaian kompetensi dasar kurikulum	4
2	Keluasan Materi	Konsep, definisi, prinsip, dan analisis kasus dalam media pembelajaran sesuai kebutuhan materi	4
		Materi pembelajaran mencakup fakta, konsep, prinsip, dan teori dari kompetensi dasar	5
3	Kedalaman Materi	Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi dasar dan indikator	5
		Materi disampaikan melalui teks, video, dan gambar untuk membantu siswa memahami konsep dan prinsip	4
4	Keakuratan dan kebenaran materi	Materi pembelajaran disajikan dengan tepat, dilengkapi teks dan gambar untuk menghindari miskonsepsi	5
5	Akurasi Prinsip	Prinsip materi dalam media pembelajaran dijelaskan dengan tepat dalam teks	4

6	Akurasi contoh, fakta,dan ilustrasi	Contoh sesuai dan tepat sesuai fakta dan ilustrasi yang tersedia	4
7	Kesesuaian dengan perkembangan	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK	4
8	Kekinian materi	Materi disampaikan dengan contoh dari sumber primer dan kontekstual	5
9	Keterkaitan antar konsep	Media pembelajaran menjelaskan hubungan antar konsep melalui teks	5
10	Penyajian	Materi yang disampaikan meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa	4
11	Kebahasan	Kalimat yang digunakan jelas dan Kalimat yang digunakan jelas, mewakili informasi, dan sesuai tata bahasa Indonesia	5
		Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat emosional peserta didik	4
		Tata kalimat dalam menyampaikan informasi harus sesuai kaidah dan ejaan bahasa Indonesia yang benar	4
12	Tampilan Fisik	Ketepatan warna menarik dan ilustrasi sesuai	5
		Tulisan mudah dibaca	5
13	Evaluasi	Soal harus relevan dengan materi dan mendorong pemahaman serta berpikir kritis siswa	5
Total			82

Berdasarkan hasil angket yang telah disajikan, setiap poin dalam angket tersebut diberikan nilai mulai dari 1 hingga 5. Jika nilai tertinggi yang dapat dicapai adalah 90, maka kita dapat menghitung hasil keseluruhan dari angket tersebut menggunakan rumus yang telah ditentukan. Dengan demikian, analisis hasil angket dapat dilakukan secara lebih sistematis sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$$

Keterangan:

p : Presentase Kelayakan

Σx : Jumlah total skor jawaban validator

Σxi : Jumlah total skor jawaban

100% : Bilangan konstan

Maka:

$$p = \frac{82}{90} x100\% = 91\%$$

2. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli Desain pada media pembelajaran *Windows Relin* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pengembang media di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan selama 10 tahun di Balai Besar Guru dan Tenaga Kependidikan Provinsi Jawa Tengah, beliau adalah Bapak Bentar Saputro, S.Pd.

Validasi ini dilaksanakan untuk mengevaluasi kesesuaian media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan karakteristik yang relevan dan kelayakannya untuk didistribusikan sebagai media pembelajaran yang memenuhi kaidah serta fungsi yang ditetapkan. Terdapat dua jenis data yang akan dihasilkan, yaitu: 1) Data Kuantitatif yang diperoleh dari penilaian terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun, dan 2) Data Kualitatif yang berupa masukan serta komentar yang bertujuan untuk perbaikan. Di bawah ini adalah hasil dari angket validasi media:

Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
	Aspek ke validan	
1	Keselarasan media pembelajaran dengan karakteristik siswa sangat penting.	5
2	Kesesuaian bahasa harus mudah dipahami oleh siswa.	5
3	Kesesuaian huruf dalam media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa.	4
4	Kesesuaian animasi dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.	5
5	Kesesuaian warna dalam media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa.	5
6	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	4
7	Kesesuaian bahasa interaktif dalam media pembelajaran sangat penting untuk efektivitas tayangan.	4
8	Akurasi dalam memberikan umpan balik untuk jawaban yang tepat atau tidak tepat.	5
9	Keakuratan penyajian media interaktif "Windows Relin" sangat penting.	4
10	Kesesuaian pemilihan materi dengan media pembelajaran	5
	Aspek kepraktisan	
11	Kemudahan penggunaan media pembelajaran mendukung pengembangan proses belajar mengajar.	4
12	Kemudahan pengelolaan program	4
13	Program ini mudah digunakan oleh siswa dan guru secara mandiri.	5
14	Kejelasan suara pada media pembelajaran	5
15	Kejelasan video pembelajaran pada media yang disediakan sangat penting.	4
	Aspek ke efektifan	
16	Memahami keaslian media pembelajaran dengan baik.	5
17	Kemampuan media pembelajaran dalam menarik perhatian siswa di kelas.	5
18	Media interaktif efektif dalam mendukung proses pembelajaran.	4
19	Sistematikan penyajian data interaktif	4
20	Media pembelajaran mendukung siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka.	4
Total		90

Hasil dari angket yang telah disajikan di atas menunjukkan bahwa setiap poin diberikan nilai dalam rentang 1 hingga 5. Dengan demikian, nilai

tertinggi yang dapat diperoleh adalah 100, yang setara dengan 90. Oleh karena itu, perhitungan hasil angket dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$$

Keterangan:

p : Presentase Kelayakan

Σx : Jumlah total skor jawaban validator

Σxi : Jumlah total skor jawaban tertinggi

100% : Bilangan konstan

Maka:

$$p = \frac{90}{100} x100\% = 90\%$$

3. Hasil Validasi Guru Bidang Studi PAI

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Zahra Abida, S.Ag, selaku guru Agama Kantor Kementerian Agama Kota Salatiga. Beliau telah mengajar kurang lebih 20 tahun. Selain menjadi guru, beliau juga merupakan ketua Kelompok Kerja Guru RA Kecamatan Sidomukti. Dan juga menjabat sebagai pengurus PGRI cabang khusus Kantor kementrian Agama Kota Salatiga. Validasi guru PAI ini menggunakan angket yang setiap pertanyaan memiliki nilai penskoran 1-5, berikut angketnya :

Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Guru Bidang Studi PAI

No	Aspek Penilaian	Skor
A. Media Pembelajaran		
1	Media pembelajaran ini efektif dan efisien untuk tema tertentu.	4
2	Media pembelajaran ini efektif dalam menjelaskan konsep tema.	3
3	Ukuran dan jenis font dalam media pembelajaran harus jelas dan mudah dibaca.	4
4	Kejelasan tugas dan latihan	4
5	Tingkat kecocokan antara gambar dan konten dalam media pembelajaran.	3
6	Kejelasan tugas dan latihan	4
7	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar.	4
8	Materi dalam media pembelajaran ini disampaikan secara komprehensif.	4
9	Materi dalam media pembelajaran ini disajikan dengan cara yang jelas dan mudah dimengerti.	4
10	Komponen media pembelajaran ini harus terstruktur dengan baik.	4
11	Media pembelajaran ini memenuhi standar kreativitas dan dinamika.	4
B.		
12	Media pembelajaran Windows Relin mendukung efektivitas proses belajar.	3
13	Media pembelajaran Windows Relin mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan.	4
14	Penggunaan media pembelajaran Windows Relin meningkatkan perhatian siswa secara signifikan.	3
15	Media pembelajaran Windows Relin ini mudah digunakan.	4
16	Pemanfaatan Windows Relin sebagai alat belajar meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	4
17	Media pembelajaran interaktif Windows Relin ini meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar.	4
18	Media interaktif Windows Relin dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PAI.	4
Total		68

Hasil dari angket yang telah dilakukan menunjukkan bahwa setiap poin mendapatkan nilai antara 1 hingga 4. Oleh karena itu, nilai maksimum yang

dapat dicapai adalah 72. Untuk menghitung hasil dari angket tersebut, kita dapat menggunakan rumus yang telah ditentukan:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$$

Keterangan:

p : Presentase Kelayakan

Σx : Jumlah total skor jawaban validator

Σxi : Jumlah total skor jawaban

100% : Bilangan konstan

Maka:

$$p = \frac{68}{72} x100\% = 94{,}4\%$$

4. Hasil Observasi

Peneliti melaksanakan observasi sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk memahami kondisi lingkungan sekolah dan karakteristik siswa serta aspek lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa lingkungan di Roudlotul Athfal Perwanida 01 Salatiga sangat kondusif untuk proses pembelajaran. Selain itu, sekolah telah dilengkapi dengan berbagai teknologi yang memadai, seperti, akses jaringan Internet, proyektor LCD, serta fasilitas laptop dan perangkat lainnya. Hal ini mendukung kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien.

Hasil dari observasi yang dilakukan mengindikasikan bahwa sebelum penerapan media pembelajaran *Windows Relin*, para siswa menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar mereka. Mereka cenderung kurang dapat fokus dan berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode konvensional yang diterapkan secara berulang-ulang menyebabkan rasa bosan, serta terdapat kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang ada secara maksimal. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran.

Akibat dari berbagai faktor tersebut, nilai evaluasi pembelajaran menjadi rendah. Namun, setelah menerapkan metode pembelajaran yang menggunakan media *Windows Relin*, siswa mengalami peningkatan dalam fokus belajar. Mereka juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan, serta lebih aktif dalam berpartisipasi ketika diberikan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Peningkatan yang signifikan dalam nilai hasil belajar siswa terlihat melalui perbandingan antara hasil pretest dan post-test. Proses pembelajaran yang efektif telah berkontribusi pada perkembangan kemampuan siswa, yang tercermin dalam skor yang lebih tinggi setelah mengikuti post-test. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil yang lebih baik dalam evaluasi yang dilakukan.

5. Hasil Wawancara

Peneliti melaksanakan wawancara terbuka sebagai metode untuk mengumpulkan data yang diperlukan, sekaligus sebagai bahan untuk analisis kualitatif. Proses wawancara ini dilakukan dengan sejumlah guru di Roudlotul Athfal Perwanida 01 Salatiga Salah satu narasumber yang diwawancarai adalah Ibu Atchani Rohmawati, guru dari kelas B1, yang memberikan pandangannya dalam sesi wawancara berikut:

"Menggunakan media pembelajaran *Windows Relin* memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan. Dengan media ini, saya merasa anak-anak bisa lebih terfokus pada materi yang diajarkan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah. *Windows Relin* menawarkan variasi yang menarik, dilengkapi gambar dan video pembelajaran. Saya berharap agar pembelajaran lain juga sering memanfaatkan media yang beragam agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan"

Ibu Milkhatunnikmah guru kelas B2 juga berpendapat:

"Belajar menggunakan berbagai media yang menarik dan menyenangkan sangatlah efektif. Selain itu, tersedia soal-soal evaluasi yang berkaitan dengan materi, sehingga siswa siswi mempunyai pengalaman yang sangat mendukung proses pembelajaran"

Selain itu, Ibu Yesi Ardiyani mengemukakan pendapatnya bahwa:

"Saya merasa anak-anak sangat antusias dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI) ketika menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti Windows Relin ini. Hal ini dikarenakan siswa siswi sering merasa bosan saat belajar di kelas. Dengan penerapan media pembelajaran yang menarik, saya merasakan adanya variasi baru yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan"

Selain itu, berdasarkan pandangan yang disampaikan oleh Ibu Luluk Suci Rahayu menyatakan bahwa:

"Media pembelajaran *Windows Relin* ini sangat menarik dan user-friendly, sehingga memudahkan para guru dalam merancang proses pembelajaran di kelas. Siswa siswi pun menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Meskipun awalnya dirancang untuk pelajaran sains dan teknologi, saya percaya bahwa media ini juga sangat relevan dan menarik jika diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam. Hal ini terutama penting mengingat anak-anak sering kali merasa jenuh dan bosan dengan metode ceramah yang konvensional"

6. Hasil Pretest dan Post Test

Hasil dari pretest dan posttest ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *Windows Relin* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Roudlotul Athfal Perwanida 01 Salatiga Penelitian ini melibatkan siswa dari kelas B1 dan B2, dengan total sebanyak 40 siswa. Untuk mengukur keefektifan, siswa diberikan soal pretest diikuti dengan soal posttest setelah proses pembelajaran.

Peneliti menerapkan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, yang mana melakukan pretest terlebih dahulu kepada kedua kelompok kelas. Setelah itu, kelas eksperimen menerima perlakuan khusus berupa penggunaan media pembelajaran, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajarannya. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest kemudian dicatat dan dianalisis untuk melihat perbedaan hasil antara kedua kelompok tersebut.

Tabel 4.4 Hasil Pretest dan Posttest kelas B1

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Adila Nisa Ramadhani	60	80
2	Afnan Gavin Rajendra	60	87
3	Alfira Talita Azahra	80	87
4	Alif Ramadhan	60	84
5	Al-Indra Rama Septian	52	84
6	Arreta Shirly Alnaira	60	92
7	Arzela Putri Safira	60	84
8	Athafariz Afnan Arrazzaq	40	80
9	Azril Alfarezi	72	92
10	Diajeng Btari Kahiyang	56	84
11	El-Indra Rama Septian	80	92
12	Ellena Aneska Indraswari	52	84

13	Fajar Dwi Mahendra	48	80
14	Inara Dewi Azhara	52	92
15	Kayla Mayriska Putri Marwanto	60	87
16	Lutfi Al Habib	84	92
17	Muhammad Ardi Tya Brama Saksana	54	80
18	Muhammad Daffa Ramdan Althaf	58	80
19	Muhammad Hafidz Al-Rasyid	58	80

Berikut adalah hasil dari pelaksanaan uji coba lapangan yang dilakukan pada kelas B2 yang berfungsi sebagai kelas kontrol. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi dan menganalisis berbagai aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas tersebut. Data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode pengajaran yang diterapkan serta dampaknya terhadap perkembangan siswa.

Tabel 4.5 Hasil Pretest dan Posttest kelas B2

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Adhyastha Adelio Cetta	52	80
2	Adiba Shakilla Anastasya	40	76
3	Afrin Azzahra Fejuma	58	76
4	Agam Falah Aba'ari	60	76
5	Ahmad Baihaqi	67	87
6	Ahmad Nareswara Aminullah	48	80
7	Aida Gita Pramheswari	60	87
8	Akifa Zahratun Nisa	84	88
9	Aldora Dzakia Talita Shaki	67	87
10	Arindya Misha Arvita	52	76
11	Arsakha Kennan Virendra	60	72
12	Arvina Rohmawati	58	72
13	Ayra Shirly Alnaira	67	87
14	Farhan Hafidz Alfandy	60	80
15	Hafizh Nofal Shafwaan	60	72

D. Analisis Data

1. Kelayakan Media pembelajaran Windows Relin

Sebelum media pembelajaran Windows Relin didistribusikan dan digunakan dalam proses pembelajaran, penting untuk menjalani tahap uji validasi oleh para ahli. Proses ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran tersebut. Setelah uji validasi selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang diperoleh. Berikut ini adalah analisis data yang bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media Windows Relin memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan.

a. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Produk media pembelajaran *Windows Relin* telah melalui proses validasi oleh seorang ahli materi, yaitu Bapak Sutono, S.Ag., M.Pd., hasil analisis data kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti, sebagaimana disajikan dalam tabel 4.1, menunjukkan bahwa persentase validitas mencapai 91%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Windows Relin ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Data kualitatif yang diperoleh dari proses validasi oleh para ahli materi ini mencakup berbagai komentar, saran, dan masukan dari para validator. Mereka menilai bahwa secara keseluruhan, materi yang disajikan telah memenuhi kriteria kelengkapan, dengan penjelasan yang disampaikan dalam bahasa yang mudah dipahami. Materi tersebut juga dinyatakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan silabus yang ditetapkan.

b. Analisis Data Validai Ahli Desain Media Pembelajaran

Dalam proses validasi ahli desain media, peneliti melibatkan Bapak Bentar Saputro, S,Pd sebagai validator. Keahlian beliau dalam pengembangan media di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan.

Berbagai aspek yang berkaitan dengan penilaian dalam proses validasi telah diuraikan secara rinci dalam tabel 4.2. Hasil yang diperoleh oleh peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai validasi sebesar 90%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, jika kita merujuk pada tabel 3.7 yang menunjukkan kriteria kelayakan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Windows Relin* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Data Validasi Ahli Pemblajaran

Proses validasi yang dilakukan oleh Ahli Pembelajaran atau Guru Pendidikan Agama Islam dilaksanakan oleh Ibu Zahra Abida, S.Ag. dengan pengalaman lebih dari 20 tahun. Hasil dari analisis data kuantitatif yang dilakukan pada validasi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan angka sebesar 94,4%. Jika kita merujuk pada kriteria kelayakan yang tertera dalam tabel 3.7, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Windows Relin memenuhi syarat dan dinyatakan valid untuk digunakan oleh siswa. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan umpan balik yang diperoleh, terdapat pernyataan bahwa "Media ini sangat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Materi menjadi lebih mudah untuk disampaikan, dan siswa pun lebih mampu memahami serta mengingat isi materi tersebut". Namun, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Misalnya, karena

media ini bersifat offline, instalasi pada setiap laptop atau komputer bisa menjadi tantangan bagi guru yang kurang berpengalaman. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk menyediakan tautan Google Drive sebagai alternatif.

2. Keefektifan Media Pembelajaran Windows Relin

Peneliti melakukan uji efektivitas media pembelajaran untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan Windows Relin terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Data yang digunakan berasal dari hasil pretest dan post-test siswa kelas B1 dan B2 Roudlotul Athfal. Soal-soal untuk pretest dan post-test telah disertakan oleh peneliti, dan hasil dari kedua tes tersebut disajikan dalam tabel 4.4 dan 4.5. Selanjutnya, data tersebut diolah dan dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS, dengan menerapkan rumus Uji Independent Sample T-test. Hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut:

a. Mean (Rata-rata)

Data yang dianalisis merupakan rata-rata hasil dari pretest dan posttest yang diperoleh dari kelas kontrol serta kelas eksperimen. Di bawah ini, kami akan menyajikan analisis nilai rata-rata menggunakan perangkat lunak SPSS untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang diterapkan.

Tabel 4.6 Hasil hitung Mean pretest dan posttest kelas kontrol

Descriptive Satatistics

Uji	N	Minumum	Maximum	Mean	Std. Devinition

Pretest	15	40	84	59.53	9.999
Posttest	15	72	88	79.73	6.065
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan Tabel 4.6 diketahui bahwa jumlah peserta didik pada kelas kontrol sebanyak 15 siswa. Hasil pretest menunjukkan nilai minimum sebesar 40 dan nilai maksimum sebesar 84, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 59,53 serta standar deviasi sebesar 9,999. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol masih berada pada kategori sedang dengan variasi nilai yang relatif tinggi.

Setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah (tanpa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan), hasil posttest mengalami peningkatan. Nilai minimum meningkat menjadi 72, sedangkan nilai maksimum menjadi 88. Nilai rata-rata siswa juga meningkat menjadi 79,73, dengan standar deviasi menurun menjadi 6,065. Penurunan nilai standar deviasi mengindikasikan bahwa penyebaran nilai siswa setelah pembelajaran menjadi lebih merata dibandingkan saat pretest. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, peningkatan tersebut merupakan hasil dari proses pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol.

Tabel 4.7 Hasil Hitung Mean pretest dan posttest kelas Eksperimen Descriptive Satatistics

Uji	N	Minumum	Maximum	Mean	Std. Devinition
Pretest	19	40	84	60.32	11.338
Posttest	19	80	92	85.32	4.773
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan Tabel 4.7 diketahui bahwa jumlah peserta didik pada kelas eksperimen sebanyak 19 siswa. Hasil pretest menunjukkan nilai minimum sebesar 40 dan nilai maksimum sebesar 84, dengan nilai rata-rata sebesar 60,32 serta standar deviasi sebesar 11,338. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan relatif tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol.

Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Nilai minimum meningkat menjadi 80, sedangkan nilai maksimum mencapai 92. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,32, sedangkan standar deviasi menurun menjadi 4,773. Penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran menjadi lebih homogen atau merata. Peningkatan nilai rata-rata yang cukup besar mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4.8 Hasil Mean pretest dan posttest

Kelompok	Hasil Rata-Rata	
	Pretest	Posttest
Eksperimen	60,32	85,32
Kontrol	59,53	79,73

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui perbandingan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat pretest maupun posttest. Pada saat pretest, rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 60,32, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 59,53.

Selisih rata-rata kedua kelas hanya sebesar 0,79, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen meningkat menjadi 85,32, sedangkan kelas kontrol mencapai 79,73. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 5,59 poin antara kedua kelas pada hasil posttest. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode biasa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4.6, Tabel 4.7, dan Tabel 4.8, dapat disimpulkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,32, yang lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 79,73, serta didukung oleh penurunan standar deviasi yang menunjukkan hasil belajar siswa menjadi lebih merata. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media tersebut.

b. Hitung Varians

Varians adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis keseragaman dalam suatu kelompok. Dalam penelitian ini, data yang digunakan berasal dari hasil pretest yang dilakukan pada kelas eksperimen serta hasil posttest dari kelas kontrol. Selanjutnya, data tersebut diproses dan dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS, yang menghasilkan informasi yang relevan dan mendalam. Berikut adalah hasil analisis yang diperoleh dari pengolahan data tersebut.

Tabel 4.9 Hasil hitung Varians pretest dan posttest kelas kontrol
Descriptive Sttistics

	N	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	15	59.53	9.999	99.981
Posttest	15	79.73	6.065	36.781
Valid N (litwise)	15			

Berdasarkan Tabel 4.9 diketahui bahwa jumlah peserta didik pada kelas kontrol sebanyak 15 siswa. Pada hasil pretest diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 59,53 dengan standar deviasi sebesar 9,999 dan nilai varians sebesar 99,981. Nilai varians tersebut menunjukkan bahwa penyebaran hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran masih cukup besar, sehingga kemampuan awal siswa masih beragam.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, hasil posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 79,73. Selain itu, standar deviasi mengalami penurunan menjadi 6,065 dengan nilai varians sebesar 36,781. Penurunan varians dari 99,981 menjadi 36,781 menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa setelah pembelajaran menjadi lebih kecil. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol menjadi lebih seragam dibandingkan sebelum

pembelajaran dilaksanakan, meskipun pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 4.10 Hasil hitung Varians pretest dan posttest kelas eksperimen

Descriptive Sttistics

	N	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretesteks	19	60.32	11.338	128.561
Posttesteks	19	85.32	4.773	22.784
Valid N (litwise)	19			

Berdasarkan Tabel 4.10 diketahui bahwa jumlah peserta didik pada kelas eksperimen sebanyak 19 siswa. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60,32, standar deviasi sebesar 11,338, dan nilai varians sebesar 128,561. Nilai varians yang relatif tinggi menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen masih cukup bervariasi.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 85,32, sedangkan standar deviasi menurun menjadi 4,773 dengan nilai varians sebesar 22,784. Penurunan varians yang sangat besar, yaitu dari 128,561 menjadi 22,784, menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menjadi lebih merata. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa dalam kelas.

Tabel 4.11 Hasil hitung Varians pretest dan posttest

Kelompok	Hasil Rata-Rata

	Pretest	Postest
Eksperimen	128,561	22,784
Kontrol	99,981	36,781

Berdasarkan Tabel 4.11 dapat diketahui perbandingan nilai varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat pretest maupun posttest. Pada saat pretest, kelas eksperimen memiliki nilai varians sebesar 128,561, sedangkan kelas kontrol sebesar 99,981. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, penyebaran kemampuan siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Setelah proses pembelajaran selesai, nilai varians kedua kelas mengalami penurunan. Varians kelas eksperimen menurun menjadi 22,784, sedangkan kelas kontrol menjadi 36,781. Penurunan varians pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa selain mengalami peningkatan hasil belajar, siswa pada kelas eksperimen juga memiliki tingkat keseragaman kemampuan yang lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sebaliknya, meskipun kelas kontrol juga mengalami penurunan varians, tingkat penyebaran nilainya masih lebih besar dibandingkan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4.9, Tabel 4.10, dan Tabel 4.11 dapat disimpulkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami penurunan nilai varians setelah proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih homogen. Namun, penurunan varians pada kelas eksperimen jauh lebih besar, yaitu dari 128,561 menjadi 22,784, sedangkan pada kelas

kontrol hanya menurun dari 99,981 menjadi 36,781. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa, tetapi juga menghasilkan distribusi kemampuan yang lebih merata di antara peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut dapat dinilai lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa.

c. Hitung Homogenitas

Dalam konteks homogenitas, data yang dianalisis berasal dari perhitungan varians. Hasil yang diperoleh dari pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil hitung Homogenitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	.242	1	32	.626
Postest	1.272	1	32	.268

Berdasarkan landasan yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan terkait dengan pengujian homogenitas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1) Apabila nilai Signifikasi atau Sig. berada di bawah < 0,05, hal ini menunjukkan bahwa varians yang terdapat pada dua kelompok populasi atau lebih tidaklah sama.

2) Apabila nilai Signifikasi atau Sig. lebih besar dari > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians yang terdapat pada dua kelompok populasi data atau lebih adalah serupa atau dapat dianggap sama, yang dalam istilah statistik dikenal sebagai homogenitas.

Berdasarkan informasi yang disajikan dalam tabel di atas, nilai signifikansi (sig) yang tercantum adalah 0,626, yang lebih besar daripada 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa varians data dari Pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah identik atau dapat dikatakan homogen. Selain itu, hasil dari Post-test pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol menunjukkan nilai 0,268, yang juga lebih besar dari 0,05. Ini menandakan bahwa varians data Post-test antara kedua kelas tersebut adalah sama atau homogen, sehingga memenuhi salah satu syarat untuk melakukan uji independent sample t-test, meskipun syarat ini tidak bersifat mutlak.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang berasal dari kelompok sampel memiliki varians yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas menjadi salah satu syarat penting sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*, karena uji t parametrik mensyaratkan data berasal dari populasi yang memiliki varians homogen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa perbedaan hasil belajar yang terjadi bukan disebabkan oleh perbedaan karakteristik varians antar kelompok, melainkan akibat perlakuan penggunaan media pembelajaran *Windows Relin*.

d. Uji Independent Sample T-Test

Data yang telah diolah adalah hasil dari perhitungan nilai Pretest dan Post-test pada kelas kontrol, serta varians dari Post-test pada kelas yang sama, sebelum dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji-t. Di bawah ini, kami sajikan hasil perhitungan yang diperoleh melalui perangkat lunak SPSS:

Tabel 4.13 Hasil Hitung Uji T Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Kelas Kontrol	15	59.53	9.999	2.582
	Kelas Eksperimen	19	60.32	11.338	2.601
Posttest	Kelas Kontrol	15	79.73	6.065	1.566
	Kelas Eksperimen	19	85.32	4.773	1.095

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam Tabel 4.13, terlihat dengan jelas bahwa nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa di kelas eksperimen adalah 79,73, sementara nilai rata-rata posttest yang dicapai meningkat menjadi 85,32. Hasil perhitungan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya, berikut ini disajikan hasil dari uji T independen yang dilakukan.

Tabel 4.14 Hasil Hitung Uji T Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol

Independet Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	.242	.626	-.210	32	.835	-.782	3.721	-8.362	6.797

	Equal variances assumed			-213	31.558	.832	-.782	3.665	-8.252	6.687
Posttest	Equal variances assumed	1.272	.268	-3.006	32	.005	-5.582	1.857	-9.365	-1.800
	Equal variances assumed			-2.922	26.173	.007	-5.582	1.911	-9.509	-1.656

Berdasarkan prinsip-prinsip yang mendasari proses pengambilan keputusan dalam pelaksanaan uji t untuk sampel independen, maka dapat disimpulkan bahwa:

1) Apabila nilai Signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H0) akan diterima, sementara hipotesis alternatif (Ha) akan ditolak. Menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar siswa yang berasal dari kelompok A dibandingkan dengan kelompok B. Dengan hasil analisis menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki performa belajar yang relatif sama.
2) Apabila nilai Signifikansi atau Sig. kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar antara siswa yang tergabung dalam kelompok A dan siswa yang berada dalam kelompok B. Terdapat indikasi yang kuat bahwa kedua kelompok tersebut memiliki hasil belajar yang berbeda secara statistik.

Dengan menggunakan uji independent Test d yang dilakukan melalui perangkat lunak SPSS, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa

nilai signifikansi (2 tailed) tercatat sebesar 0,005, yang mana angka ini lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang ada, hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata dari statistik kelompok pada post-test untuk eksperimen menunjukkan angka 85,32, yang lebih tinggi dibandingkan dengan 60,32, yang merupakan nilai post-test dari kelas kontrol. Selain itu, jika kita merujuk pada tabel 4.14 yang berjudul "Mean Difference", terdapat selisih sebesar -5,582. Nilai ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa yang terdapat di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran Windows Relin. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa media Windows Relin terbukti efektif dalam proses pembelajaran, memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan pencapaian akademik siswa. Dengan demikian, penggunaan media ini sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Analisis *effect size* dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran Windows Relin terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik. Berbeda dengan uji t yang hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan signifikan, *effect size*

memberikan informasi mengenai tingkat kekuatan pengaruh perlakuan dalam penelitian. Dengan demikian, analisis ini dapat menunjukkan sejauh mana media Windows Relin memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

E. Kajian Produk Windows Relin

1. Analisis Spesifikasi Desain Produk Pengembang

Pembelajaran di era modern ini memerlukan berbagai inovasi dari para pendidik, terutama dalam aspek teknologi. Hal ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta revolusi yang terjadi di masyarakat yang terus berubah dengan cepat setiap tahunnya. Oleh karena itu, pembelajaran saat ini tidak dapat disamakan dengan metode tradisional yang digunakan di masa lalu. Sekolah dan guru, baik suka maupun tidak, dituntut untuk mampu berinovasi, merancang pembelajaran yang efektif, serta memahami berbagai fenomena pendidikan yang menjadi tantangan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Melalui inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan Windows Relin, diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif terhadap berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Terutama, media ini diharapkan dapat berkontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berikut ini adalah penjelasan mengenai komponen-komponen yang terdapat dalam media Windows Relin, yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

a. Media pembelajaran *Windows Relin*

Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan perangkat lunak "*Windows Relin*" yang didukung oleh aplikasi "*Canva*" untuk merancang tata letak dasar. Selain itu, aplikasi "*Power Point*" digunakan untuk menyimpan desain yang telah dibuat, yang kemudian diimpor ke dalam software *Windows Relin*. Pengembang juga memanfaatkan aplikasi "*You tube*" untuk mencari ide video yang relevan dan aplikasi "*Capcut*" dalam proses pembuatan video pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk mengedit dan merancang video pembelajaran dengan lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian, kombinasi berbagai alat ini membantu menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Pengembangan produk yang sedang dibahas ini merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget, perkembangan kognitif pada siswa terjadi pada fase yang dikenal sebagai Operasi Formal (H. Saputra, 2024). Pada fase ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Beberapa karakteristik yang menonjol pada tahap ini mencakup kemampuan untuk memahami konsep-konsep kompleks, melakukan pemikiran logis, serta mengembangkan kemampuan untuk merumuskan hipotesis dan menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang tersedia (I. Handayani et al., 2025). Oleh karena itu, konsep pemikiran yang bersifat abstrak tersebut diterapkan dalam media pembelajaran *Windows Relin*. Hal ini dilakukan dengan mengintegrasikan elemen-elemen visual seperti gambar, serta elemen audio seperti video dan musik, yang semuanya dikombinasikan secara harmonis dalam satu paket media pembelajaran yang menarik dan

interaktif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Selain memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget, pengembangan media pembelajaran juga memerlukan instrumen evaluasi yang mampu mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara sistematis. Dalam konteks tersebut, penelitian ini menggunakan Taksonomi Bloom sebagai landasan operasional dalam menyusun indikator penilaian hasil belajar. Menurut Benjamin S. Bloom, kemampuan peserta didik diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, dan perasaan, serta ranah psikomotorik yang mencakup keterampilan fisik dan kemampuan melakukan suatu tindakan (Lafendry, 2023).

Mengacu pada klasifikasi tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan berbagai bentuk soal evaluasi untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik, khususnya pada ranah kognitif. Penyusunan instrumen penilaian mengacu pada enam tingkat kemampuan kognitif, yaitu mengingat *(remember)*, memahami *(understand)*, menerapkan *(apply)*, menganalisis *(analyze)*, mengevaluasi *(evaluate)*, dan mencipta *(create)*. Seluruh butir soal juga disesuaikan dengan materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan kepada anak usia dini sehingga mampu mengukur penguasaan konsep secara tepat sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan Islam yang

berorientasi pada penguasaan ilmu, pembentukan akhlak, dan pengamalan nilai-nilai keislaman.

2. Analisis Validasi Produk (Uji Kelayakan)

Tahapan validasi ini adalah proses penting untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang telah dirancang dapat dianggap layak dan efektif. Dalam konteks model ADDIE, tahap validasi ini sangat krusial untuk menilai kualitas produk yang dihasilkan, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh para validator yang memiliki keahlian di bidangnya (Siregar & Rhamayanti, 2025). Dengan demikian, validasi bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi standar yang diharapkan. Hasil dari proses validasi media pembelajaran yang menggunakan *Windows Relin* dapat dirangkum sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Hasil dari proses validasi yang dilakukan oleh para ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Windows Relin* memperoleh penilaian sebesar 90%. Angka ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak dan valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Windows Relin* dapat diandalkan sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Validasi Ahli Desain Media

Hasil dari proses validasi yang dilakukan oleh para ahli dalam bidang desain media menunjukkan angka sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan *Windows Relin* dinyatakan layak dan valid untuk diterapkan dalam kegiatan

pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat diandalkan untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

c. Validasi Guru Pendidikan Agama Islam

Hasil yang diperoleh dari proses validasi oleh para ahli pembelajaran atau guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan angka sebesar 94,4%. Angka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis *Windows Relin* telah dinyatakan layak dan valid untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan kelas. Dengan demikian, media tersebut dapat diandalkan untuk mendukung proses belajar mengajar secara efektif.

3. Analisis Uji Keefektifan Produk

Uji efektivitas produk dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana keberhasilan hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan. Melalui analisis yang dilakukan dengan menggunakan SPSS, khususnya pada tabel 4.13, ditemukan bahwa nilai rata-rata (mean) untuk post test kelas kontrol adalah 60,32, sedangkan untuk kelas eksperimen mencapai 85,32. Temuan ini dengan jelas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelompok siswa tersebut.

Melalui analisis menggunakan uji independent Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS, diperoleh hasil yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005, yang mana lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, hal ini mengarah pada penolakan hipotesis nol (H0) dan penerimaan hipotesis alternatif (Ha). Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai statistik kelompok pada post-test kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 85,32 yang lebih tinggi dibandingkan 60,32 pada kelas kontrol. Pada tabel 4.14, selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelas tercatat sebesar -5,582.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran Windows Relin. Selain itu, media Windows Relin terbukti efektif dalam proses pembelajaran. Di bawah ini, terdapat tabel yang menyajikan informasi mengenai hasil produk dari media pembelajaran Windows Relin yang digunakan dalam penelitian ini. Tabel akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tabel 4.15 Hasil Produk Pengembangan

Bentuk Produk	Produk yang Dikembangkan	Produk yang di Implementasikan	Dampak Produk
Software *Windows Relin*	Media Pembelajaran	Kelayakan Produk: Dalam evaluasi yang dilakukan, dari ahli media tercatat sebesar 90%, sementara para ahli materi menunjukkan angka sebesar 91%. Di sisi lain, ahli pembelajaran mencatat hasil yang lebih tinggi dengan persentase 94,4%. Selain itu, nilai uji T yang diperoleh	Dapat meningkatkan hasil belajar siswa

		menunjukkan nilai signifikansi dua arah (2 tailed) sebesar 0,005, yang mana angka ini berada di bawah ambang batas 0,05. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (Ha) diterima, menandakan bahwa produk tersebut layak untuk digunakan.	

Berdasarkan hasil analisis terhadap efektivitas media pembelajaran Windows Relin, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005, yang jelas lebih kecil daripada ambang batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran Windows Relin. Dengan kata lain, penggunaan Windows Relin sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran telah memberikan dampak positif yang nyata terhadap kemampuan belajar siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Tingkat efektivitas media pembelajaran Windows Relin dalam penelitian ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai hasil belajar peserta didik antara pretest dan posttest, hasil uji t, serta nilai *effect size* yang diperoleh. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media Windows Relin terbukti efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Roudhotul Athfal. Efektivitas ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, kemampuan

memahami materi secara lebih konkret, serta tingginya antusiasme peserta didik terhadap penggunaan media berbasis multimedia interaktif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Windows Relin* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Roudlotul Athfal", dapat menarik beberapa kesimpulan yang signifikan.

1. Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dikenal sebagai Windows Relin. Media ini disajikan dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal dan digunakan pada perangkat PC, komputer, atau laptop. Fokus dari media pembelajaran ini adalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Di dalamnya mencakup beberapa aspek penting, antara lain:

   Aplikasi media ini dirancang menggunakan aplikasi Adobe Flash dan mmemanfaatkan platform Canva serta Power Point yang dilengkapi dengan berbagai gambar dan ilustrasi menarik untuk mendesain media pembelajaran *Windows Relin*. Materi yang terdapat dalam aplikasi ini telah disusun secara cermat agar sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya informatif, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan terstruktur.

2. Berdasarkan hasil dari proses uji kelayakan atau validasi yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa produk yang diuji telah memenuhi standar yang

ditetapkan dan dinyatakan layak serta baik. Hal ini didukung oleh penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli. Untuk rincian lebih lanjut, hasil evaluasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 91%, sementara penilaian dari ahli desain mencapai 90%. Selain itu, hasil validasi yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memperoleh nilai 94,4%. Dengan demikian, produk ini dapat dianggap sangat memenuhi kriteria yang diharapkan.

3. Hasil evaluasi mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran Windows Relin menunjukkan hasil yang sangat positif. Media ini terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui analisis menggunakan independent Test yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS, diperoleh hasil yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005, yang mana lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, hal ini mengarah pada penolakan terhadap hipotesis nol (H0) dan penerimaan hipotesis alternatif (Ha). Dengan demikian, dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai statistik pada post test untuk kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,32, yang lebih tinggi dibandingkan dengan 60,32 pada kelompok kontrol. Tabel 4.14 menunjukkan bahwa selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok adalah -5,582, yang menegaskan adanya perbedaan tersebut. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran Windows Relin. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan

bahwa media Windows Relin terbukti efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil yang diperoleh oleh peserta didik. Hal ini menegaskan pentingnya pemilihan media yang tepat dalam mendukung proses pendidikan yang lebih baik.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti merekomendasikan beberapa cara untuk memanfaatkan media dengan lebih efektif, antara lain:

1. Seorang guru seharusnya memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai alat yang menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media tersebut dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi mereka.
2. Sebelum menerapkan media pembelajaran Windows Relin kepada siswa, sangat penting bagi guru untuk terlebih dahulu memahami secara mendalam tata cara pengoperasiannya. Dengan pemahaman yang baik, guru dapat memastikan bahwa penggunaan media ini berjalan dengan efektif dan optimal selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Para siswa memiliki kesempatan untuk memanfaatkan media ini baik di lingkungan rumah maupun di sekolah. Mereka dapat mengaksesnya melalui file berbentuk “rar” yang telah disediakan sebagai bagian dari media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar mereka secara efektif.

4. Para siswa bisa memanfaatkan media ini sebagai alat bantu yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian akan memperoleh informasi tambahan untuk memperkaya pemahaman dan pengetahuan yang mereka miliki, sehingga dapat mencapai hasil belajar lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, . Z., Purwoko, P., Adibah, I. Z., Khasanah, U., & Zulfa, M. I. (2025). Pendidikan Agama Islam II. *Penerbit Tahta Media.*

Afnan, I. N., Yusuf, N. R., Fachrudin, Y. Z., & Ramadhan, G. (2025). Implementasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Adiba: Journal Of Education*, *5*(2), 142–152.

Aziz, A. A., Faizin, M., & Fahmi, I. (2024). Strategik Peningkatan Mutu Pada Lembaga Pendidikan Islam Arrohman. *Indonesian Research Journal On Education*, *4*(2), 101–107.

Basuki, L. R. E., Hayati, N., & Maryatun, I. B. (2025). Implementation Of Cognitive Development Theory In Play-Based Mathematics Learning In Kindergarten. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2), 114–123.

Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *7*(1), 89-100.

Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using Commonly-Available Technologies To Create Online Multimedia Lessons Through The Application Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Technology Research And Development*, *71*(3), 1033–1053.

Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia Learning Principles In Different Learning Environments: A Systematic Review. *Smart Learning Environments*, *9*(1).

Fajriani, N., Zakariah, A., & Novita. (2024). Peran Guru Pai Dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik Di Indonesia. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(6), 1–09.

Fitri, N. L., Usiono, Adha, C., Izzatunnisa, & Nasution, S. F. (2023). Pentingnya Penerapan Komunikasi Efektif Dalam Konteks Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(6), 5241–5251.

Fitrianto, A. T. (2023). Relevansi Pendidikan Jasmani Dengan Tujuan Pendidikan Islam Dalam Membentuk Individu Yang Seimbang Secara Fisik, Mental, Dan Spiritual. *Al-Ghazali: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, *3*(2), 148–166.

Frida, N. (2025). Efektivitas Metode Pembiasaan Untuk Menanamkan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Di Ra Perwanida Ngluyu. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *12*(2), 33–40.

Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan*, *20*(1), 59–72.

Handayani, D., Anwar, Y. A. S., Junaidi, E., & Hadisaputra, S. (2022).

Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Asam Basa Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Chemistry Education Practice*, *5*(1), 107–114.

Handayani, I., Mustikaati, W., Anazah, Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran Yang Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, *2*(10), 260–265.

Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, & Mustabsyirah. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *Jider: Journal Of Instructional And Development Researches*, *4*(1), 25–37.

Kamila, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *2*(5), 321–338.

Khoirunisa, T. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Modul Flipbook*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Krath, J., Schürmann, L., & Von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing The Theoretical Basis Of Gamification: A Systematic Review And Analysis Of Theory In Research On Gamification, Serious Games And Game-Based Learning. *Computers In Human Behavior*, *125*(1), 106963.

Kurniasih, N. (2023). *Pengembangan Smart Modul Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keberagamaan Siswa Di Smk N 1 Metro*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.

Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran Inovatif Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Usia 5-6 Tahun. *Jp2kg Aud (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, *3*(1), 87–96.

Lafendry, F. (2023). Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S Bloom. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *6*(1), 1–12. Https://Doi.Org/10.51476/Tarbawi.V6i1.459

Laila, I., Pariati, E., & Widyawati, E. (2024). Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *2*(2), 12–25.

Lestari, S., & Widyasari, C. (2023). Audio Visual Media As A Means Of Developing Language Skills For Early Childhood. *Proceedings Of The International Conference On Learning And Advanced Education*, *2*, 2133–2139.

Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning]. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, *6*(1), 43–56.

Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up And Game Over: A Systematic Literature Review Of Gamification In Education. *Sustainability (Switzerland)*, *13*(4), 1–14.

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1), 1–25.

Mubarok, A. A. S. A. Al. (2021). Alat Permainan Edukatif Dalam Menanamkan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *9*(1), 93–114.

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jser: Journal Of Science And Education Research*, *1*(1).

Rahayu, D. I., Nurhasanah, & Suarta, I. N. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Pada Main Pembukaan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, *2*(1), 171–176.

Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Firdaus, A. N. N., & Wicaksono, Y. (2025). Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian (Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik). *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, *3*(3), 1–8.

Safitri, E. D., Wahyudi, & Rusdiani, N. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak*, *5*(2), 187–194.

Saharun, M., Multihapsari, & Rombe, Y. P. (2023). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, *7*(2), 543–552.

Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., Nurbayani, Sarbaitinil, & Farid, H. (2023). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasi Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.

Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 53–64.

Sari, P. R. (2022). *Peran, Upaya Dan Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik*. Guepedia.

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model Addie Pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (Jhpp)*, *3*(2), 85–100. Https://Jurnalcendekia.Id/Index.Php/Jhpp

Syamsuddin, N. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Azkia: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam P.Issn:*, *19*(2), 118–130.

Torres, P. E., Ulrich, P. I. N., Cucuiat, V., Cukurova, M., Fercovic De La Presa, M. C., Luckin, R., Carr, A., Dylan, T., Durrant, A., Vines, J., & Lawson, S. (2021). A Systematic Review Of Physical–Digital Play Technology And Developmentally Relevant Child Behaviour. *International Journal Of Child-*

Computer Interaction, *30*(May), 1–59.

Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, *2*(4), 2071–2082.

Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, *1*(2), 109–115.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (Jpsn)*, *1*(1), 13–24.

Lampiran 1

Lembar Validasi Ahli

Hal : Permohonan Validasi Ahli

Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth.

Pengawas TK Disdikbud Kabupaten Semarang

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir yaitu penelitian Tesis, dengan ini saya:

Nama	:	Yatmi
NIM	:	24620004
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis	:	Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal

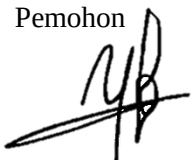
Dengan hormat, kami mohon ijin bapak berkenan memberikan validasi terhadap materi pembelajaran PAI yang sudah saya pilih. Sebagai bahan pertimbangan, dengan ini saya lampirkan:

1) Materi pembelajaran yang sudah di rancanag dalam media pembelajaran "*Windows Relin*"
2) Instrumen Validasi Materi

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan perhatian dari Bapak diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Salatiga, 26 Januari 2026
Pemohon



Yatmi
24620004

Lampiran 2

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ROUDHOTUL ATHFAL"

Nama : Sutono, S.Ag., M.Pd
NIP : 19670917200012104
Instansi : Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Semarang
Pendidikan : S2 PAI

A. Petunjuk Pengisian Angket
   1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengevaluasi media pembelajaran "Windows Relin" sesuai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Roudhotul Athfal.
   2. Insrumen ini berisi kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi kriteria penilaian.
   3. Berilah tanda (√) pada salah satu item sesuai dengan pernyataan jawaban yang paling tepat.
   4. Keterangan skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

   5. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan
   6. Atas keediaan Bapak/Ibu untuk mengisis instrumen ini, di ucapkan terimakasih

B. Pertanyaan-pertanyaan Angket

No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelengkapan Materi	Materi pembelajaran mencakup pokok bahasan yang mendukung pencapaian kompetensi dasar kurikulum.				√	
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5

2	Keluasan Materi	Konsep, definisi, prinsip, dan analisis kasus dalam media pembelajaran sesuai kebutuhan materi.				√	
		Materi pembelajaran mencakup fakta, konsep, prinsip, dan teori dari kompetensi dasar.					√
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
3	Kedalaman Materi	Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi dasar dan indikator					√
		Materi disampaikan melalui teks, video, dan gambar untuk membantu siswa memahami konsep dan prinsip.				√	
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
4	Keakuratan dan kebenaran materi	Materi pembelajaran disajikan dengan tepat, dilengkapi teks dan gambar untuk menghindari miskonsepsi.				√	
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Dskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
5	Akurasi prinsip	Prinsip materi dalam media pembelajaran dijelaskan dengan tepat dalam teks.				√	
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5

6	Akurasi contoh, fakta, dan ilustrasi	Contoh sesuai dan tepat sesuai fakta dan ilustrasi yang tersedia				√	
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
7	Kesesuaian dengan perkembangan	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK				√	
Keterangan:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
8	Kekinian materi	Materi disampaikan dengan contoh dari sumber primer dan kontekstual.					√
Keterangan:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
9	Keterkaitan antar konsep	Media pembelajaran menjelaskan hubungan antar konsep melalui teks.					√
Keterangan:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
10	Penyajian	Materi yang disampaikan meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa.				√	
Keterangan:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
11	Kebahasaan	Kalimat yang digunakan jelas, mewakili informasi, dan sesuai tata bahasa Indonesia.					√

		Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat emosional peserta didik.				√	
		Tata kalimat dalam menyampaikan informasi harus sesuai kaidah dan ejaan bahasa Indonesia yang benar.				√	
Keterangan:							

No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
12	Tampilan Fisik	Ketepatan warna menarik dan ilustrasi sesuai					√
		Tulisan mudah dibaca					√
Keterangan:							

No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
13	Evaluasi	Soal harus relevan dengan materi dan mendorong pemahaman serta berpikir kritis siswa.					√
Komentar:							

Salatiga, 06 April 2026
Ahli Materi

Sutono, S.Ag, M.Pd
NIP. 19670917200012104

Lampiran 3

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ROUDHOTUL ATHFAL"

Nama : Zahra Abida, S.Ag

NIP : 197505222007102004

Instansi : Kantor Kemenag Kota Salatiga

Pendidikan : S1

A. Petunjuk Pengisian Angket
   1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengevaluasi media pembelajaran "Windows Relin" sesuai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Roudhotul Athfal.
   2. Insrumen ini berisi kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi kriteria penilaian.
   3. Berilah tanda (√) pada salah satu item sesuai dengan pernyataan jawaban yang paling tepat.
   4. Keterangan skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

   5. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan
   6. Atas keediaan Bapak/Ibu untuk mengisis instrumen ini, di ucapkan terimakasih

B. Pernyataan-pernyataan angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	Aspek ke validan						
1	Keselarasan media pembelajaran dengan karakteristik siswa sangat penting.					√	
2	Kesesuaian bahasa harus mudah dipahami oleh siswa.					√	

3	Kesesuaian huruf dalam media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa.				√		
4	Kesesuaian animasi dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.					√	
5	Kesesuaian warna dalam media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa.					√	
6	Kesesuaian pemilihan video dengan materi				√		
7	Kesesuaian bahasa interaktif dalam media pembelajaran sangat penting untuk efektivitas tayangan.				√		
8	Akurasi dalam memberikan umpan balik untuk jawaban yang tepat atau tidak tepat.					√	
9	Keakuratan penyajian media interaktif "Windows Relin" sangat penting.				√		
10	Kesesuaian pemilihan materi dengan media pembelajaran					√	
	Aspek kepraktisan						
11	Kemudahan penggunaan media pembelajaran mendukung pengembangan proses belajar mengajar.				√		
12	Kemudahan pengelolaan program				√		
13	Program ini mudah digunakan oleh siswa dan guru secara mandiri.					√	
14	Kejelasan suara pada media pembelajaran					√	
15	Kejelasan video pembelajaran pada media yang disediakan sangat penting.				√		
	Aspek ke efektifan						
16	Memahami keaslian media pembelajaran dengan baik.					√	
17	Kemampuan media pembelajaran dalam menarik perhatian siswa di kelas.					√	

18	Media interaktif efektif dalam mendukung proses pembelajaran.				√		
19	Sistematikan penyajian data interaktif				√		
20	Media pembelajaran mendukung siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka.				√		

Komentar dan saran umum

Media Pembelajaran yang terbuat dari loospart akan lebih bermanfaat dan efisiensi dana, membuat guru lebih kreatif. Media pembelajaran yang menarik agar menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Salatiga 07 April 2026
Validator

Zahra Abida, S.Ag
NIP. 197505222007102004

Lampiran 4

INSTRUMEN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH PENGGUNA (GURU MATA PELAJARAN)

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan Tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI. Saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembengkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu, saya sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Penggunaan Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk berikut ini.

1. Cermatilah keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman
   Penilaian
   4 = Sangat Baik
   3 = Baik
   2 = Kurang Baik
   1 = Sangat Kurang Baik
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

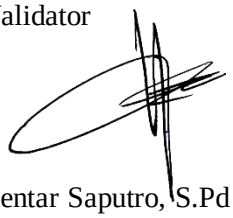
C. Identitas Penguji

Nama Lengkap	:	Bentar Saputro, SP.d
NIP	:	198706152025211057
Instansi	:	Balai Besar Guru dan Tenaga Kependidikan Provinsi Jawa Tengah
Pendidikan	:	S1 Teknologi Pendidikan

No	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
	A. Media Pembelajaran				
1	Media pembelajaran ini efektif dan efisien untuk tema tertentu.	√			
2	Media pembelajaran ini efektif dalam menjelaskan konsep tema.		√		
3	Ukuran dan jenis font dalam media pembelajaran harus jelas dan mudah dibaca.	√			
4	Kejelasan tugas dan latihan	√			
5	Tingkat kecocokan antara gambar dan konten dalam media pembelajaran.		√		
6	Kejelasan tugas dan latihan	√			
7	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar.	√			
8	Materi dalam media pembelajaran ini disampaikan secara komprehensif.	√			
9	Materi dalam media pembelajaran ini disajikan dengan cara yang jelas dan mudah dimengerti.	√			
10	Komponen media pembelajaran ini harus terstruktur dengan baik.	√			
11	Media pembelajaran ini memenuhi standar kreativitas dan dinamika.	√			
	B. Kemanfaatan				
12	Media pembelajaran Windows Relin mendukung efektivitas proses belajar.		√		
13	Media pembelajaran Windows Relin mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan.	√			
14	Penggunaan media pembelajaran Windows Relin meningkatkan perhatian siswa secara signifikan.		√		
15	Media pembelajaran Windows Relin ini mudah digunakan.	√			
16	Pemanfaatan Windows Relin sebagai alat belajar meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	√			
17	Media pembelajaran interaktif Windows Relin ini meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar.	√			
18	Media interaktif Windows Relin dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PAI.	√			

No	Bagian yang perlu diperbaiki	Saran Perbaikan

Salatiga,16 Februari 2026
Validator



Bentar Saputro, S.Pd
NIP. 198706152025211057

Lampiran 5

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama	:	Yatmi
Tempat Tanggal Lahir	:	Kab. Semarang, 15 Juli 1978
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Agama	:	Islam
Alamat	:	Lopait, Tuntang, Kabupaten Semarang
No Telp	:	083162364940
Alamat e-mail	:	yatmi.saltg@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

1.	SMA N 1 Salatiga	:	Tahun 1996
2.	STAIN Salatiga (D II Pendidikan Guru Taman Kanak-Kanak)	:	Tahun 2003
3.	STAIN Salatiga (S1 Pendidikan Agama Islam)	:	Tahun 2007
4	Universitas Darul Ulum Islamic Centre (S2 Magister Pendidikan Agama Islam)	:	Tahun 2024-2026

PENGALAMAN KERJA

1.	Kepala RA Al-Ikhlas	:	Tahun 2006-2023
2.	Guru RA Perwanida 01	:	Tahun 2023-Sekarang
3.	Guru Pamong PPG UIN Salatiga	:	Tahun 2023-Sekarang

PENGALAMAN ORGANISASI

1.	Sekretaris KKG Kecamatan Sidomukti	:	Tahun 2005-2007
2.	Ketua KKMRA Kota Salatiga	:	Tahun 2012-2017
3.	Wakil Ketua PGRI CABSUS Kemenag Salatiga	:	Tahun 2017-2025
4.	Wakil Ketua IGRA Kota Salatiga	:	Tahun 2019-2028

Ungaran, Mei 2026

Yatmi

YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS AGAMA ISLAM
MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Kepada

Yth. Kaprodi Magister Agama Islam

di-tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Yatmi
NIM	:	24620004
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Alamat lengkap	:	Lopait RT 08/ RW O2 Tuntang Kab Semarang
No hp	:	083162364940
Judul tesis	:	Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Roudhotul Athfal

Dengan ini mengajukan permohonan surat ijin untuk melakukan penelitian pada:

Instansi	:	RA Perwanida 01 Salatiga
Waktu	:	Januari sd April 2026

Ungaran, 21 Januari 2026
Pemohon,

Yatmi
NIM. 24620004

YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS AGAMA ISLAM
MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Nomor : 022/A.2/6.2/I/2026 Rabu, 21 Januari 2026

Lampiran : 1 bendel

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth.

Kepala Sekolah RA Perwanida 01 Salatiga

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya kegiatan penelitian Tugas Akhir mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam UNDARIS, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Pimpinan untuk dapat memberikan ijin kepada mahasiswa di bawah ini :

Nama	:	Yatmi
NIM	:	24620004
Judul Tesis	:	Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Roudhotul Athfal
Lokasi Penelitian	:	RA Perwanida 01 Salatiga

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak / Ibu kiranya dapat memberikan **izin dan dukungan** kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian tersebut di instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Kaprodi,

Dr. Uswatun Khasanah, M.Pd.I.
NUPTK. 1739766667231072

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-QAYYUUM
RA PERWANIDA 01
Nomor AHU-00008789.AH.01.12 Tahun 2016 Tanggal 16 Februari 2016
Jl. Srikandi No. 12 RT 002/RW 004 Grogol Kel. Dukuh Kec. Sidomukti
SALATIGA

SURAT KETERANGAN

Nomor: 077.09/YPI-AQ.01/4/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Luluk Suci Rahayu, S.Pd
Jabatan	:	Kepala RA Perwanida 01 Salatiga

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	:	Yatmi
NIM	:	24620004
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Perguruan Tinggi	:	Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI
Judul Tesis	:	*Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Raudhatul Athfal*

Benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di **RA Perwanida 01 Salatiga** berdasarkan surat permohonan izin penelitian dari Program Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI.

Adapun pelaksanaan penelitian tersebut berlangsung pada:

Waktu Penelitian : Januari sampai dengan April 2026

Selama melaksanakan penelitian, yang bersangkutan telah mengikuti prosedur yang berlaku serta melakukan kegiatan penelitian sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian yang telah diajukan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Salatiga, 30 April 2026

Mengetahui,
Kepala RA Perwanida 01

Luluk Suci Rahayu, S.Pd
NUPTK. 0445764666210083