

PENGEMBANGAN MEDIA *ICE BREAKING TALKING*
PEN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM KELAS X SMAN 100 JAKARTA

ATI SULASTRI

4715137118



Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Agama (S.Ag)

PROGAM STUDI ILMU PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

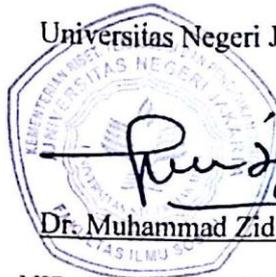
2017

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



Dr. Muhammad Zid, M.Si

NIP. 19630412.199403.1.002

TIM PENGUJI

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ketua	<u>Dr. Andy Hadiyanto, MA</u> NIP. 19741021.200112.1.001		11-8-2017
2	Sekretaris	<u>Muslihin Amali, MA</u> NIP. 19791120.200812.1.002		8-8-2017
3	Penguji Ahli	<u>Dr. Amaliyah, M.Pd</u> NIP.		3-8-2017
4	Pembimbing I	<u>Dr. Izzatul Mardhiah, MA</u> NIP. 19780306.200912.2.002		10-8-2017
5	Pembimbing II	<u>Yusuf Ismail, M. Ag</u> NIP. 19640403.200112.1.001		9-8-2017

Tanggal Lulus : 15 Juni 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ati Sulastrri

No. Reg : 4715137118

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Ice Breaker Talking Pen* pada Pembelajaran PAI kelas X di SMAN 100 Jakarta.

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa karya ilmiah / skripsi yang saya tulis adalah murni karya orisinil saya. Semua teori dan konsep yang saya ambil dari penulis lain baik langsung maupun tidak langsung, ditulis sebagai kutipan. Saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ini adalah jiplakan / terjemahan / saluran karya orang lain.

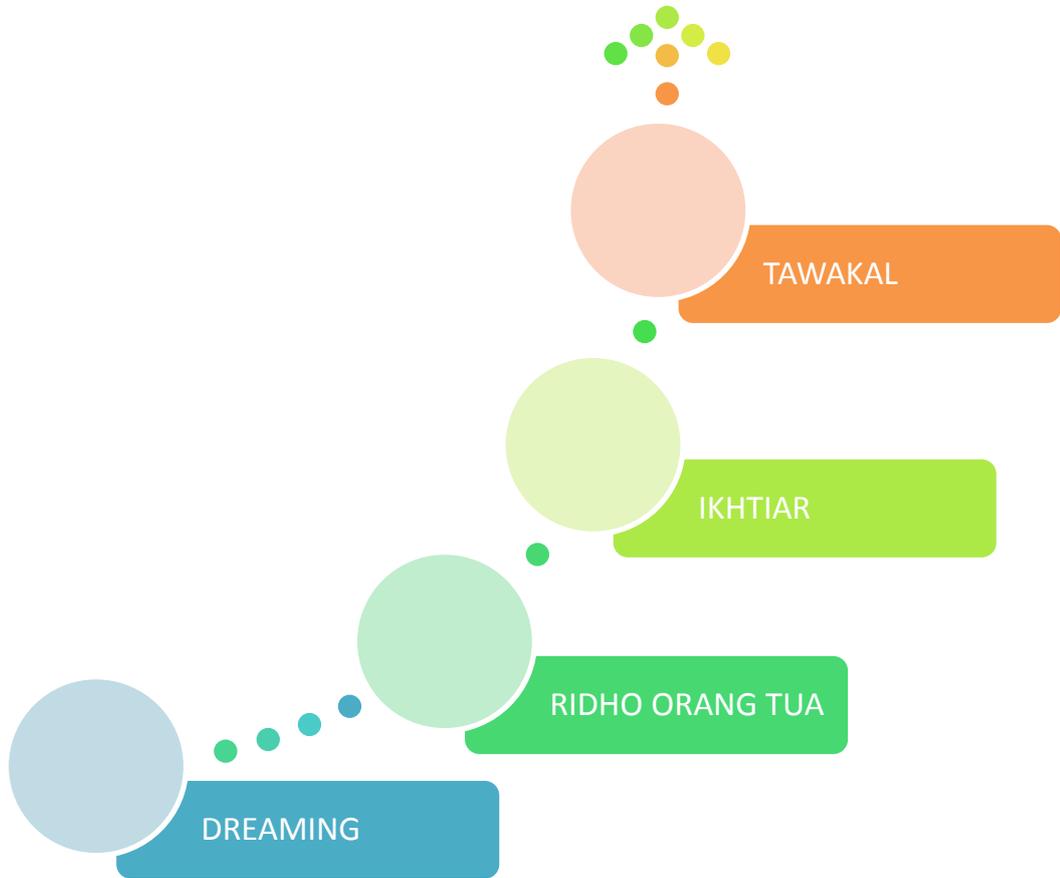
Dikeluarkan di : Jakarta

Pada tanggal : 15 Juni 2017

Pembuat pernyataan



MOTO



ABSTRAK

Ati Sulastri, Pengembangan Media *Ice Breaker Talking Pen* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMAN 100 Jakarta, Program Studi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Juni 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media *ice breaker talking pen* dalam mata pelajaran PAI. Metode yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall dengan tahapan yang telah disederhanakan oleh peneliti yang meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap validasi dan tahap uji coba. Data didapatkan dari angket yang terdiri dari instrumen validasi ahli media dan ahli materi serta angket tanggapan siswa tentang media *ice breaker talking pen* pada mata pelajaran PAI. Desain uji coba meliputi uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan (kelompok besar). Uji coba satu lawan satu dilakukan pada 2 orang, kelompok kecil dilakukan pada 10 orang dan uji lapangan dilakukan pada 36 orang siswa kelas X MIPA 1 SMAN Jakarta. Instrumen penilaian produk mengacu pada teori Walker dan Hess tentang kualitas media pembelajaran dan teori kriteria *ice breaker* menurut Soenarno.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah produk media *ice breaker talking pen* yang terdiri dari komponen kartu perintah dan musik yang dikembangkan melalui tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, serta tahap validasi dan uji coba yang kemudian disempurnakan. Berdasarkan pada hasil validasi didapat skor rata-rata dari validasi ahli materi sebesar 4,75 atau kategori sangat baik, dan dari validasi ahli media sebesar 3,78 atau kategori baik. Setelah dilakukan revisi dari penilaian, saran serta komentar ahli maka dilakukan uji coba penggunaan. Kemudian didapatkan tanggapan siswa mengenai media *ice breaker talking pen* sebesar 4,39 atau kategori sangat baik. Maka dari itu media *ice breaker talking pen* pada mata pembelajaran PAI kelas X dinyatakan layak untuk digunakan dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci : *ice breaker talking pen*

ABSTRACT

Ati Sulastri, Development of Ice Breaker Talking Pen Media on PAI Learning 10th Grade at SMAN 100 Jakarta, Islamic Studies Departement, Social Faculty, State University of Jakarta, June 2017.

The research was aimed to find out how to develop media ice breaker talking pen and media feasibility on the subjects of PAI. The method in this research is the development model of Borg and Gall with stages that have been simplified by the researchers covering the needs analysis phase, validation stage and test phase. Data obtained from questionnaire consisting of instrument validation of media expert and material expert as well as questionnaire of student response about ice breaker talking media pen on PAI subjects. Trial designs include one to one trials, small group trials and field trials (large groups). One to one trials were conducted on 2 students, small groups were performed on 10 students and field trials were conducted on 36 students 10th grade MIPA 1 at SMAN 100 Jakarta. The product assessment instrument refers to Walker and Hess's theories about the quality of instructional media and the theory of ice breaker criteria according to Soenarno.

The result of this development research is ice breaker talking pen media product which consists of component of command and music card developed through data collection stage, planning stage, product development stage, and validation and testing phase. Based on the validation results obtained the average score of material expert validation is 4,75 or very good category, and from media expert validation is 3,78 or good category. After a revision of the assessment, suggestions and expert comments then tested the use. Then the result of the users ice breaker talking pen media get an average score of 4,39 or very good category. Therefore the ice breaker talking pen media on the eyes of learning PAI class X declared eligible for use with the category very well.

Keywords: ice breaker talking pen

المخلص

آتي سولاستري. تطوير وسائل الإعلام قواطع الجليد يتحدث القلم على التربية الإسلامية مع مراعاة الفئة المدرسة الثانوية 100 جاكرتا، قسم الدراسات الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة ولاية جاكرتا، يونيو 2017.

تطبيق من الكسرة الجليد دون وسائل الإعلام حول مواضيع التعليم الديني الإسلامي في المدارس الثانوية 100 جاكرتا يجعل الطلاب أقل حماسا. هذا لا يتفق مع قاطع أهداف الجليد التي تستخدم لبناء التركيز والحماس للطلاب لبدء الدرس. ولذلك، فإن هذه الدراسة تهدف إلى معرفة كيفية تطوير وسائل الإعلام الكسرة الجليد يتحدث القلم والجدوى من وسائل الإعلام حول موضوع التعليم الديني الإسلامي. الطريقة المستخدمة هي نموذج التنمية بورغ وغال مع المرحلة التي تم تبسيط الباحثون أن تشمل متطلبات مرحلة التحليل، مرحلة التحقق ومرحلة الاختبار. تم الحصول على البيانات من استبيان يتكون من وسائل الاعلام الخبراء أدوات التحقق من صحة والخبراء في الموضوع، فضلا عن الردود على الاستبيان الطلاب حول وسائل الإعلام يتحدث الكسرة الجليد القلم على مادتي التربية الدينية الإسلامية. وتشمل الاختبارات تصميم اختبار واحد على واحد واختبار مجموعة صغيرة والاختبار الميداني (مجموعة كبيرة). واحد على تجربة واحدة أجريت على شخصين، مجموعة صغيرة أجريت في 10 و الاختبارات الحقلية التي أجريت على 36 تخصص في العلوم الطبيعية لأول مرة في المدرسة الثانوية في جاكرتا. أدوات تقييم المنتج Xطالباً من الفئة اشارة الى وكر وهيس نظرية التعلم ونظرية معايير الجودة وسائل الاعلام وفقا الجليد الكسرة. ونتيجة لهذا هو قلم يتحدث سوينارنو تطوير المنتجات البحوث الجليد الكسرة وسائل الاعلام التي تتكون من بطاقات القيادة المكونة والموسيقى وضعت من خلال مراحل جمع البيانات، والتخطيط، مرحلة تطوير المنتج، فضلا عن التحقق والاختبار. وبناء على نتائج التحقق من صحة حصلت على معدل التحقق من خبراء المواد عند 4.75 أو فئة ممتازة، ومن الخبراء الإعلامي التحقق من صحة 3.78 أو أفضل فئة. بعد مراجعة التقييم، وتقديم المشورة وتعليقات الخبراء ثم نفذت استخدام المحاكمة. ثم استجابات الطلاب التي تم الحصول عليها عن الإعلام الحديث الجليد الكسرة القلم 4.8 أو فئة ممتازة. وهكذا وسائل الاعلام يتحدث الكسرة الجليد أعلنت مؤهلة للاستخدام مع فئة جيدة جدا Xالقلم التعلم على الطبقة PAI العين

كلمات البحث: قلم الكسرة الجليد الحديث

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayang dan inayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Ice Breaker Talking Pen* pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMAN 100 Jakarta”. Shalawat serta salam senantiasa penulis curahkan kepada Rasulullah saw sebagai pendidik umatnya, yang telah menjadi pencerah dalam kelamnya jaman jahiliah.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam bagi segenap pihak yang telah memberikan dukungan serta motivasi baik secara materil, moril ataupun do’a. Tanpa bimbingan dari berbagai pihak, sulit rasanya penelitian skripsi ini dapat terselesaikan.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Zid, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Rihlah Nur Aulia, MA selaku Ketua Prodi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Izzatul Mardhiah, MA selaku Pembimbing 1.
4. Bapak Yusuf Ismail, MA selaku Pembimbing 2.
5. Seluruh dosen dan staff Prodi Ilmu Agama Islam, yang telah memberikan ilmunya, bimbingan dan arahan selama kegiatan perkuliahan.
6. Terima kasih yang teramat sangat penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta. Terlebih kepada ibunda Ibu Esih (Almh) yang selalu memberi cinta,

kasih sayang, serta dukungan kepada anaknya untuk terus menuntut ilmu agama. Terima kasih kepada bapak tercinta Bp. Tatang yang telah memberikan banyak dukungan moril dan materil, serta sabar dalam mendidik anaknya. Terima kasih pula atas doa yang selalu ibu dan bapak panjatkan untuk penulis.

7. Terima kasih kepada para abang dari penulis, yakni Nana Sunarya dan Opan Sopandi yang senantiasa berada di belakang penulis untuk menopang adiknya agar tetap berdiri tegak dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan penelitian.
8. Terima kasih kepada kakak ipar penulis yakni Ade Karmila dan Yeninda Harum Sari yang selalu memberi semangat kepada adiknya untuk tetap bersabar, berusaha dan berjuang dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Terima kasih kepada keluarga besar H. Enam Wijaya, yang tak henti-hentinya memberikan do'a.
10. Terima kasih kepada Faaizul Haafuzi yaitu Windy, Umeir, Sylvi, Ria, Pipit, Nada, Ridho, Guslia, Fauziah, Dinda, Firman, dan Nisa yang selalu saling menyemangati, selalu hadir saat suka dan duka, selalu menjadi orang-orang sukses pemberi semangat.
11. Terimakasih kepada jajaran PKM SMAN 100 Jakarta, terutama kepada Ibu Raden Rizky Amalia, dan Nada R.C, juga kepada siswa dari kelas X MIPA 1 angkatan 2017 yang telah membantu dalam mengembangkan produk ini.
12. Seluruh teman-teman Program Studi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta angkatan 2013 yang telah bersama-sama berjuang selama 4 tahun ini.

Terima kasih atas segala bantuan semua pihak di atas, semoga Allah senantiasa membalasnya dengan cara yang Indah. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan kepada para pembaca dan terkhusus bagi penulis.

Jakarta, 2017

Ati sulastri

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
MOTTO	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk.....	5
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran <i>Ice Breaker</i>	7
1. Media Pembelajaran.....	7
a. Fungsi Media Pembelajaran.....	7
b. Macam-Macam Media Pembelajaran	8
2. <i>Ice Breaker</i>	8
a. Pengertian <i>Ice Breaker</i>	8
b. Macam-Macam <i>Ice Breaker</i>	10

c. Prinsip Penggunaan <i>Ice Breaker</i> Pada Pembelajaran.....	12
d. Teknik Penerapan <i>Ice Breaker</i>	13
e. Teknik Pengembangan <i>Ice Breaker</i>	13
B. Fungsi Medi <i>Ice Breaker</i>	15
C. Kriteria Media <i>Ice Breaker</i>	15

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	18
1. Prosedur Pengembangan	18
a. Analisis Kebutuhan	18
1) Tahap Pengumpulan Data	20
2) Tahap Perencanaan.....	20
3) Tahap Pengembangan Produk.....	20
b. Tahap Validasi Dan Uji Coba	21
B. Uji Coba Produk.....	21
1. Desain Uji Coba	21
2. Subjek Uji Coba	21
3. Waktu Uji Coba.....	22
C. Jenis Data	22
D. Instrumen Pengumpulan Data	22
E. Teknik Analisis Data.....	26

BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Sekolah	28
B. Tahap Pengembangan Produk.....	29
1. Analisis Kebutuhan	29
a. Tahap Pengumpulan Data	29
b. Tahap Perencanaan	30
2. Validasi	33
a. Validasi Ahli Media	33
b. Validasi Ahli Materi.....	40
C. Uji Kelayakan.....	44

1. Uji Coba Satu Lawan Satu	44
2. Uji Coba Kelompok Kecil.....	49
3. Uji Coba Kelompok Besar	55

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Keterbatasan Penelitian	70
C. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	xiii
RIWAYAT HIDUP PENULIS	xxxiii

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Teknik Pengembangan <i>Ice Breaker</i>	14
2.2 Kriteria Media Pembelajaran	15
2.3 Kriteria <i>Ice Breaker</i>	17
3.1 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	23
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	24
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	24
3.4 Kisi-Kisi Instrument Tanggapan Siswa	25
3.5 Konversi Data Kualitatif	26
4.1 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan	33
4.2 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Keterbacaan	35
4.3 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Musik	35
4.4 Hasil Validasi Ahli Media Aspek keterlaksanaan.....	36
4.5 Komentar Dan Saran Ahli Media.....	38
4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Kualitas Isi Dan Tujuan.....	40
4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Kualitas Instruksional	41
4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Kualitas Teknis	42
4.9 Komentar Dan Saran Ahli Materi	43
4.10 Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Tampilan	44
4.11 Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Keterbacaan	45
4.12 Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Musik	46
4.15 Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Keterlaksanaan.....	46
4.16 Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Ketepatan	47
4.17 Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Kesempatan Belajar	48
4.18 Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Dampak	48
4.19 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Tampilan.....	50
4.20 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Keterbacaan	51
4.21 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Musik	51
4.22 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Keterlaksanaan	52

4.23 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Ketepatan	53
4.25 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kesempatan Belajar.....	53
4.26 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Dampak	54
4.27 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan	55
4.28 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Keterbacaan.....	56
4.29 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Musik	57
4.30 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Keterlaksanaan	58
4.31 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Ketepatan	59
4.32 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kesempatan Belajar	59
4.33 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Dampak.....	60
4.34 Hasil Uji Coba Siswa Keseluruhan.....	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Alur Pengembangan	19
4.1 Desain Kartu Perintah Bacakan	32
4.2 Desain Kartu Perintah Lakukan	32
4.3 Desain Kartu Perintah Jawablah	32
4.4 Desain Kartu Sebelum Revisi	39
4.5 Desain Kartu Setelah Revisi	39
4.6 Perubahan Gambar Di Kartu Perintah	39
4.7 Desain Kartu Untuk Di <i>Vote</i>	62

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 hasil validasi ahli media	37
4.2 hasil validasi ahli materi	43
4.3 hasil uji coba	61
4.4 hasil validasi dan uji coba	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Perintah Jawablah	xiii
2. kartu Perintah Lakukan	xv
3. Kartu Perintah Bacakan	xvii
4. Isi <i>Track</i> Dalam CD	xviii
5. Hasil Validasi Ahli Media.....	xix
6. Hasil Validasi Ahli Materi	xxiv
7. Instrumen Tanggapan Siswa	xxvii
8. Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu	xxix
9. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	xxx
10. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	xxxi
11. Pemetaan Materi Dan Kunci Jawaban Produk.....	xxxii
12. Buku Panduan	xxxvii
13. Gambar Uji Coba	

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan bukan hanya sebatas di ranah kognitif saja, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru harus pula sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Karena pentingnya metode sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, menjadikannya sebagai salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran.

Pada pelaksanaannya, pendidikan cenderung tidak selalu sempurna yang direncanakan. Seringkali pengganggu-pengganggu muncul dan menjadi penghambat tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Kesulitan belajar merupakan salah satu masalah eksternal dalam pembelajaran yang muncul dari siswa. Bentuk kesulitan belajar yang dialami oleh siswa diantaranya adalah kejenuhan belajar. Jenuh secara harfiah artinya sama dengan bosan, dan jemu.

Ada asumsi bahwa persoalan ini secara mendasar terletak pada kejenuhan siswa yang berpengaruh pada minat belajar siswa. Hal ini tentu berpengaruh pula pada proses tanggap belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Menurut Adi Gunawan, dalam kondisi normal, lama waktu konsentrasi adalah sama dengan usia dijadikan menit. Bila anak usianya 5 tahun maka rentang waktu konsentrasi maksimal adalah 5 menit. Untuk orang dewasa maksimal 30 menit. Misal, usia orang dewasa 45 tahun, waktu fokus maksimal adalah 30 menit. Ini adalah kemampuan fokus dalam kondisi normal. Untuk fokus tentu

butuh energi yang besar, dan fokus dalam waktu lama akan sangat melelahkan. Namun bila objek fokus, dalam hal ini bahan ajar, memberi rasa senang atau bahagia, anak pasti bisa fokus dalam waktu yang lama.¹

Ketika kondisi siswa sudah jenuh, guru kerap kali kebingungan menghadapinya. Ada sebagian guru yang tetap melanjutkan, padahal kondisi sudah tidak kondusif. Cara seperti ini akan membuat siswa semakin bosan dan jenuh sehingga nantinya akan membangun kebekuan dalam belajar serta persepsi tidak suka pada pelajaran tersebut.

Pada keadaan beku dan jenuh seperti ini, seharusnya guru memberikan pemecah kebekuan atau yang dikenal dengan *ice breaker*. *Ice breaker*, pada umumnya diberikan untuk pelatihan-pelatihan/training. Hal ini guna membangkitkan minat siswa untuk kembali fokus pada pembelajaran.

Menurut Soenarno *ice breaker* adalah sebuah cara untuk membuat peserta pelatihan, seminar, pertemuan, atau *meeting* menjadi terkonsentrasi.² Sedangkan Menurut Sardiman *ice breaker* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir. Hasil penelitian satu dekade terakhir menunjukkan menunjukkan proses belajar lebih efektif jika siswa atau peserta diklat dalam keadaan gembira sehingga pencapaian hasil belajar pun lebih istimewa.³

Pada saat observasi kelas PAI SMAN 100 Jakarta yang dilaksanakan tanggal 9 Februari 2017, guru memberikan *ice breaker* ketika siswa mulai jenuh. *Ice breaker* yang diberikan berupa *games* dimana siswa diinstruksikan untuk

¹ <http://www.adiwgunawan.com/?p=article&action=shownews&pid=257> (diakses tanggal 3 Maret 2017, 7.07).

² Adi Soenarno *Ice Breaker Permainan atraktif-edukatif* (Yogyakarta, Andi, 2005) h. 1.

³ <http://www.bppk.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel/167-artikel-pajak/20299-waspadai-ice-breaking#ftn1> (diakses pada jumat, 3 maret 2017, pukul 11.40).

menjawab *keyword* dari guru dengan ketentuan jumlah tepuk tangan tertentu, apabila ada siswa yang salah maka akan diberi hukuman untuk hafalan surat-surat pendek dan membacanya di depan kelas. Bentuk *ice breaker* yang lainnya yaitu dengan memberikan instruksi kelipatan, dimana anak akan berhitung dan di angka kelipatan yang diberikan harus mengucapkan takbir, dan yang salah akan diberi hukuman yang sama dengan hukuman sebelumnya. Hal ini termasuk dalam metode *ice breaker* permainan dan simulasi.

Dalam hal ini, terdapat kendala ketika siswa hendak melakukan hukuman, karena surat pendek yang telah dibaca tidak boleh diulang dibacakan lagi. Melihat respon siswa yang kurang semangat ketika harus hafalan surat pendek yang tersisa peneliti tertarik untuk mengembangkan *ice breaker* dengan media yang membuat siswa tertarik. Nama *ice breaker* tersebut adalah *ice breaker talking pen* yaitu bentuk games yang meng-*estafet*-kan pena dengan iringan musik Islami yang akan berhenti secara otomatis dalam bentuk digital, yang disertai dengan kartu perintah sebagai hukuman *game* tersebut. Siswa yang memegang *pen* saat musik berhenti maka dia harus mengambil kartu perintah. Kartu perintah berisikan teka-teki dari materi pembelajaran yang harus dijawab, dilakukan ataupun di bacakan.

Dari beberapa penelitian yang berkaitan dengan *ice breaker*, peneliti menjadikan beberapa penelitian tersebut sebagai literatur dan acuan dalam penyusunan skripsi ini. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ilham Bakhtiar yang berjudul *Pengembangan Video Ice breaker sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Penelitian ini berisikan video panduan *ice breaker* dan angket sederhana tentang keterampilan sosial. Produknya telah diuji oleh 3 ahli yaitu ahli bimbingan

konseling, ahli media teknologi pendidikan, dan praktisi bimbingan konseling. Uji coba kedua dilakukan oleh siswa yang melibatkan 8 SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa atau uji coba kelompok kecil. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu tentang pengembangan media *ice breaker* dan perbedaannya terletak pada bentuk *ice breaker*. Dimana peneliti mengembangkan *ice breaker talking pen* dengan media musik dan kartu perintah pada mata pelajaran PAI sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Imam Bakhtiar mengukur peningkatan keterampilan sosial.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media *Ice breaker Talking pen* pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMAN 100 Jakarta.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kejenuhan belajar sebagai bentuk dari kesulitan belajar siswa.
2. Guru kebingungan menghadapi kondisi beku dan jenuh saat pelajaran
3. Keterbatasan media *Ice breaker* dalam proses pembelajaran
4. Penggunaan media *ice breaker (talking pen)* pada mata pelajaran PAI

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diutarakan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada pengembangan *ice breaker talking pen* dengan media musik dan kartu perintah pada mata pelajaran PAI. Maka penelitian ini berjudul “Pengembangan *Ice breaker Talking pen* pada Mata Pelajaran”

D. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah cara mengembangkan media *ice breaker talking pen* dalam pembelajaran PAI?”

1. Bagaimanakah tahapan dalam mengembangkan media *ice breaker talking pen* pada pembelajaran PAI?
2. Bagaimanakah kelayakan media *ice breaker talking pen* pada pembelajaran PAI?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media *ice breaker talking pen* dengan musik dan kartu perintah pada mata pelajaran PAI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *ice breaker talking pen* dengan musik dan kartu perintah pada mata pelajaran PAI.

F. SPESIFIKASI PRODUK

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran *ice breaker talking pen* ini terbagi kedalam dua komponen, yaitu komponen musik dan komponen materi.
2. Komponen musik dimuat dalam *digital video disk* (dvd) dengan format mp3 sehingga musik bisa dipindahkan ke perangkat lain seperti *handphone* agar lebih mudah digunakan. Terdapat 10 daftar musik yang sudah dijeda secara otomatis.

3. Komponen materi ditampilkan dalam bentuk kartu perintah yang dikemas dengan menggunakan pertanyaan teka-teki. Kartu perintah terbagi menjadi tiga bagian yaitu kartu jawablah, lakukan dan bacakan.
4. Lagu yang dipilih adalah lagu-lagu Islami milik Maher Zein, Harris J, Rayhan, Khumod alKhuder, dan Faydee. Lagu ini dipilih karena sesuai dengan nilai-nilai Islami dan karakteristik remaja.
5. Materi yang diajikan mencakup materi PAI kelas X dan materi pengetahuan umum agama serta materi ibadah praktis.
6. Media *ice breaker* ini dilengkapi dengan buku panduan pelaksanaan.

G. MANFAAT PENELITIAN

1. Secara teoritis

Penelitian ini bisa menjadi referensi dan jalan bagi peneliti-peneliti lain yang tertarik pada penelitian *ice breaker*. Penelitian itu juga sebagai bentuk sumbangan pemikiran dan pengembangan media *ice breaker* bentuk *talking pen* dalam pembelajaran PAI.

2. Secara praktis

Penelitian ini berguna sebagai acuan guru untuk melakukan *ice breaker talking pen* pada mata pelajaran PAI, juga menjadikan guru yang kreatif dan tidak membuat jenuh siswa.

Bagi sekolah, penelitian ini berguna untuk meningkatkan kualitas sekolah lewat keberhasilan dan kreatifitas guru dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. MEDIA PEMBELAJARAN *ICE BREAKER*

1. Media Pembelajaran

Syaiful Bahri dan Aswan Zein mengatakan bahwa Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹

a. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media dibagi menjadi dua, yakni media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar.

- 1) Media sebagai alat bantu yaitu membantu kerja guru dalam menyampaikan nilai-nilai dari materi atau bahan ajar. Karena tingkat kesulitan materi yang bervariasi dan kondisi siswa yang mudah bosan serta kelelahan membuat siswa sulit mencerna penjelasan guru. Jadi dalam hal ini media berfungsi untuk melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran.
- 2) Media sebagai sumber belajar membantu guru memperkaya wawasan siswa. Dalam menjelaskan suatu benda, guru dapat membawa bendanya langsung secara nyata di depan siswa sehingga benda tersebut termasuk dalam media sebagai sumber belajar.

¹ Syaiful Bahri & Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Rineka Cipta, 2000) h. 121.

b. Macam- macam media

Ditinjau dari jenisnya :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset perekam.
- 2) Media visual, media yang mengandalkan indra penglihatan. Contoh media ini adalah gambar, film, *slides*, lukisan, dll.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Media jenis ini terbagi ke dalam dua macam yaitu audiovisual diam dan audiovisual gerak, serta audiovisual murni dan tidak murni.

Ditinjau dari daya liputnya :

- 1) Media daya liput luas dan serentak, penggunaannya tidak ruang dan tempat. Contohnya adalah siaran radio dan televisi.
- 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media ini membutuhkan ruang atau tempat khusus dalam penggunaannya. Contohnya adalah film yang harus diputar di tempat tertutup dan gelap.
- 3) Media untuk pengajaran individual, seperti namanya media ini terkhusus untuk perorangan.

2. *Ice Breaker*

a. Pengertian *Ice Breaker*

Dikatakan oleh Forbes-Green yang dikutip oleh S. Irvan Afrizal dan Atty

Herawati bahwa :

“Icebreakers are a part of creative thinking, strategic thinking, positive thinking, problem solving and learning strategies, not only in business organizations but also for students of all age groups. The reason is

classroom icebreaker activities help to develop various soft skills such as interpersonal skill, communication skills that include written, verbal and non-verbal and team building skills (Forbes-Green, 2007).”²

Ice breaker merupakan bagian dari pemikiran kreatif, pemikiran strategis, pemecahan masalah, dan strategi pembelajaran yang bukan hanya berlaku dalam pelatihan tetapi juga dalam pembelajaran untuk siswa. Alasannya karena *ice breaker* membantu untuk mengembangkan *softskills* siswa seperti keterampilan interpersonal, kemampuan komunikasi baik secara tertulis, verbal maupun non-verbal, serta keterampilan membangun tim.

Menurut Syam Mahmud yang dikutip Muhamad Ilham Bachtiar mendefinisikan *ice breaker* sebagai suatu kegiatan kecil yang bertujuan agar seseorang mengenal yang lainnya dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa permainan, pemberitahuan suatu informasi atau kegiatan-kegiatan lucu lainnya.³

Menurut Supriadi yang di kutip oleh Sunarto, *ice breaker* adalah padanan dua kata bahasa Inggris yang mengandung makna “memecah es” dalam artian menghilangkan kebekuan-kebekuan dalam suatu kegiatan.⁴

Menurut Soenarno *ice breaker* adalah sebuah cara untuk membuat siswa memusatkan konsentrasinya dengan harapan apabila siswa memusatkan

² S. Irvand Afrizal, Atty Herawati, *A Descriptive Study Of Oce Breaking Activity In Teaching English For Children*, program study bahasa inggris FKIP universitas Pakuan, November 2012 H. 2.

³ Muhammad Ilham Bachtiar, *Pengembangan Media Ice Breaking sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*, Volume 1, No. 2, 2 Desember 2015, h. 152

⁴ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif* (Surakarta: Cakrawala Media, 2012) h.1.

konsentrasinya pada guru maka siswa akan bisa sadar terhadap materi yang disampaikan.⁵

Jadi, *ice breaker* adalah kegiatan pemecah kejenuhan yang berupa permainan atau kegiatan lainnya yang bertujuan untuk membangun kembali fokus dan kesiapan siswa dalam pembelajaran dari kaku menjadi rileks, dari tegang menjadi senang.

b. Macam-Macam *Ice Breaker*

Soenarno menyebutkan bahwa *ice breaker* bisa berupa gerakan, ucapan bersama, nyanyian, dan body language.⁶ Sedangkan Sunarto menyebutkan bahwa terdapat 9 jenis *ice breaker*, yaitu yel-yel, tepuk-tangan, lagu, gerak badan, humor, permainan, cerita, sulap, audio visual.

1) Yel-yel

Ice breaker jenis yel-yel biasanya dibuat sendiri oleh siswa secara berkelompok, yel-yel ini sangat efektif untuk menyiapkan psikologi siswa untuk siap mengikuti pelajaran.

2) Tepuk-tangan

Jenis tepuk tangan adalah jenis yang sering dipakai oleh guru dikarenakan jenis ini sangat mudah, bervariasi dan dapat dimodifikasi seta menumbuhkan semangat untuk siswa.

3) Lagu

Sejak zaman dulu lagu sangatlah populer dalam proses pembelajaran baik itu sebagai instrumen ataupun sebagai media yang menyampaikan materi

⁵ Adi Soenarno *ICE BREAKER, Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen* (Yogyakarta: ANDI, 2005) h. 1.

⁶ Adi Soenarno, *ICE BREAKER, Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen* (Yogyakarta: ANDI, 2005) h. 4.

pembelajaran. Jadi dalam hal ini terdapat dua jenis lagu yakni lagu yang murni untu kegembiraan dan lagu yang memuat materi pembelajaran.

4) Gerak badan

Jenis ini dilakukan ketika siswa sudah terlalu lama diam di tempat sehingga siswa butuh menggerakkan tubuh agar aliran darah lancar kembali, itu pula lah tujuan dai *ice breaker* ini. *ice breaker* ini bisa berupa instruksi langsung dari guru untuk melakukan sesuatu, atau bisa dengan game yang memiliki hukuman sebuah gerakan kektika salah agar lebih menarik. Bahkan *ice breaker* ini bisa digabung dengan jenis cerita dan lagu.

5) Humor

Jenis humor juga merupakan salah satu *ice breaker* yang efektif untuk mencairkan suasana. Namun dalam hal ini guru perlu memiliki bakat untuk berhumor, karena tidak setiap orang bisa melucu. Pada pelaksanaannya, *ice breaker* ini juga tidak perlu membuat murid sampai terpingkal-pingkal tetapi sesuai tujuannya agar suasana menjadi cair dan tidak tegang.

6) Permainan

Jenis ini adalah jenis yang paling membuat peserta didik heboh. Semangat akan meningkat ketika melakukan permainan, rasa mengantuk akan hilang. Dengan games juga akan membuat siswa lebih konsentrasi untuk dapat berfikir, bertindak ;ebih cepat dan efektif. namun guru harus dapat memilah permainan yang tepat untuk situasi dan kondisi siswa sehingga tidak menimbulkan kegaduhan yang berlebih dan malah menjadikan suasana tidak kondusif. Terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam *ice breaker* jenis ini yaitu faktor keselamatan, waktu, peralatan yang dibutuhkan, serta faktor edukasi.

7) Cerita

Cerita menjadi jenis *ice breaker* yang dapat dilakukan di awal ataupun di akhir pelajaran. Cerita bisa menjadi selingan yang menarik ketika siswa mulai tidak kondusif dan juga dapat menarik perhatian siswa kembali kepada guru.

8) Sulap

Ice breaker ini sangat menarik perhatian siswa, namun jenis ini jarang sekali digunakan guru karena mungkin dianggap sulit.

9) Audio visual

Jenis ini digunakan untuk memperluas wawasan siswa, biasanya berupa video, film pendek, film yang lucu, inspiratif, atau motivatif. Jenis ini harus disesuaikan dengan sarana pembelajaran yang memadai yakni yang memiliki perangkat multimedia.⁷

c. Prinsip Penggunaan *Ice Breaker* Pada Pembelajaran.

- 1) *Ice breaker* haruslah efektif. Penggunaan *ice breaker* seyogyanya sesuai dengan strategi pembelajaran yang dilaksanakan.
- 2) *Ice breaker* bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) *Ice breaker* berhubungan dengan materi yang disampaikan.
- 4) *Ice breaker* tidak berlebihan sehingga tidak mengaburkan tujuan pembelajaran.
- 5) *Ice breaker* harus melihat situasi dan kondisi, karena *ice breaker* bertujuan memusatkan kembali fokus. Jadi, *ice breaker* harus dilaksanakan ketika siswa sedang tidak fokus, bukannya memburyarkan fokus siswa untuk *ice breaker*.

⁷ Adi Soenarno *ICE BREAKER, Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen* (Yogyakarta: ANDI, 2005) h. 33-94.

- 6) *Ice breaker* hendaknya memiliki nilai positif pada persatuan dan ketsatuan serta tidak SARA.
- 7) *Ice breaker* harus mendidik, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

- d. Teknik Penerapan *Ice Breaker* Dalam Pembelajaran

Ice breaker yang baik adalah *ice breaker* yang bermanfaat secara optimal dalam pembelajaran. Berikut ada beberapa teknik penerapan *ice breaker* dalam pembelajaran:

- 1) Spontan

Ice breaker dilakukan secara spontan pastinya dilakukan tanpa persiapan. Hal ini dapat dilakukan kapan saja tergantung situasi, kondisi, serta kebutuhan. Ketika situasi sedang tidak kondusif guru akan berinisiatif untuk melakukan *ice breaker* untuk menumbuhkan semangat baru dalam mengikuti pelajaran.

- 2) Direncanakan

Ice breaker yang direncanakan adalah *ice breaker* yang dicantumkan dalam RPP. *Ice breaker* ini bisa terdapat di kegiatan awal, inti ataupun akhir. *Ice breaker* yang direncanakan memiliki beberapa kelebihan yaitu lebih tepat baik dalam materi maupun waktu. Kelebihan yang kedua adalah guru bisa mempelajari terlebih dahulu *ice breaker* yang akan dipakai. *Ice breaker* juga akan lebih berhubungan dengan strategi yang dipakai oleh guru, dan *ice breaker* juga akan lebih menyatu dengan proses pembelajaran.

- e. Teknik Pengembangan *Ice Breaker* Dalam Pembelajaran

Menurut Sunarto ada 3 teknik mengembangkan *ice breaker* dalam pembelajaran, yaitu :

Tabel 2.1 teknik pengembangan ice breaker

TEKNIK PENGEMBANGAN	
<i>a. Browsing and Sharing</i>	Guru mencari bentuk-bentuk <i>ice breaker</i> baik dalam buku-buku, internet ataupun ketika pelatihan dan mendapat <i>ice breaker</i> . Setelah itu guru berbagi <i>ice breaker</i> tersebut dengan teman maupun di media sosial.
<i>b. Modification</i>	Setelah guru mengembangkan teknik pertama dan memiliki ragam <i>bentuk ice breaker</i> , guru dapat memodifikasi atau merubah <i>ice breaker</i> tersebut sesuai kreasi guru. Hal ini bisa dikaitkan dengan materi ataupun modifikasi lainnya.
<i>c. Innovation</i>	Dibuat oleh guru secara inovatif, dengan syarat pernah menggunakan <i>ice breaker</i> dalam pembelajaran ataupun pernah memodifikasinya. <i>Ice breaker</i> yang ada bisa dikembangkan lebih inovatif dengan cara baru ataupun dengan produk baru

Jadi, media *ice breaker talking pen* dalam pembelajaran PAI adalah sebuah media pembelajaran yang disampaikan melalui *ice breaker* di dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media yang dimaksud berfungsi sebagai alat bantu guru saat mengajar untuk memecahkan kebekuan suasana dalam kegiatan pembelajaran. Media ini berbentuk *audiovisual* yang digunakan dalam *ice breaker*. Jenis *ice breaker* yang dipakai adalah hasil modifikasi dari *ice breaker* jenis musik dan *games*.

B. Fungsi Media *Ice Breaker*

Menurut M. Said yang dikutip oleh Sunarto mengatakan fungsi dari *ice breaker* adalah untuk mengubah suasana kebekuan.dalam kelompok.⁸ Menurut hidayatullah dan istyawati yang dikutip oleh ayu dan dedy *ice breaker* berfungsi sebagai penyegar suasana, penghapus rasa bosan dan pembangkitin semangat.⁹ Sedangkan Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan dalam materi pada siswa. Jadi, fungsi dari media *ice breaker* adalah sebagai alat bantu guru dalam memecah kebekuan siswa yang berisikan materi pelajaran.

C. Kriteria Media *Ice Breaker*

Menurut Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad yang dikutip oleh Lusty dan Mukminan kriteria kuitas media pelajaran terbagi menjadi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis.¹⁰ Sedangkan kriteri *ice breaker* menurut Soenarno adalah kalimat yang menarik perhtaian, gerakan fisik yang mengundang perhatian, pelibatan siswa dalam suatu topik, bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran, anekdot yang membuat tertawa, perenungan yang menghendaki jawaban, gerakan fisik yang “membangunkan” peserta, momen yang mengubah jalan fikiran siswa. Aksentuasi suara yang menyedot perhatian.¹¹

⁸ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif* (Surakarta: Cakrawala Media, 2012) h.2.

⁹ Ayu novia dan Dedy Hidayatullah *Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, JPF UM Metro, Volume 3, No. 1, 2015, h. 28.

¹⁰ Lusty Firmantika dan Mukminan *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP*, Harmoni Sosial, Volume I, No. 2, 2014, h. 158.

¹¹ Adi Soenarno *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen* (Yogyakarta, Andi, 2005) h. 4.

Tabel 2. 2 Kriteria Media Pembelajaran

No	Media Pembelajaran	
	Aspek	Indikator
1	Kualitas isi dan tujuan	A. Ketepatan
		B. Kepentingan
		C. Kelengkapan
		D. Keseimbangan
		E. Minat/perhatian
		F. Keadilan
		G. Kesesuaian dengan situasi
2	Kualitas instruksional	A. Memberikan kesempatan belajar
		B. Memberikan bantuan belajar
		C. Kualitas motivasi
		D. Fleksibilitas instruksional
		E. Hubungan dengan program pembelajarannya
		F. Kualitas sosial interaksi pembelajarannya
		G. Kualitas tes dan penilaiannya
		H. Dapat memberi dampak bagi siswa
		I. Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya
3	Kualitas teknis	A. Keterbacaan
		B. Mudah digunakan
		C. Kualitas tampilan dan tayangan
		D. Kualitas penanganan jawaban
		E. Kualitas pengelolaan program
		F. Kualitas pendokumentasiannya

Tabel 2. 3 Kriteria *ice breaker*

No	Karakteristik <i>Ice Breaker</i>
1.	Kalimat yang menarik
2.	Aksentuasi suara yang menyedot perhatian
3.	Momen mengubah jalan pikiran siswa
4.	Gerakan fisik yang menarik perhatian
5.	Bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran
6.	Anekdote yang membuat tertawa
7.	Pelibatan siswa dalam suatu topik
8.	Perenungan yang menghendaki jawaban Gerakan fisik yang membangunkan

Jadi, media *ice breaker talking pen* harus memiliki kedua kriteria tersebut. Pada aspek materi haruslah sesuai dengan tujuan dan materi yang dipelajari. Tampilan media *ice breaker* haruslah menarik. Secara penulisan harus terbaca dan mudah difahami, harus mudah digunakan, pengelolaan program (dalam hal ini musik) haruslah bisa menarik perhatian siswa dan bisa menghilangkan kebosanan siswa. Media ini harus bisa memberi kesempatan siswa untuk belajar, jadi siswa harus dilibatkan dalam suatu topik dan harus ada sesuatu jawaban yang perlu perenungan. Hal yang paling utama dari media *ice breaker talking pen* ini harus bisa memberikan dampak bagi siswa yaitu membuat siswa merasa semangat, senang dan siap untuk memulai pelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, atau yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Research and Development* (RnD). Penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut.¹

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan Media *ice breaker talking pen* pada mata pelajaran PAI. Tingkat kelayakan dari *ice breaker talking pen* dengan media musik dan kartu perintah pada mata pelajaran PAI diketahui dari validasi oleh pakar, yaitu validasi oleh ahli media, validasi oleh ahli materi, dan uji coba penggunaan oleh siswa.

1. Prosedur Pengembangan

Menurut Sugiyono terdapat beberapa langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Yakni sebagai berikut:

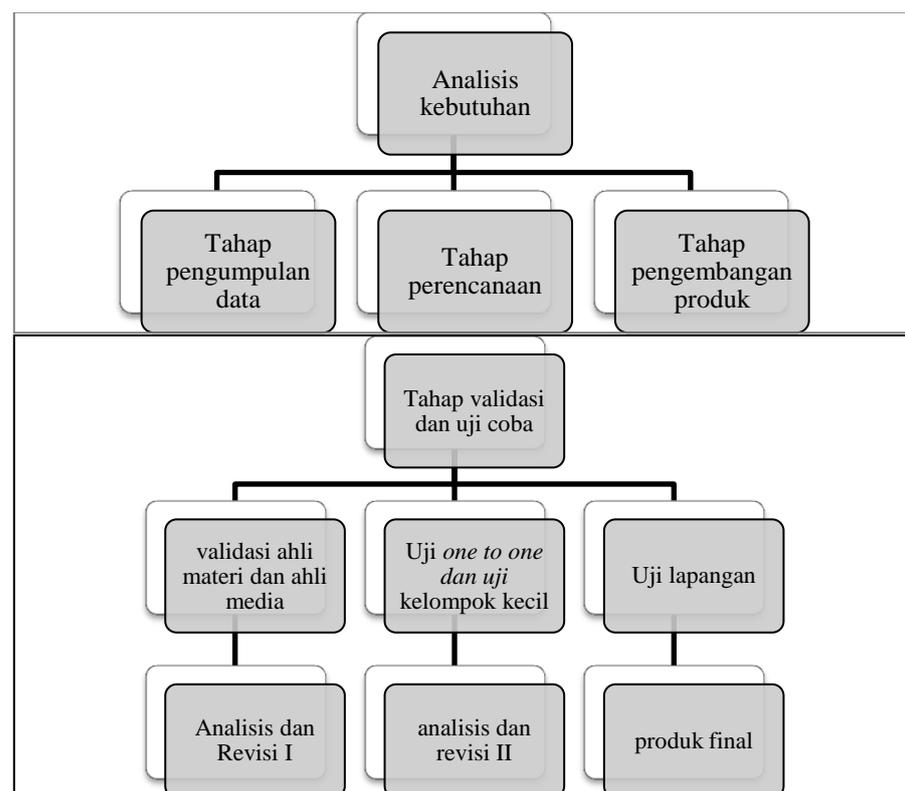
- a. Potensi masalah
- b. Pengumpulan data
- c. Desain produk
- d. Validasi desain
- e. Revisi desain
- f. Ujicoba produk

¹ Sugiyono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Alfabeta, Jakarta, 2015) h.297.

- g. Revisi produk
- h. Uji coba pemakaian
- i. Revisi produk

Borg dan Gall dalam Emzir yang dikutip oleh Eri mengatakan bahwa peneliti bisa membatasi penelitian dalam skala kecil termasuk dengan langkah penelitian. Pelaksanaan dan penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.² Dengan keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam hal waktu dan dana, maka langkah-langkah penelitian disederhanakan menjadi :

Gambar 3. 1 Alur pengembangan



² Eri Isnaini, *Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah Dengan Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*, (Yogyakarta: Skripsi Strata Satu UNY, Tidak Diterbitkan, 2014), h. 39.

a. Analisis Kebutuhan

1) Tahap pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan. Tahap ini dilakukan dengan observasi lapangan dan studi pustaka.

- a) Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media *ice breaker* dalam pembelajaran PAI di SMA.
- b) Studi pustaka berkenaan dengan teori *ice breaker*. Dalam bagian ini peneliti melakukan *sharing dan browsing* tentang jenis-jenis *ice breaker* untuk kemudian dimodifikasi menjadi *ice breaker talking pen* dengan musik dan permainan.

2) Tahap perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan penetapan desain *ice breaker*. Setelah desain ditetapkan maka dilakukan proses pemilihan musik dan pembuatan teka-teki untuk games.

3) Tahap pengembangan produk

Tahap pengembangan produk dimulai dengan pengumpulan bahan, pengelolaan bahan dan dilanjutkan dengan produksi. Bahan yang dikumpulkan adalah lagu-lagu yang akan dipakai sebagai pengiring estafet pen, dan juga materi-materi yang akan dikeluarkan pada kartu perintah. Setelah bahan terkumpul, dilakukan pengelolaan bahan yaitu *editing* lagu dan mengembangkan materi menjadi pertanyaan teka-teki.

2. Tahap validasi dan uji coba

Lagu dan kartu yang telah diproduksi kemudian dievaluasi dengan bentuk validasi. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Pertama validasi oleh ahli materi dan media kemudian saran dari ahli tersebut digunakan untuk revisi.

Hasil dari revisi akan digunakan untuk uji coba penggunaan kepada siswa, hasil uji coba ini berupa tanggapan siswa terhadap media *ice breaker talking pen*.

B. UJI COBA PRODUK

a. Desain uji coba

Uji coba diperlukan sebelum diterapkan di lapangan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dihasilkan. Sebelum diujicobakan, produk Media *ice breaker talking pen* lebih dulu divalidasi oleh ahli media, ahli materi, kemudian diperbaiki pada revisi. Setelah produk direvisi. Setelah revisi maka dilakukan uji coba pada siswa kelas X SMA, uji coba meliputi uji coba satu lawan satu, kelompok kecil, dan uji lapangan (kelompok besar).

b. Subjek uji coba

Subjek ujicoba produk media *ice breaker talking pen* adalah 11 orang siswa kelas X SMAN 100 Jakarta dalam uji coba kelompok kecil dan 36 orang dalam uji lapangan. Pemilihan subjek uji coba dilakukan secara acak dari enam kelas X yang ada di SMAN 100 Jakarta.

c. Waktu uji coba

Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan di Universitas Negeri Jakarta pada tanggal 28 April dan 12 Mei 2017. Dilanjutkan dengan uji coba kelompok

kecil pada tanggal 16 Mei 2017. Kemudian dilanjutkan uji coba penggunaan kelompok besar oleh siswa pada tanggal 23 Mei 2017

C. JENIS DATA

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kelayakan media dari segi kualitas materi dan kualitas media. Data yang didapat dari uji coba berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari komentar dan saran dari subjek uji coba media *ice breaker talking pen* yang digunakan untuk kepentingan pengembangan produk. Data kuantitatif diperoleh dari ahli media dan ahli materi (uji validasi ahli) dan siswa (uji coba lapangan). Data tersebut dapat memberikan gambaran penilaian kualitas materi dan kualitas tampilan serta pelaksanaan setelah uji coba produk media *ice breaker talking pen* dalam pembelajaran PAI.

D. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Pada penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data berupa angket mengenai kelayakan media *ice breaker* bentuk *talking pen* dengan materi PAI kelas X. Angket ini dibuat untuk validasi ke ahli materi, ahli media, dan angket untuk siswa. Setiap angket berbeda karena sesuai dengan fungsi dan kebutuhan masing-masing.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad yang dikutip oleh Lusty dan Mukminan mengenai kriteria penilaian kualitas media. Walker dan Hess membagi beberapa kriteria sebagai berikut³ :

Tabel 3. 1 Kriteria KualitaS Media Pembelajaran menurut Walker dan Hess

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan
		b. Kepentingan
		c. Kelengkapan
		d. Keseimbangan
		e. Minat/perhatian
		f. Keadilan
		g. Kesesuaian dengan situasi
2	Kualitas instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar
		b. Memberikan bantuan belajar
		c. Kualitas motivasi
		d. Fleksibilitas instruksional
		e. Hubungan dengan program pembelajarannya
		f. Kualitas sosial interaksi pembelajarannya
		g. Kualitas tes dan penilaiannya
		h. Dapat memberi dampak bagi siswa
		i. Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya
3	Kualitas teknis	a. Keterbacaan
		b. Mudah digunakan
		c. Kualitas tampilan dan tayangan
		d. Kualitas penanganan jawaban
		e. Kualitas pengelolaan program
		f. Kualitas pendokumentasiannya

³ Lusty Firmantika dan Mukminan *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP*, Harmoni Sosial, Volume I, No. 2, 2014, hh. 158.

Berdasarkan kriteria di atas peneliti, membuat kisi-kisi instrumen penelitian sesuai dengan kebutuhan peneliti. Berikut instrumen untuk ahli :

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No butir	Butir Pernyataan
1	Kualitas teknis	A. Tampilan	1	1. Tampilan gambar/teks
			2	2. Ketetapan pemilihan background
			3	3. Ketepatan pemilihan warna dan ukuran huruf
			4	4. Ketepatan pemilihan gambar
			5	5. Gambar menarik perhatian
			6	6. Kerapihan desain
		B. Penulisan	7	1. Pemilihan jenis huruf
			8	2. Ukuran huruf yang digunakan
			9	3. Kesesuaian jenis huruf dengan tampilan warna
			10	4. Keterbacaan teks
			11	5. Pengaturan jarak pada teks
			12	6. Kesesuaian warna teks dengan background
		C. Keterlaksanaan	17	1. Kemudahan penggunaan <i>media ice breaking talking pen</i> dalam penerapan ice breaking
			18	2. Kejelasan buku panduan dalam keterlaksanaan ice breaking
			19	3. Keefektifan waktu yang digunakan untuk ice breaking
		D. Program (musik)	13	1. Pemilihan lagu
			14	2. Kesesuaian lagu dengan materi
			15	3. Pengaturan penjedaan music
			16	4. Lama musik

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir	Butir Pertanyaan
1	Kualitas isi dan tujuan	A. kepentingan	1	1. Sesuai dengan silabus PAI
		B. kelengkapan	2	1. Kelengkapan materi yang disajikan
			3	2. Kedalaman materi
		C. ketepatan	5	1. Ketepatan penggunaan gambar

No	Aspek	Indikator	No Butir	Butir Pertanyaan
				untuk memperjelas pertanyaan
		D. Kesesuaian dengan situasi	9	1. Kesesuaian materi tambahan dengan taraf pengetahuan siswa
			11	2. Tingkat bahasa sesuai dengan perkembangan siswa SMA
2	Kualitas Instruksional	A. Kesempatan belajar	4	1. Penyampaian materi mendorong siswa untuk mencari jawaban.
		B. Kualitas tes	7	1. Kesesuaian pertanyaan dengan kunci jawaban.
3	Kualitas teknis	A. Keterbacaan	10	1. Materi disampaikan secara komunikatif.
			12	2. Susunan kalimat jelas

Tabel 3. 4 kisi-kisi instrumen tanggapan siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Butir pernyataan
1	Kualitas teknik	A. Tampilan	1	1. Gambar pada kartu perintah memperjelas pernyataan.
			2	2. Gambar yang digunakan menarik
			5	3. Saya suka dengan tampilan kartu perintah
		B. keterbacaan	8	1. Saya bisa membaca dan faham akan kalimat di kartu perintah.
		C. Program (musik)	3	1. Saya tertarik dengan lagu yang diputar.
			4	2. Saya merasa tidak bosan setelah mendengar musik
D. Pelaksanaan	12	1. Instruksi buku panduan jelas dan mudah dimengerti.		
2	Kualitas Isi dan Tujuan	A. ketepatan	6	1. Materi pada kartu perintah sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
3	Kualitas instruksional	A. Kesempatan belajar	7	1. Saya berfikir keyika akan menjawab teka-teki.
		B. Dampak	9	1. Saya merasa semangat ketika meng- <i>estafet</i> -kan spidol
			10	2. Ice breaker talking pen menghilangkan kebosanan saya saat bosan
			11	3. Ice breaker talking pen membuat saya nyaman dan semangat untuk melanjutkan pelajaran.

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan satu variable yaitu kualitas media *ice breaker* bentuk talking pen dengan materi PAI kelas X dan materi esensi untuk siswa kelas X SMA berdasarkan kriteria media pembelajaran *ice breaker* yang baik yang telah diturunkan dalam kisi-kisi penilaian. Skala penilaian pada angket adalah skala Likert atau skala 5 dengan kategori 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 cukup baik, 2 = kurang baik, 1 = tidak baik. Setelah itu perolehan skor dihitung dan jumlahkan yang kemudian dikonversikan ke data kualitatif skala 5. Konversi data kualitatif skala 5 menurut Eko Putro Widoyoko yang dikutip oleh Eri adalah sebagai berikut⁴ :

Tabel 3. 5 Konversi Data Kualitatif

Skor	Nilai	Kategori	Interval
$X > \bar{X} + 1,8 \times Sb_i$	5	Sangat Baik	$X > 4,2$
$\bar{X} + 0,6 \times Sb_i < X \leq \bar{X} + 1,8 \times Sb_i$	4	Baik	$X > 3,4 - 4,2$
$\bar{X} - 0,6 \times Sb_i < X \leq \bar{X} + 0,6 \times Sb_i$	3	Cukup	$X > 2,6 - 3,4$
$\bar{X} - 1,8 \times Sb_i < X \leq \bar{X} - 0,6 \times Sb_i$	2	Kurang	$X > 1,8 - 2,6$
$> \bar{X} - 1,8 \times Sb_i$	1	Tidak Baik	$X \leq 1,8$

Keterangan :

$$\bar{X} = \text{Rata - rata skor ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor max ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$Sb_i = \text{simpangan baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor max ideal} + \text{skor min ideal})$$

⁴ Eri Isnaini, *Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah Dengan Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*, (Yogyakarta: Skripsi Strata Satu UNY, Tidak Diterbitkan, 2014), h. 47.

Pada penilaian media *ice breaker talking pen* peneliti menetapkan minimal nilai 4 (Baik) dengan interval $X > 3,4 - 4,2$. Jadi, jika rata-rata nilai dari ahli materi, ahli media, dan siswa adalah **Baik** maka media *ice breaker* ini dinyatakan layak untuk digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. LOKASI PENELITIAN

Penelitian pengembangan media *ice breaker talking pen* ini dilakukan di SMAN 100 Jakarta. Sekolah ini didirikan pada tahun 1987 dengan luas tanah 4231 m² dan luas bangunan 4681m² yang awalnya merupakan bangunan sekolah SMP. Sekolah ini berada di daerah Jatinegara, tepatnya di Jl. Persatuan 2 Cipinang Besar Selatan, Jakarta Timur.

SMAN 100 Jakarta terdiri dari dua lantai dan memiliki 18 ruang kelas, laboratorium Biologi, Laboraturium Kimia, Laboratorium Bahasa, dan Laboratorium Komputer. Masing-masing ruang kelas berukuran 8x9 m² dengan daya tampung 40 siswa perkelas. Pada setiap ruang kelas difasilitasi dengan *LCD*, *speaker*, *CCTV*, *AC* dan lemari. Sekolah ini memiliki 38 guru dan 12 orang karyawan dan tata usaha. Dengan total 18 kelas, jumlah siswa yang ada di SMAN 100 Jakarta adalah kurang lebih 648 orang. Jumlah rata-rata siswa per kelas adalah 36 orang. Jumlah kelas per angkatan adalah 6 kelas dengan masing-masing kelas MIPA dan IPS sebanyak 3 kelas.

Jalinan yang terbentuk antar guru terlihat baik. hal ini terlihat dari kekompakan antar guru saat melakukan kegiatan bersama-sama. begitu pula hubungan yang tercipta anantara murid dengan guru terlihat sangat baik. siswa yang menghormati gurunya, dan sebaliknya perhatian guru pada siswa yang

begitu terlihat. SMAN 100 memiliki status akreditasi A dan sekolah ini memiliki waktu belajar di pagi hari.

B. TAHAP PENGEMBANGAN PRODUK

Mengacu pada prosedur penelitian yang telah ditetapkan di bab tiga, tahap pengembangan produk meliputi analisis kebutuhan yang didalamnya terdapat tahap pengumpulan data, tahap perencanaan dan tahap pengumpulan desain, serta validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi, juga uji coba atau uji kelayakan yang dilakukan pada siswa melalui uji *one to one* uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

1. Analisis Kebutuhan

a. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pertama adalah tahap pengumpulan data yang terbagi menjadi studi lapangan dan studi pustaka. Pada studi lapangan berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan dalam kegiatan pembelajaran PAI kelas X di SMAN 100 Jakarta melakukan *ice breaker*. *Ice breaker* yang digunakan adalah *ice breaker* sederhana jenis *games*. Kemudian peneliti melihat bahwa hukuman yang dipakai pada *games* tersebut adalah hafalan surat pendek di depan kelas. Berdasarkan wawancara sederhana yang dilakukan kepada siswa, mereka mengeluh karena kehabisan surat pendek untuk maju ke depan. Hal itu disebabkan karena surat pendek yang telah dibaca tidak boleh diulang lagi. Hal lain juga, guru masih menggunakan *ice breaker* sederhana tanpa media. Dari permasalahan tersebut maka kebutuhan dilapangan adalah media *ice breaker* yang mampu membuat siswa

lebih tertarik. Maka peneliti mengembangkan media *ice breaking talking pen* dengan musik yang di jeda otomatis dan kartu perintah yang berisikan materi pembelajaran PAI kelas X.

Informasi lapangan telah didapat, maka *peneliti* melanjutkan ke studi pustaka mengenai karakteristik media pembelajaran, karakteristik *ice breaking*, dan materi PAI yang dipelajari di kelas X. setelah itu didapatkan gambaran umum mengenai media pembelajaran *ice breaking talking pen* dengan materi PAI kelas X.

Tahap berikutnya adalah perencanaan. Perencanaan dimulai dengan merancang desain untuk aspek musik dan aspek kartu perintah. Perencanaan desain untuk media musik meliputi format musik dan konten. Untuk format musik adalah *track* dengan jeda otomatis. Format file adalah mp3 didalam *dvd* yang memuat 5 *track* dengan mix lagu pada setiap *track*-nya. Durasi setiap *track* adalah maksimal 5 menit. Lagu yang disisipkan adalah lagu dari Maher Zein, Rayhan, dan Harris J. banyak jeda dari setiap *track* adalah 4-6 jeda. Setelah didapatkan desain musik, maka *peneliti* mendesain materi dengan format kartu perintah. Kartu ini berukuran 7x9 yang terdiri dari 3 perintah yakni lakukan, bacakan dan jawablah, serta dua kartu bonus yaitu *gift card* dan *gold card*. Jenis kertas yang digunakan adalah karton dan jenis huruf nya adalah Gill sans MT : 25.

Proses berikutnya adalah melakukan *penyusunan* teka-teki pada setiap materi. Dalam materi pertama yaitu control diri, berprasangka baik dan persaudaran dibuat teka-teki tentang *ukhuwah*. Materi kedua yaitu larangan pergaulan bebas dan zina dengan teka-teki tentang zina dan zina *ghairu mukhson*.

Materi ketiga adalah iman kepada Allah dan Malaikat dengan teka-teki tentang *asma'ul husna* dan Malaikat Rokib-Atid. Materi keempat adalah berpakaian sesuai syariat islam dan semangat menuntut ilmu dengan teka-teki tentang aurat. Materi kelima adalah sumber-sumber hukum Islam dengan teka-teki tentang Al-qur'an, Hadits, dan Ijtihad, serta hukum *taklifi*. Pada materi keenam yaitu Haji, zakat dan wakaf dibuat teka-teki tentang haji telat, *sa'i*, *wukuf*, *dam haji*, akad zakat fitrah, dan *thowaf*. Materi ketujuh sejarah Rasulullah periode Mekah dan Madinah dengan teka-teki tentang wahyu pertama dan Bilal bin Rabbah. Kemudian ditambah dengan materi umum dan ibadah praktis dengan teka-teki tentang daging kurban, debu tayamum, siwak, Ramadan, iqomah, adzan, menjawab adzan, wudu, sujud sahwi, sujud syukur, tasyahud awal, niat puasa Ramadan, doa bangun tidur, doa naik kendaraan, doa qunut, dan ayat kursi.

Materi teka-teki kemudian dipetakan berdasarkan jenis kartu perintah. Materi Ukhuwah, Malaikat Rokib dan Atid, Aurat, Zina, Pezina ghairu mukhsan, Hukum taklifi, Ijtihad, Al qur'an, Haji telat, Sa'I, Dam haji, Wukuf, Hadits, Bilal bin rabbah, Daging kurban, Debu tayamum, Siwak, Ramadan di masukan kedalam kartu **jawablah**. Kemudian materi Iqomah, Menjawab adzan, Akad zakat fitrah, Wudhu, Sujud sahwi, Thowaf, Sujud syukur, dan Adzan dimasukan kedalam kartu **lakukan**. Sedangkan sisanya yaitu Ayat kursi, Asma'ul husna, Al alaq 1-5, Doa qunut, Doa naik kendaraan, Doa bangun tidur, Tasyahud awal, Niat puasa Ramadan masuk kedalam kartu **bacakan**. Setelah media terancang maka dilakukan perencanaan evaluasi dengan pembuatan instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan juga tanggapan siswa.

Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan selesai. Hal ini dilakukan dengan mengolah bahan, dari rancangan menjadi sebuah produk yaitu daftar *track* dengan jeda otomatis di dalam *dvd* serta kartu perintah. Proses meliputi *editing* pada *track*, mulai dari memotong dan menyatukan lagu yang kemudian diberi jeda. Dalam tahap ini juga dilakukan *sortir* bahan. Beberapa lagu rayhan yang telah dikumpulkan diganti dengan lagu Harris J yang lain, dan ditambah dengan lagu Khumod alKhuder, Raef, dan Faydee. Terdapat 4 *track* yang disusun dari beberapa lagu, dan 6 *track* menggunakan satu lagu *penuh*. Dari 10 *track* 2 diantaranya memiliki 6 jeda, 3 lagu dengan 5 jeda dan 5 *track* dengan 4 jeda. Penamaan *track* dilengkapi dengan banyak jeda yang didalamnya, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan guru memilih lagu sesuai dengan kondisi. Kemudian dilakukan pembuatan kartu perintah sesuai dengan pemetaan materi. Peneliti tidak menyisipkan *gold card* dan *gift card* karena dirasa kartu sudah cukup hanya dengan materi yang ada. Berikut ini desain kartu perintah yang ditetapkan:



Gambar 4 .3 desain kartu bacakan



Gambar 4. 2 desain kartu lakukan



Gambar 4. 1 desain kartu jawablah

2. Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk dari ahli. Validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu masing-masing dari ahli media yang menilai aspek media produk dan ahli materi yang menilai aspek materi produk. Berikut hasil dari validasi ahli :

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media *ice breaker talking pen* dari segi media. Uji validasi media dilakukan oleh Dr. Ika Lestari, M.Si yang merupakan Dosen PGSD di Universitas Negeri Jakarta.

Validasi ahli media menilai kualitas teknis dari media *ice breaker talking pen* yang meliputi tampilan, penulisan (keterangan), musik (program) dan keterlaksanaan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi serta kritik dan saran guna memperbaiki kualitas dari media *ice breaker talking pen* terutama dari segi media. Hasil dari validasi digunakan untuk revisi. Instrumen validasi ahli media dibuat dalam skala 5 dengan perolehan skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Berikut hasil dari validasi tersebut :

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan

A. Aspek Tampilan		
NO	Butir	Skor
1	Tampilan gambar/teks	3
2	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	3
3	Ketepatan pemilihan warna dan ukuran huruf	4
4	Ketepatan pemilihan gambar	3
5	Gambar menarik perhatian	3

A. Aspek Tampilan		
6	Kerapihan desain	4
TOTAL		20
RATA-RATA		3,33
KATEGORI		Cukup

Perolehan hasil validasi media dalam aspek tampilan mendapatkan total skor 20 dari 6 indikator, rata-rata yang didapat adalah sebesar 3,3. Mengacu pada konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif yang telah ditentukan pada bab 3, maka hasil yang diperoleh termasuk dalam kategori **Cukup**.

Terdapat empat butir yang mendapatkan skor 3 yaitu pada poin tampilan/gambar teks, *background*, ketepatan pemilihan gambar, dan gambar yang menarik. Sementara dua poin lainnya yakni kerapihan desain dan pemilihan warna serta ukuran huruf mendapatkan poin 4. Hal ini didukung pula oleh saran dan komentar ahli tentang beberapa poin dibawah ini :

1. Ahli media menyarankan untuk memperbaiki gambar pada kartu perintah karena dianggap kurang menarik. Pada kartu perintah adzan, iqomah, dan menjawab adzan menggunakan gambar yang sama. Kemudian terdapat gambar *clue* ramadhan kurang jelas.maka peneliti merevisi gambar tersebut.
2. *Background* kartu perintah terlalu sederhana.
3. Kualitas kartu dan cetakaan yang kurang bagus.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Penulisan (Keterbacaan)

B. Aspek Penulisan (Keterbacaan)		
No	Butir	Skor
7	Pemilihan jenis huruf	4
8	Ukuran huruf yang digunakan	4
9	Kesesuaian jenis huruf dengan tampilan warna	4
10	Keterbacaan teks	4
11	Pengaturan jarak pada teks	4
12	Kesesuaian warna teks dengan background	3
TOTAL		23
RATA-RATA		3,83
KATEGORI		Baik

Aspek yang dinilai oleh ahli media selanjutnya adalah aspek tampilan, aspek ini mendapatkan total skor 23 dari 6 indikator, rata-rata yang didapat adalah sebesar 3,83 dan termasuk dalam kategori **Baik**. Lima dari enam indikator mendapatkan poin 4 dan sisanya mendapatkan poin 3 yaitu pada butir kesesuaian warna teks dengan *background*. Menurut komentar ahli media warna merah yang dipakai pada teks teka-teki kartu jawablah tidaklah tepat, karena warna merah harus dihindari menurut ahli media.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Musik (Kualitas Program)

C. Aspek Musik (Program)		
No	Butir	Skor
13	Pemilihan lagu	4

C. Aspek Musik (Program)		
14	Kesesuaian lagu dengan materi	4
15	<i>Pengaturan penjedaan music</i>	4
16	Lama musik	4
TOTAL		16
RATA-RATA		4
KATEGORI		Baik

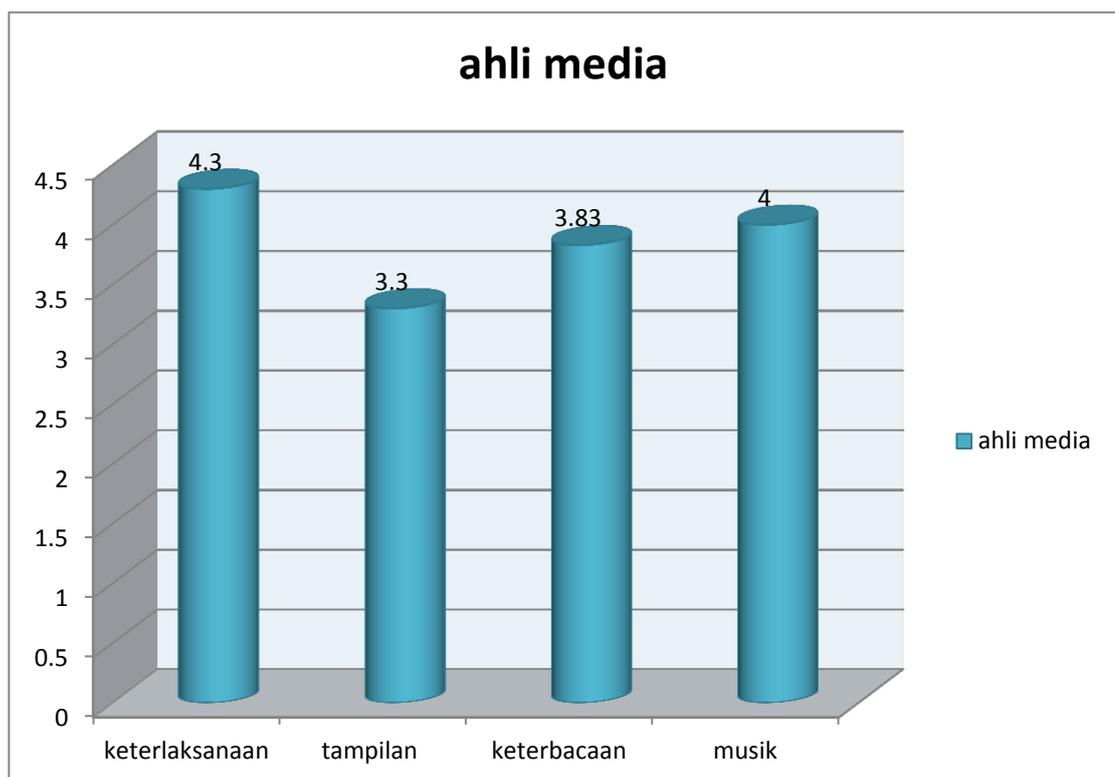
Pada hasil validasi media dalam aspek Musik (kualitas program) mendapatkan total skor 20 dari 4 indikator, rata-rata yang didapat adalah sebesar 4 yang termasuk dalam kategori **Baik**. Seluruh indikator pada aspek ini mendapatkan skor 4. Tidak ada saran yang spesifik mengenai aspek musik dari ahli materi. Ahli hanya mengingatkan bahwa konten lagu tidak boleh keluar dari pelajaran, maka lagu yang putar haruslah lagu-lagu islami.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Keterlaksanaan

D. Aspek Keterlaksanaan		
No	Butir	Skor
17	Kemudahan penggunaan media <i>ice breaking talking pen</i> dalam penerapan ice breaking	5
18	Kejelasan buku panduan dalam keterlaksanaan ice breaking	4
19	Keefektifan waktu yang digunakan untuk ice breaking	4
TOTAL		13
RATA-RATA		4,3
KATEGORI		Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi media dalam aspek keterlaksanaan mendapatkan total skor 13 dari 3 indikator, maka perolehan rata-rata skornya adalah sebesar 4,3 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Pada indikator kemudahan penggunaan ahli media memberikan skor 5, sedangkan pada kejelasan buku panduan dan keefektifan waktu yang digunakan adalah 4. Menurut komentar ahli media *ice breaker talking pen* ini sangat mudah digunakan, namun terkait buku panduan ahli menyarankan agar peneliti membuat dua buku panduan yang terpisah antara panduan guru dan panduan murid.

Grafik 4. 1 hasil validasi ahli media

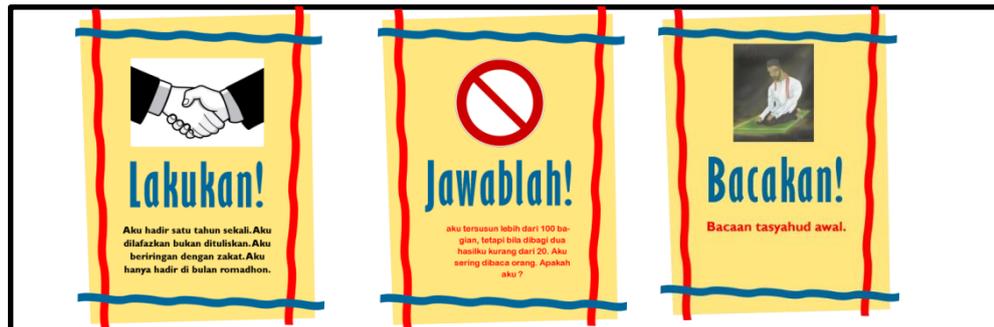


Secara keseluruhan skor yang didapat dari validasi ahli media adalah sebanyak 72 dari 19 indikator, sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 3,78 yang termasuk dalam kategori **cukup**. Berdasarkan hasil validasi ini terdapat beberapa

kekurangan pada media *ice breaker talking pen* yang mengacu pada penilaian, saran, dan komentar ahli seperti berikut :

Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Ahli Media

No	Bagian	Kesalahan	Perbaikan
1	<i>Background</i>	Terlalu sederhana	Mengganti desain menjadi yang lebih <i>colorful</i>
2	Gambar	Gambar kurang menarik, terdapat beberapa gambar yang sama.	Mengganti gambar menjadi yang lebih menarik, dan mengganti gambar yang sama
3	Tulisan	Warna merah pada tulisan teka-teki kartu jawablah.	Mengganti warna tulisan menjadi warna hitam.
4	Kertas dan cetakan	Kualitas cetakan dan kertas kurang bagus. Kualitas kertas adalah <i>concord</i> .	Mengganti kertas dengan jenis <i>art carton 310Gr – 400Gr</i> .
5	Buku panduan	Buku dicetak untuk guru dan siswa dalam satu buku.	Panduan guru dan siswa dibuat menjadi terpisah.



GAMBAR 4. 4 desain kartu sebelum revisi



Gambar 4. 5 desain kartu setelah revisi



Gambar 4. 6 perubahan gambar pada kartu menjawab adzan, adzan dan iqomah

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media *ice breaker talking pen* dari segi materi. Ahli yang memberikan penilaian adalah Khairil Ikhsan Siregar, Lc. M.A. Beliau merupakan dosen dari program studi Ilmu Agama Islam di Universitas Negeri Jakarta.

Validasi ini meliputi aspek materi pertanyaan, dan bahasa dengan tujuan untuk mengetahui informasi serta kritik dan saran yang digunakan untuk mengembangkan kualitas media *ice breaker talking pen* pada Aspek Materi. Hasil validasi dijadikan acuan untuk melakukan revisi dalam mengembangkan media *ice breaker talking pen*.

Validasi ahli materi hanya dilakukan satu tahap karena materi telah sesuai dengan yang ditentukan. Instrumen validasi ahli materi dibuat dalam skala 5 dengan perolehan skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Berikut hasil perolehan dari validasi ahli materi :

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi pada Kualitas Isi dan Tujuan

Kualitas Isi Dan Tujuan		
No	Butir	Skor
1	1. Kesesuaian materi dengan silabus PAI kelas X	5
2	2. Kelengkapan materi yang disajikan dengan materi di silabus.	4
3	3. Kedalaman materi	4
4	5. Ketepatan penggunaan gambar untuk memperjelas pertanyaan.	5

5	6. Materi yang disampaikan menarik	5
6	9. Kesesuaian materi tambahan dengan taraf <i>pengetahuan</i> siswa.	5
7	11. Tingkat bahasa sesuai dengan perkembangan siswa SMA	5
TOTAL		33
RATA-RATA		4,71
KATEGORI		Sangat baik

Dari validasi ahli materi pada aspek kualitas isi dan tujuan didapatkan skor 33 dengan rata-rata 4,7. Berdasarkan data konversi kuantitatif ke kualitatif maka aspek ini termasuk dalam kategori **sangat baik**. Terdapat dua butir yang mendapatkan skor 4 yaitu kelengkapan materi dan kedalaman materi. Sedangkan butir lainnya mendapatkan skor maksimal yaitu 5. Komentar dan saran dari ahli adalah mengenai pemetaan materi yang kurang merata. Karena pada materi pertama yaitu materi tentang control diri, prasangka baik, dan persaudaraan masih kosong dan tidak ada materi teka-teki.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi pada Kualitas Instruksional

Kualitas Instruksional		
No	Butir	Skor
1	4. Penyampaian materi mendorong siswa untuk mencari jawaban	5
2	7. Kesesuaian pertanyaan dengan kunci jawaban.	4
TOTAL		9
RATA-RATA		4,5
KATEGORI		Sangat Baik

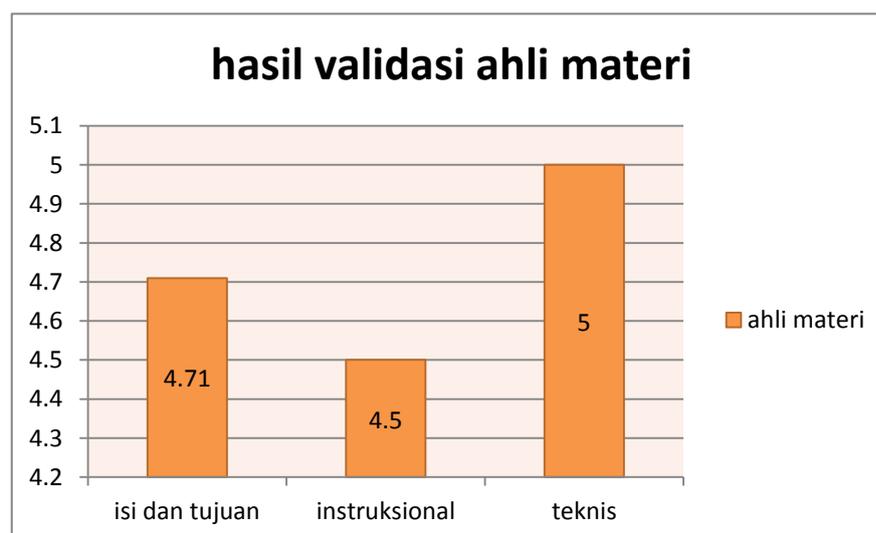
Perolehan hasil validasi ahli materi pada aspek kualitas instruksional diperoleh total skor sebanyak 9 dari 2 indikator dengan rata-rata 4,5. Maka dari itu diketahui bahwa aspek instruksional termasuk dalam kategori **sangat baik**. Pada butir kesesuaian pertanyaan dengan kunci jawaban mendapatkan skor 4.

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi pada Kualitas Teknis

Kualitas Teknis		
No	Butir	Skor
1	10. Materi disampaikan secara komunikatif	5
2	12. Susunan kalimat jelas	5
TOTAL		10
RATA-RATA		5
KATEGORI		Sangat Baik

Pada kualitas teknik didapatkan hasil sempurna yaitu 10, maka rata-rata yang didapatkan adalah 5 dengan kategori **sangat baik**. Menurut ahli materi media *ice breaker talking pen* secara teknis sangat bagus dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, karena media ini menarik dan dapat membuat siswa kembali fokus untuk belajar.

Grafik 4. 2 hasil validasi ahli materi



Jumlah skor keseluruhan yang didapat dari validasi ahli materi adalah sebanyak 57 poin dari 12 indikator sehingga rata-rata skor adalah 4,78. Mengacu pada konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif yang telah ditentukan dalam bab 3, maka hasil yang didapatkan dari penilaian ahli materi terhadap **aspek materi** adalah **sangat baik**. Merujuk pada komentar dan saran yang didapatkan dari ahli media peneliti melakukan revisi pada materi, diantaranya :

Tabel 4. 9 komentar dan saran ahli Materi

No	Bagian	Kesalahan	Perbaikan
1	Teka-teki	Tidak ada teka-teki pada bab kontrol diri, prasangka baik dan persaudaraan	Menambahkan teka-teki tentang persaudaraan (<i>ukhuwah</i>)

C. Uji Kelayakan

1. Uji Coba *One To One*

Media yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian dinilai oleh siswa kelas X SMAN 100 Jakarta sebagai calon pengguna media *ice breaker talking pen* pada matapelajaran PAI. Uji coba satu lawan satu digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa mengenai kualitas media *ice breaker talking pen*. Uji coba satu lawan satu dilakukan pada dua orang siswa yang di pilih secara acak untuk memberikan tanggapan mengenai aspek tampilan dan materi. Instrumen tanggapan siswa dibuat dalam skala 5 dengan skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berikut hasil dari instrumen tanggapan siswa:

Tabel 4. 10 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Tampilan pada Uji Coba *one to one*

Kualitas Tampilan			
No	Butir	Skor	
		A	B
1	1. Gambar pada kartu perintah memperjelas pertanyaan.	5	4
2	2. Gambar pada kartu perintah menarik.	5	4
3	5. Saya suka dengan tampilan kartu perintah.	4	5
TOTAL		27	
RATA-RATA		4,5	
KATEGORI		Sangat Baik	

Berdasarkan hasil tanggapan siswa mengenai aspek tampilan dari media *ice breaker talking pen* diperoleh skor total sebanyak 27 dengan rata-rata 4,5. Maka aspek tampilan pada media ini termasuk dalam kategori **sangat baik**. Dari kedua siswa ini diketahui bahwa pendapatnya tentang gambar dan tampilan skornya seimbang. Dari aspek ini berarti tampilan kartu perintah berhasil menarik perhatian siswa.

Tabel 4. 11 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Keterbacaan pada Uji Coba *One to One*

Kualitas Keterbacaan			
No	Butir	Skor	
		A	B
1	8. Saya bisa membaca dan faham akan kalimat yang ada di kartu perintah.	5	5
TOTAL		10	

RATA-RATA	5
KATEGORI	Sangat Baik

Pada aspek keterbacaan kedua siswa memberikan skor 5, sehingga didapatkan total skor sebanyak 10. Rata-rata skornya adalah 5 dengan kategori **sangat baik**. Pada aspek ini berarti siswa faham dan mengerti teka-teki yang ada pada kartu perintah.

Tabel 4. 12 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Musik (Program) pada Uji Coba *One to One*

Kualitas Musik (Program)			
No	Butir	Skor	
		A	B
1	3. Saya tertarik dengan lagu yang diputar.	3	5
2	4. Saya merasa tidak bosan setelah mendengar musik.	5	5
TOTAL		18	
RATA-RATA		4,5	
KATEGORI		Sangat Baik	

Pada kualitas musik didapatkan skor sebanyak 18 dari 2 indikator yang didapatkan dari 2 siswa. Sehingga didapatkan rata-rata sebanyak 4,5 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Dalam hal ini salah satu siswa memberikan skor 3 pada ketertarikannya terhadap lagu yang diputar. Pada uji coba ini peneliti memutar *track* Harris J, dari perolehan diatas tanggapan siswa didominasi oleh sangat setuju atau 5.

Tabel 4. 13 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Keterlaksanaan pada Uji Coba *One to One*

Kualitas Keterlaksanaan			
No	Butir	Skor	
		A	B
1	12. Instruksi buku panduan jelas dan mudah dimengerti.	5	5
TOTAL		10	
RATA-RATA		5	
KATEGORI		Sangat Baik	

Perolehan skor pada aspek keterlaksanaan adalah 10 dari satu indikator.

Sehingga diperoleh rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**.

Tabel 4. 14 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Ketepatan pada Uji Coba *One to One*

Kualitas Ketepatan			
No	Butir	Skor	
		A	B
1	6. Materi pada kartu perintah sesuai dengan materi yang dipelajari.	5	5
TOTAL		10	
RATA-RATA		5	
KATEGORI		Sangat Baik	

Pada kualitas ketepatan didapatkan total skor 10 dengan rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. hal ini berarti materi yang ditampilkan

pada kartu perintah telah sesuai dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa sehingga pertanyaan bisa terselesaikan oleh siswa.

Tabel 4. 15 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Kesempatan belajar pada Uji coba one to one

Kualitas Kesempatan Belajar			
No	Butir	Skor	
		A	B
1	7. Saya berfikir ketika akan menjawab teka-teki di kartu perintah.	5	5
TOTAL		10	
RATA-RATA		5	
KATEGORI		Sangat Baik	

Pada kualitas kesempatan belajar didapatkan total skor 10 dengan rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Pada hal ini berarti materi yang ditampilkan pada kartu perintah telah membuat siswa melakukan perenungan terhadap jawaban yang sesuai dengan karakteristik dari *ice breaker* yang menghendaki perenungan yang menghendaki jawaban.

Tabel 4. 16 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Dampak pada Uji coba one to one

Kualitas Dampak			
No	Butir	Skor	
		A	B
1	9. Saya merasa semangat ketika meng- <i>estafet</i> -kan <i>pen</i> .	4	5
2	10. <i>Ice breaker talking pen</i> menghilangkan kebosanan saya	5	5

Kualitas Dampak			
	disaat belajar.		
3	11. <i>Ice breaker talking pen</i> membuat saya nyaman dan semangat untuk melanjutkan pelajaran.	5	5
TOTAL		29	
RATA-RATA		4,83	
KATEGORI		Sangat Baik	

Pada aspek dampak didapatkan total skor sebanyak 29 dari 3 indikator. dari ketiga indikator tersebut terdapat satu butir indikator yang mendapatkan skor 4 yaitu pada indikator semangat ketika mengestafetkan *pen*. Pada uji coba ini, dikarenakan hanya pada dua orang siswa maka estafet *pen* kurang maksimal. Peneliti juga hanya memperlihatkan produk pada mereka, dan meminta tanggapan mereka.

Secara keseluruhan Media *ice breaker talking pen* saat uji coba satu lawan satu termasuk pada kategori **sangat baik** dengan perolehan skor total sebanyak 114 dari 12 indikator sehingga rata-rata yang didapat adalah 4,75.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan uji coba satu lawan satu, maka dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 10 orang siswa kelas X SMAN 100 Jakarta yang dipilih secara acak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *ice breaker talking pen* dari aspek tampilan, materi.

Instrumen tanggapan siswa dibuat dalam skala 5 dengan skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berikut hasil dari instrumen tanggapan siswa:

Tabel 4. 17 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kualitas Tampilan						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	5. Gambar pada kartu perintah memperjelas pertanyaan.	5	5	0	0	0
2	6. Gambar pada kartu perintah menarik.	2	7	3	0	0
3	8. Saya suka dengan tampilan kartu perintah.	3	4	3	0	0
TOTAL		126				
RATA-RATA		4,2				
KATEGORI		Baik				

Dari hasil uji coba kelompok kecil diketahui bahwa total skor yang diperoleh adalah 126 dari 3 indikator dan 10 orang siswa. Terdapat sepuluh skor 5, enam belas skor 4, dan enam skor 3. Enam skor 3 terdapat pada indikator kemenarikan gambar dan tampilan kartu perintah. Pada aspek ini tanggapan siswa didominasi oleh tanggapan setuju atau skor 4. Indikator pertama mendapatkan tanggapan yang sama yakni 5 siswa sangat setuju dan 5 lainnya setuju, pada indikator kedua tujuh siswa memberi tanggapan setuju dan pada indikator ke tiga 4 orang memberi tanggapan setuju. Perolehan rata-rata tanggapan siswa pada aspek tampilan adalah 4,2 atau dengan kategori **Baik**.

Tabel 4. 18 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Keterbacaan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kualitas Keterbacaan						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	12. Saya bisa membaca dan faham akan kalimat yang ada di kartu perintah.	2	7	1	0	0
TOTAL		41				
RATA-RATA		4,1				
KATEGORI		Baik				

Pada aspek keterbacaan diperoleh total skor 41 dari satu indikator dan 10 siswa. Dari sepuluh siswa tersebut ada dua orang yang memberi skor 5, tujuh orang skor 4 dan 1 orang skor 3. Dari hasil perolehan ini maka didapatkan rata-rata skor sebanyak 4,1 atau dengan kategori **Baik**.

Tabel 4. 19 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Musik (Program) pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kualitas Musik (Program)						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	7. Saya tertarik dengan lagu yang diputar.	0	6	4	0	0
2	8. Saya merasa tidak bosan setelah mendengar musik.	2	4	3	1	0
TOTAL		73				
RATA-RATA		3,55				
KATEGORI		Baik				

Hasil tanggapan siswa tentang aspek musik (program) pada uji coba kelompok kecil adalah sebanyak 73 dari dua indikator. Pada indikator pertama yaitu ketertarikan siswa terdapat enam orang yang memberi skor 4 dan tiga orang memberi skor 4. Sedangkan pada indikator kedua yaitu menghilangkan kebosanan siswa terdapat dua orang yang memberi skor 5, empat orang dengan skor 4, tiga orang dengan skor 3 dan satu orang dengan skor 2. Menurut siswa musik yang diputar kurang kekinian, kurang menarik, dan lagunya lagunya kurang bersemangat. Berdasarkan perolehan skor diatas maka didapatkan skor rata-rata sebesar 3,55 atau dalam kategori **Baik**.

Tabel 4. 20 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Keterlaksanaan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kualitas Keterlaksanaan						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	12. Instruksi buku panduan jelas dan mudah dimengerti.	2	4	4	0	0
TOTAL		38				
RATA-RATA		3,8				
KATEGORI		Baik				

Dalam aspek kualitas keterlaksanaan saat uji coba kelompok kecil mengenai kejelasan instruksi buku panduan mendapatkan skor 38 dari satu indikator dan 10 siswa. Dari sepuluh siswa tersebut terdapat dua siswa yang memberi skor 5 dan empat orang memberi skor 4 dan 4 orang lainnya memberi skor 3. Maka dari itu, perolehan rata-rata adalah 3,8 dengan kategori **Baik**.

Tabel 4. 21 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Ketepatan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kualitas Ketepatan						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	9. Materi pada kartu perintah sesuai dengan materi yang dipelajari.	3	7	0	0	0
TOTAL		43				
RATA-RATA		4,3				
KATEGORI		Sangat Baik				

Perolehan hasil tanggapan siswa aspek ketepatan saat uji coba kelompok kecil mendapatkan skor total sebanyak 43 dari satu indikator dan 10 siswa. Terdapat 3 murid yang memberi skor 5 dan tujuh murid memberi skor 4. Pada aspek ini didapatkan rata-rata skor sebesar 4,3 dan termasuk kategori **Sangat Baik**.

Tabel 4. 22 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Kesempatan Belajar pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kualitas Kesempatan Belajar						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	10. Saya berfikir ketika akan menjawab teka-teki di kartu perintah.	4	6	0	0	0
TOTAL		44				
RATA-RATA		4,4				
KATEGORI		Sangat Baik				

Hasil perolehan total skor pada kualitas kesempatan belajar adalah 44 dari satu indikator. pada indikator ini yakni berfikirnya siswa saat akan menjawab 4 dari sepuluh orang sangat setuju dan 6 lainnya setuju. Berdasarkan perolehan total diatas diketahui bahwa rata-rata skor adalah 4,4 atau dalam kategori **Sangat Baik**.

Tabel 4. 23 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Dampak pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kualitas Dampak						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	13. Saya merasa semangat ketika meng- <i>estafet</i> -kan <i>pen</i> .	4	5	1	0	0
2	14. <i>Ice breaker talking pen</i> menghilangkan kebosanan saya disaat belajar.	3	5	2	0	0
3	15. <i>Ice breaker talking pen</i> membuat saya nyaman dan semangat untuk melanjutkan pelajaran.	3	3	4	0	0
TOTAL		123				
RATA-RATA		4,21				
KATEGORI		Sangat Baik				

Pada aspek terakhir yaitu kualitas dampak, diperoleh skor total 123 dari tiga indikator. Pada indikator pertama yaitu perasaan semangat ketika meng-*estafetkan pen* terdapat empat siswa memberi skor 5, lima siswa memberi skor 4 dan satu orang memberi skor 3. Pada indikator kedua yaitu penghilang kebosanan tiga dari sepuluh anak memberikan skor 5, lima siswa dengan skor 4 dan dua siswa memberi skor 3. Sedangkan pada indikator semangat untuk

melanjutkan pelajaran terdapat tiga siswa yang memberi skor 5, tiga lainnya memberi skor 4 dan sisnya empat orang memberi skor 3. Dari perolehan tersebut maka didapatkan skor rata-rata pada aspek dampak yaitu 4,21 dan termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan *one to one*. Uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan dilakukan pada 36 siswa kelas X SMAN 100 Jakarta. Sama seperti uji coba satu lawan satu dan kelompok besar, uji coba lapangan dilakukan untuk melihat tanggapan siswa mengenai kualitas media *ice breaker talking pen* secara keseluruhan aspek yaitu tampilan dan materi. Instrumen tanggapan siswa dibuat dalam skala 5 dengan skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berikut hasil dari instrumen tanggapan siswa:

Tabel 4. 24 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Besar

Kualitas Tampilan						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	1. Gambar pada kartu perintah memperjelas pertanyaan.	19	15	2	0	0
2	2. Gambar pada kartu perintah menarik.	23	9	4	0	0
3	5. Saya suka dengan tampilan kartu perintah.	20	14	2	0	0
TOTAL		486				
RATA-RATA		4,5				
KATEGORI		Sangat Baik				

Dari hasil uji coba kelompok besar didapatkan total skor 486 dari 3 indikator dan 36 orang siswa. Terdapat 62 skor lima, 38 skor 4, dan 8 skor tiga. Maka terlihat bahwa ketiga indikator diatas didominasi oleh skor 5. Perolehan rata-rata tanggapan siswa pada aspek tampilan adalah 4,5 atau dengan kategori **Sangat Baik**.

Tabel 4. 25 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Keterbacaan pada Uji Coba Kelompok Besar

Kualitas Keterbacaan						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	8. Saya bisa membaca dan faham akan kalimat yang ada di kartu perintah.	17	14	3	1	1
TOTAL		153				
RATA-RATA		4,25				
KATEGORI		Sangat Baik				

Pada aspek keterbacaan saat uji kelompok besar diperoleh total skor 53 dari satu indikator dan 36 siswa. Dari tiga puluh enam siswa tersebut terdapat 17 orang yang memberi skor lima, 14 orang skor empat, 3 orang skor tiga, 1 orang skor 2 dan 1 orang lain skor 1. Pada indikator ini didominasi oleh skor 5 yaitu 17 siswa yang sangat setuju bahwa mereka bisa membaca dan faham akan kalimat yang ada di kartu perintah. Dari hasil perolehan ini maka didapatkan rata-rata skor sebanyak 4,25 atau dengan kategori **Sangat Baik**.

Tabel 4. 26 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Musik (Program) pada Uji Coba Kelompok Besar

Kualitas Musik (Program)						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	3.Saya tertarik dengan lagu yang diputar.	22	7	7	0	0
2	4. Saya merasa tidak bosan setelah mendengar musik.	20	14	2	0	0
TOTAL		321				
RATA-RATA		4,45				
KATEGORI		Sangat Baik				

Perolehan hasil tanggapan siswa tentang aspek musik (program) pada uji coba kelompok besar adalah sebanyak 73 dari dua indikator dan 36 siswa. Pada indikator pertama yaitu ketertarikan pada lagu tanggapan siswa didominasi oleh sangat setuju dengan 22 siswa yang memberi skor 5. Sedangkan pada indikator kedua yaitu menghilangkan kebosanan didominasi pula oleh sangat setuju dengan total 20 siswa yang memberi skor 5. Maka dari itu, diketahui bahwa siswa tertarik pada lagu yang diputar dan lagu itu menghilangkan kebosanan siswa.

Dalam uji coba kelompok besar ini peneliti memutar *track* yang berisikan lagu-lagu Harris J. Hal ini dilakukan karena seperti yang diketahui pada uji coba sebelumnya peneliti memutar *track* yang berisikan lagu-lagu Maher Zein dan Rayhan. Namun, hasil rata-rata skor yang diperoleh menurun. Hasil perolehan rata-rata skor pada aspek ini adalah 4,45 atau dalam kategori **Sangat Baik**.

Tabel 4. 27 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Keterlaksanaan pada Uji Coba Kelompok Besar

Kualitas Keterlaksanaan						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	12.Instruksi buku panduan jelas dan mudah dimengerti.	15	17	2	2	0
TOTAL		153				
RATA-RATA		4,25				
KATEGORI		Sangat Baik				

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, tanggapan siswa pada aspek keterlaksanaan didapatkan jumlah skor total sebanyak 153 dari satu indikator dan 36 siswa. Pada indikator instruksi buku panduan yang jelas dan dimengerti tanggapan siswa didominasi oleh setuju dengan total 17 siswa yang memberiskor 4. Maka dari itu, diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 4,25 atau dalam kategori **Sangat Baik**.

Tabel 4. 28 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Ketepatan pada Uji Coba Kelompok Besar

Kualitas Ketepatan						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi pada kartu perintah sesuai dengan materi yang dipelajari.	16	14	5	1	0
TOTAL		153				
RATA-RATA		4,25				

KATEGORI	Sangat Baik
----------	-------------

Perolehan hasil tanggapan siswa aspek ketepatan saat uji coba kelompok Besar mendapatkan skor total sebanyak 153 dari satu indikator dan 36 siswa. Pada indikator kesesuaian materi kartu perintah dengan yang dipelajari, tanggapan didominasi oleh Sangat setuju. Hal ini ditunjukkan oleh 16 orang siswa yang memberi skor 5. Pada aspek ini didapatkan rata-rata skor sebesar 4,25 dan termasuk kategori **Sangat Baik**.

Tabel 4. 29 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Kesempatan Belajar pada Uji Coba Kelompok Besar

Kualitas Kesempatan Belajar						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Saya berfikir ketika akan menjawab teka-teki di kartu perintah.	23	13	0	0	0
TOTAL		167				
RATA-RATA		4,6				
KATEGORI		Sangat Baik				

Perolehan total skor pada aspek kesempatan belajar adalah 167 dari satu indikator dan 36 siswa. Dalam indikator berfikirnya siswa ketika akan menjawab teka-teki, tanggapan siswa didominasi oleh sangat setuju. Hal ini terlihat pada 23 orang siswa yang memberikan skor 5. Hasil rata-rata skor pada aspek ini adalah 4,6 atau dalam kategori **Sangat Baik**.

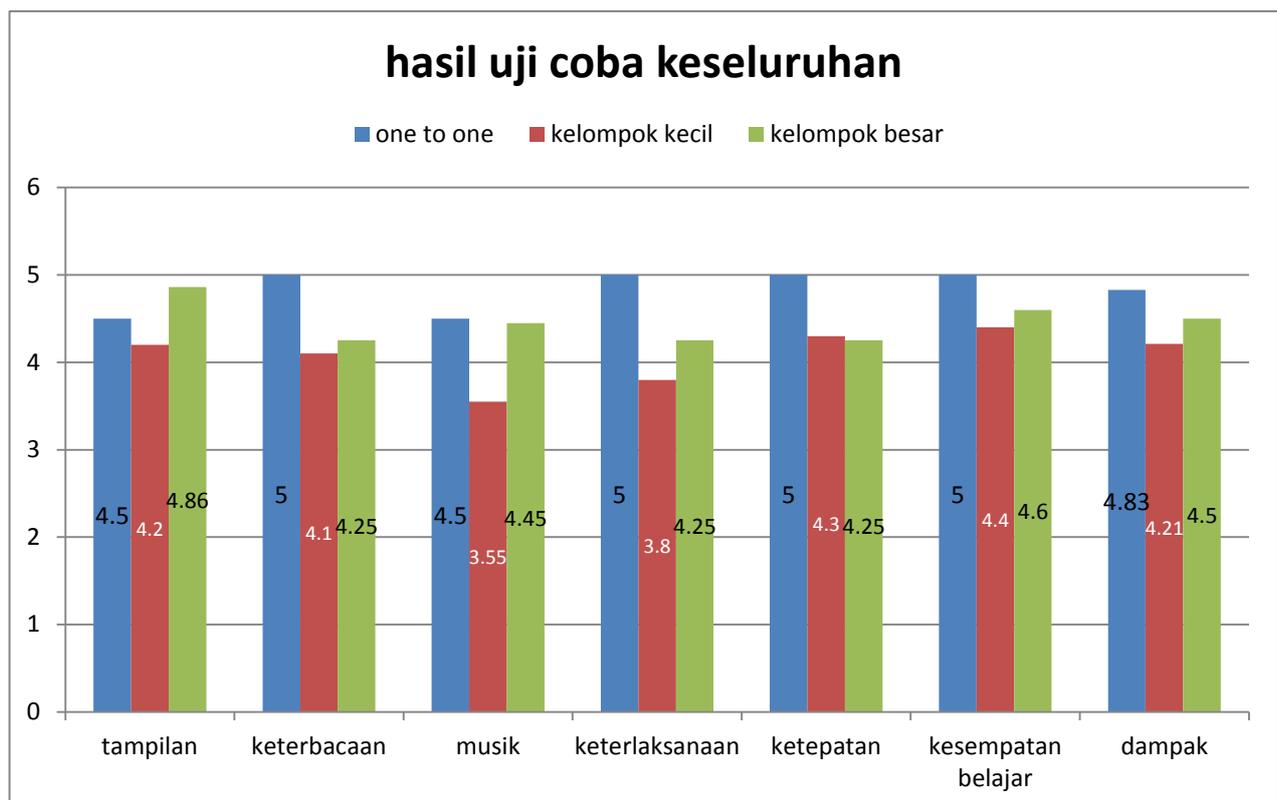
Tabel 4. 30 Hasil Tanggapan Siswa Aspek Dampak pada Uji Coba Kelompok Besar

Kualitas Dampak						
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	9. Saya merasa semangat ketika meng- <i>estafet</i> -kan <i>pen</i> .	20	14	2	0	0
2	10. <i>Ice breaker talking pen</i> menghilangkan kebosanan saya disaat belajar.	25	10	1	0	0
3	11. <i>Ice breaker talking pen</i> membuat saya nyaman dan semangat untuk melanjutkan pelajaran.	18	18	0	0	0
TOTAL		492				
RATA-RATA		4,5				
KATEGORI		Sangat Baik				

Aspek yang terakhir yaitu aspek dampak memperoleh total skor sebesar 492 dari 3 indikator. pada indikator pertama yaitu perasaan semangat ketika meng-*estafetkan pen* tanggapan siswa didominasi oleh sangat setuju dengan didapatkannya 20 siswa yang memberikan skor 5. Begitu pula pada indikator *ice breaker talking pen* menghilangkan kebosanan dan membuat semangat untuk melanjutkan pelajaran yang didominasi oleh tanggapan sangat setuju, dengan perolehan skor 5 masing-masing 25 dan 18 siswa. Pada aspek ini diperoleh rata-rata skor sebanyak 4,5 atau dengan kategori **Sangat Baik**.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, tanggapan siswa terhadap media *ice breaker talking pen* pada dimensi media kualitas tampilan mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,5 yang berarti kualitas **tampilan** termasuk pada kategori

sangat baik. Sedangkan pada kualitas **keterbacaan, keterlaksanaan** dan **ketepatan** mendapatkan skor rata-rata yang sama yaitu 4,25 yang berarti kualitasnya **sangat baik.** Kualitas **kesempatan belajar** mendapatkan skor rata-rata 4.6 yang termasuk dalam kategori **sangat baik.** Kualitas **musik (program)** mendapatkan skor rata-rata 4.45 yang berarti kualitas musik **sangat baik.** sedangkan pada kualitas **dampak** mendapatkan skor rata-rata 4,5 yang termasuk pada kategori **sangat baik.** Perolehan skor total media *ice breaker talking pen* secara utuh pada uji coba kelompok besar adalah 1925 dengan rata-rata 4,45 yang termasuk pada kategori **Sangat baik.**



Pada aspek kualitas tampilan tidak ada perubahan yang dratis dari rata-rata skor. Pada uji coba satu lawan satu didapatkan skor rata-rata sebesar 4,5 pada kelompok kecil sebesar 4,2 dan kelompok besar 4,86. Karena pada uji kelompok kecil kualitas tampilan mengalami penurunan, maka peneliti membuat desain-desain lain yang peneliti buat untuk dilakukan *voting* yang ditujukan untuk para siswa kelompok besar. Tujuannya adalah agar peneliti tahu desain mana yang paling menarik dan disukai menurut siswa. Setelah uji coba kelompok kecil peneliti membuat *voting* yang disebarakan kepada 36 siswa yang akan diuji coba pada kelompok besar. *Vote* ini adalah pemungutan suara pada tampilan gambar kartu perintah.

Dari empat desain yang dibuat oleh peneliti, suara terbanyak jatuh pada desain yang dipakai saat uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil. Berikut pilihan desain tersebut:



Gambar 4. 7 desain kartu perintah pada *voting*

Berdasarkan *voting* empat gambar diatas, dari 36 siswa hanya 30 siswa yang memberikan suara, dari hasil *voting* didapatkan perolehan suara sebanyak 4 suara untuk desain pertama (kiri atas), desain kedua (kanan atas) dengan perolehan 3 suara, desain kiri bawah dengan 13 suara, dan desain kanan bawah 10 suara. Dapat dilihat bahwa desain nomer tiga (kiri bawah) memperoleh suara tertinggi. Maka dari itu, peneliti tetap mempertahankan desain yang dipakai saat uji coba karena berdasarkan data lapangan desain tersebut lebih disukai oleh siswa.

Peneliti tidak melakukan perubahan pada gambar di kartu perintah, karena dari ketiga uji coba pada indikator kemenarikan gambar tanggapan siswa berada di kategori baik dan sangat baik. dari perolehan hasil diatas, maka kualitas tampilan produk telah sesuai dengan kriteria media *ice breaker talking pen* yakni gambar yang dimuat memperjelas pertanyaan, serta gambar dan tampilan menarik bagi siswa.

Pada aspek keterbacaan diketahui hasil uji coba satu lawan satu dengan rata-rata 5, dan pada uji coba kelompok kecil rata-rata skornya adalah 4,1 dan pada uji kelompok besar adalah 4,25. Pada aspek ini peneliti dengan sengaja membuat *clue* secara berbelit supaya lebih menarik dan siswa harus berfikir serta merasa penasaran terhadap jawaban tersebut. Dari hasil *voting* ini maka dapat dinyatakan bahwa produk telah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran bentuk *ice breaker* pada aspek tampilan, karena media menarik perhatian siswa,

dan gambar yang ada pada kartu perintah telah memperjelas pertanyaan teka-teki yang ada.

Dari hasil uji coba satu lawan satu pada aspek musik didapatkan skor rata-rata 4,5 dan pada uji coba kelompok kecil didapatkan skor rata-rata 4,1. Pada uji coba satu lawan satu peneliti memutar *track* dari Harris J, dan pada uji coba kelompok kecil peneliti mencoba memutar *track mix* dari Maher Zein dan Rayhan. Pada kedua uji coba tersebut dalam aspek yang sama terjadi penurunan skor rata-rata, maka peneliti memutar track Harris J lagi saat uji coba kelompok besar yang kemudian pada aspek ini mendapat skor rata-rata 4,45. Dari hasil tersebut diketahui bahwa *track* Harris J lebih disukai oleh siswa dibandingkan *track* yang diputar pada uji coba kelompok kecil.

Saat uji coba, peneliti melihat siswa merasa gembira dengan wajah yang sumringah setelah mendengarkan musik dan melakukan semua rangkaian kegiatan *ice breaker talking pen*. Hal ini menandakan bahwa musik ini telah sesuai dengan kriteria media *ice breaker* yaitu lagunya menarik dan bisa menghilangkan kebosanan.

Pada aspek keterlaksanaan hasil uji coba satu lawan satu dengan rata-rata 5, pada uji coba kelompok kecil didapatkan rata-rata 3,8 dan saat uji coba kelompok besar didapatkan rata-rata 4,25. Indikator aspek ini adalah kejelasan dari buku panduan untuk siswa. Buku panduan yang dibuat oleh peneliti hanya berbentuk lembaran dengan judul *ice breaker*, pengenalan mengenai *ice breaker talking pen*, panduan pelaksanaan siswa dari mulai siswa pertama yang

memegang *pen* sampai dengan pelaksanaan perintah yang ada di kartu, dan yang terakhir adalah aturan permainan. Pada uji coba satu-lawan satu peneliti memberikan buku panduan pada masing-masing siswa dan mereka mengerti dengan maksud buku panduan tersebut. Pada uji coba kelompok kecil, peneliti memberikan buku panduan kepada dua siswa lalu bergantian untuk membaca panduan tersebut. Namun terjadi penurunan skor dari uji coba satu lawan satu ke uji coba kelompok kecil.

Pada uji coba yang ketiga, peneliti memberikan empat buku panduan pada masing-masing barisan, yang kemudian ada satu siswa yang membacakan panduan tersebut di depan kelas. Dan pada uji coba ini perolehan skor rata-rata naik menjadi 4,25 maka kualitas kejelasan buku panduan ini berada dalam kategori sangat baik, selaras dengan kriteria *ice breaker talking pen* bahwa buku panduan harus jelas dan mudah dimengerti.

Hasil uji coba satu lawan satu pada aspek ketepatan mendapatkan skor rata-rata 5, dan uji coba kelompok kecil rata-rata yang didapat adalah 4,3 serta saat kelompok besar didapatkan rata-rata skor sebesar 4,25. Indikator aspek ini adalah materi di kartu perintah sesuai dengan materi yang dipelajari. Terjadi penurunan skor rata-rata dari uji coba satu lawan satu, kelompok kecil dan kelompok besar. Dalam hal ini, kartu dengan materi pengetahuan umum dan ibadah praktis lebih mendominasi. Sehingga ketika berada di lapangan dengan jumlah siswa yang lebih banyak kemungkinan keluarnya kartu materi yang mendominasi akan lebih besar. Namun secara keseluruhan rata-rata poin dari

ketiga uji coba tersebut adalah 4,29 dengan total skor 206 dari 48 siswa. Maka kategori yang didapat adalah Sangat baik.

Kemudian pada aspek kesempatan belajar saat uji coba satu lawan satu didapatkan hasil rata-rata skor sebesar 5, pada uji coba kelompok kecil rata-ratanya adalah 4,4 dan uji coba kelompok besar rata-rata skornya adalah 4,6. Indikator ini adalah berfikirnya siswa saat akan menjawab teka-teki di kartu perintah. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini telah sesuai kriteria media *ice breaker* yang harus memiliki perenungan yang menghendaki jawaban. Maka hasil dari ketiga uji coba tersebut dari kualitas kesempatan belajar termasuk dalam kategori sangat baik.

Pada aspek dampak, skor rata-rata yang diperoleh saat uji coba satu lawan satu adalah 4,83. Pada uji coba kelompok kecil adalah 4,21 dan uji coba kelompok besar adalah 4,5. Indikator pada aspek ini adalah perasaan semangat siswa ketika *mengestafetkan pen*, menghilangkan kebosanan siswa, dan kesiapan siswa untuk memulai pelajaran. Pada uji coba kelompok kecil didapatkan skor rata-rata terendah karena efek musik yang diputar kurang menyemangati mereka, jadi dampak yang ditimbulkan kurang maksimal. Pada uji kelompok besar peneliti melihat bahwa siswa begitu semangat saat *mengestafetkan pen* karena mereka khawatir musik akan berhenti saat mereka memegang *pen*.

Dari observasi peneliti dikelas saat dilakukan uji coba, ekspresi wajah siswa terlihat senang dan tidak ada wajah-wajah lelah dan bosan. Siswa yang tadinya lemas dan mengantuk pun menjadi ikut semangat *mengestafetkan pen* karena kekhawatiran diatas. Disamping kekhawatiran tersebut, siswa juga

menikmati musik sambil mengestafetkan *pen* ke teman yang berada disebelahnya. Semua siswa terlihat senang dan gembira, bahkan ketika menjalankan hukuman. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan telah sesuai dengan kriteria media ice breaker yakni membuat semangat, menghilangkan kebosanan dan membangun kesiapan siswa untuk memulai pelajaran.

Tabel 4. 31 hasil perolehan tanggapan siswa keseluruhan

No	Jenis Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor Total	Rata-Rata
1	Satu lawan satu (<i>one to one</i>)	2	114	4,75
2	Kelompok kecil	10	494	4,11
3	Kelompok besar	36	1925	4,45
Jumlah			2533	4,39

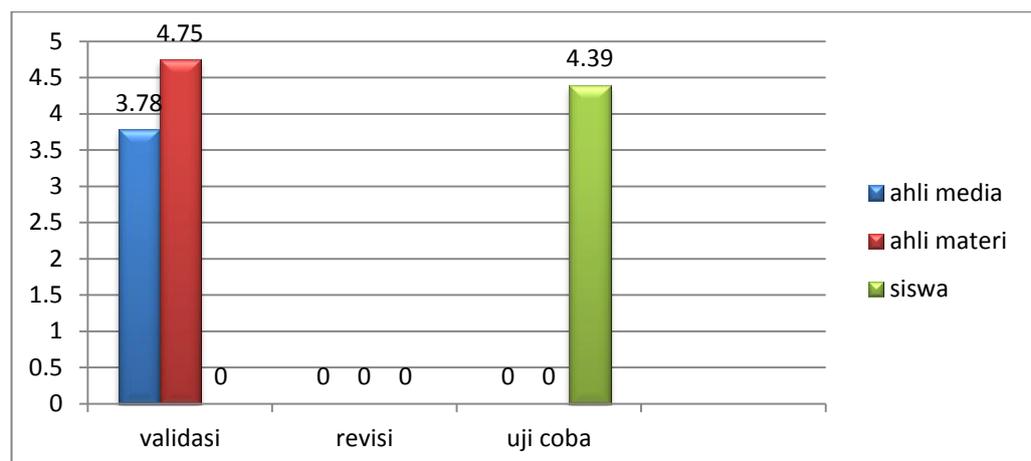
Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa tanggapan siswa pada media *ice breaker talking pen* secara keseluruhan saat uji coba satu lawan satu adalah **sangat baik** dengan perolehan rata-rata skor 4,75. Pada uji coba kelompok kecil didapatkan rata-rata skor 4,11 atau dengan kualitas **baik**. Titik penurunan nilai ini terdapat pada kualitas musik dan keterlaksanaan, dikarenakan musik yang diputar saat itu menurut siswa kurang heboh, tidak kekinian dan kurang membuat mereka semangat. Sedangkan pada uji coba kelompok besar didapatkan skor rata-rata 4,45 atau dalam kualitas **sangat baik**.

Secara keseluruhan uji coba didapatkan total skor 2533 dari total penilai (siswa) 48 orang dengan 12 indikator yang dinilai. Maka dari itu, didapatkan hasil rata-rata skor sebesar 4,39. Hal ini menandakan bahwa produk media *ice breaker*

alking pen berkualitas **Sangat Baik**. Berdasarkan pada ketentuan kelayakan yang telah ditentukan di bab 3 yaitu minimal nilai produk adalah 4 (Baik) dengan interval $X > 3,4 - 4,2$, jika rata-rata nilai dari ahli materi, ahli media, dan siswa adalah **Baik** maka media *ice breaker* ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Pada penelitian ini nilai dari ahli Media adalah 3,78 (Baik), nilai dari ahli materi adalah 4,75 (Sangat Baik), kemudian dilakukan revisi untuk diujicobakan kepada siswa dan hasil uji coba tersebut secara keseluruhan adalah 4,39 (Sangat Baik). Maka, dapat dilihat bahwa semua nilai berada ≥ 4 atau Baik, untuk itu produk media *ice breaker talking pen* dinyatakan layak untuk digunakan.

Grafik 4. 4 perolehan hasil validasi dan uji coba



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Pengembangan media *ice breaker talking pen* pada mata pelajaran PAI kelas X dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu (a) Tahap pengumpulan data : studi lapangan, dan studi pustaka; (b) tahap perencanaan : pemilihan materi, penyajian materi, pemilihan dan *editing* musik, penetapan desain kartu, dan pembuatan instrumen penilaian produk.; (c) tahap pengembangan produk : pengumpulan bahan, pengolahan bahan, *editing*, pemetaan materi; (d) tahap validasi dan uji coba : validasi ahli materi, validasi ahli media, revisi I, uji coba penggunaan kepada 36 siswa kelas X SMAN 100 Jakarta.
2. Berdasarkan pada hasil validasi didapat skor rata-rata dari validasi ahli materi sebesar 4,75 atau kategori sangat baik, dan dari validasi ahli media sebesar 3,78 atau kategori baik, setelah dilakukan revisi dari dari penilaian, saran serta komentar ahli maka dilakukan uji coba penggunaan. Kemudian didapatkan tanggapan siswa mengenai media *ice breaker talking pen* sebesar 4,39 atau kategori sangat baik. Maka dari itu media *ice breaker talking pen* pada mata pembelajaran PAI kelas X dinyatakan layak untuk digunakan dengan kategori sangat baik.

B. KETERBATASAN PENELITIAN

Berdasarkan simpulan tersebut, terdapat beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Sulitnya pembuatan teka-teki pada setiap materi yang ada di kelas X, maka peneliti membuat teka-teki.
2. Keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti dalam mengembangkan media *ice breaker talking pen*.
3. Tempat uji coba hanya terbatas di kelas X SMAN 100 Jakarta.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Media *ice breaker talking pen* disarankan untuk digunakan sebagai media *ice breaker* pada pembelajaran PAI, sehingga siswa bisa menjadi lebih segar dan siap untuk melakukan pembelajaran.
2. Karena keterbatasan peneliti, maka perlu diadakan pengembangan pada media *ice breaker talking pen* untuk jenjang kelas yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal, Irvand S. dan Herawati, Atty. *A Descriptive Study Of Oce Breaking Activity In Teaching English For Children*. Program Studi Bahasa Inggris FKIP Universitas Pakuan, November 2012.

Bachtiar, Muhammad Ilham. *Pengembangan Media Ice Breaking sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Volume 1, No. 2, 2 Desember 2015.

Bahri, Syaiful. Dan Zein, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, 2000.

Firmantika, Lusty. dan Mukminan. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP*. Harmoni Sosial, Volume I, No. 2, 2014.

<http://www.adiwgunawan.com/?p=article&action=shownews&pid=257>

<http://www.bppk.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel/167-artikel-pajak/20299-waspadai-ice-breaking#ftn1>

Isnaini, Eri. *Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah Dengan Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Yogyakarta: Skripsi Strata Satu UNY, Tidak Diterbitkan, 2014.

Kurniasih, Ayu Novia dan Alarifin, Dedy Hidayatullah, *Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A MTs An-Nur Pelopor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014*. JPF, Vol. III, No. 1, Maret 2015.

Soenarno, Adi. *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: ANDI, 2005.

Sunarto. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Alfabeta, Jakarta, 2015.

LAMPIRAN 1 KARTU JAWABLAH



Jawablah!

Aku adalah tebusan. Aku berupa binatang. Aku ada ketika orang yang berhram tidak melakukan wajib haji. Apakah aku?



Jawablah!

Aku tersusun lebih dari 100 bagian, tetapi bila dibagi dua hasilku kurang dari 20. Aku sering dibaca orang dan aku adalah yang utama dalam Islam. Apakah aku ?



Jawablah!

Orang membenciku, tapi aku dibutuhkan. Aku tak kasat mata, aku ada ketika air tak ada. Siapakah aku ?



Jawablah!

Aku adalah milik Rosulullah. Aku mempunyai rantai. Aku dibicarakan banyak orang. Aku adalah penunjang dalam islam. Apakah aku ?



Jawablah!

Aku adalah label dalam islam. Aku berhubungan dengan dosa, boleh, kebencian dan pahala. Aku terbagi menjadi 5 bagian. Apakah aku ?



Jawablah!

Aku ada pada setiap manusia. Aku terlihat tapi tak boleh dilihat. Aku harus dilindungi. Apakah aku ?



Jawablah!

Aku sesuatu yang boleh disedekahkan, tapi aku tidak boleh diperjual belikan. Aku hanya ada di bulan dzulhijah. Apakah aku?



Jawablah!

Kamu pergi untuk menunaikan ibadah haji, kamu berangkat pada tanggal 11 dzulhijah. Termasuk dalam jenis haji apa yang kamu lakukan?



Jawablah!

Aku adalah hukuman berupa cambuk 100x, juga dengan pengasingan selama satu tahun. Aku ada untuk membuat jera. Untuk siapakah aku berlaku?



Jawablah!

Aku ada bersama para pecinta. Aku menggetarkan sekaligus membuat dilemma. Tetapi Allah membenciku dan rajam adalah hukumanku. Apakah aku ?



Jawablah!

Aku panjang, aku berwarna coklat. Aku menjadi sunnah sebelum sholat. Aku bersahabat dengan gigi. Apakah aku?



Jawablah!

Sebagian orang mencintaiku, sebagian membenciku. Rezeki banyak datang ketika aku datang. Aku adalah kebahagiaan sekaligus ujian. Siapakah aku ?



Jawablah!

Aku mempertemukan 2 hal yang terpisah. Berlari adalah bagian dari diriku. Kisahku adalah tentang seorang ibu yang mencari mata air untuk anaknya. Apakah aku?



Jawablah!

Aku adalah sebuah ikatan, karena aku orang akan menjadi dekat dan menjadi saudara. Aku adalah ciri keislaman. Aku adalah istilah dari persaudaraan dalam islam. Apakah aku?



Jawablah!

Orang beramai-ramai datang untukku. Mereka datang dari tempat yang sangat jauh. Tapi aku hanya dilakukan 1 tahun sekali pada tanggal 10 dzulhizah. Apakah aku?



Jawablah!

Aku adalah bagian dari 10 yang wajib diketahui, percaya adanya aku adalah salah satu rukun iman. Aku mempunyai tugas dalam urusan catatan amal. Siapakah aku?



Jawablah!

Aku adalah milik para ulama. Aku ada pada masa setelah kekasihNya tiada. Aku adalah penunjang dalam islam. Apakah aku?

LAMPIRAN 2 KARTU LAKUKAN



Lakukan!

Aku ada ketika kamu lupa. Aku adalah pelengkap ketidak sempurnaan. Aku hanya ada di saat-saat terakhir sholat.



Lakukan!

Aku ada sebelum sholat. Aku panggilan bagi orang-orang yang beriman untuk bercengkrama dengan Allah SWT. Tapi aku hanya dilantunkan 5 kali sehari.



Lakukan!

Aku hadir satu tahun sekali. Aku dilafazkan bukan dituliskan. Aku beriringan dengan zakat. Aku hanya hadir di bulan romadhon.



Bacakan!

Kami indah penuh dengan makna, keberadaan kami membuat kamu mengenal Allah swt. Kami adalah sifat dari dzat yang maha Esa.



Lakukan!

Aku ada ketika sholat. Aku diperebutkan oleh mak'mum. Tak ada sholat jamaah tanpa diriku.



Lakukan!

Aku terdiri dari beberapa bagian, aku adalah pasangan adzan. Hanya aku yang menemani adzan ketika dilantunkan.



Lakukan!

Aku = 1 minggu. Aku berawal dan berakhir pada titik yang sama. Aku tidak sejalan dengan jarum jam. Aku hanya dilakukan di Mekkah.



Lakukan!

Aku dekat dengan air. Karena airlah aku ada. Tartib adalah bagian dari diriku.



Lakukan!

Aku ada ketika nikmat datang. Aku bisa dilakukan dimana saja. Ketika manusia sedang merasa tinggi aku mengantarkannya dekat dengan bumi. Aku adalah ungkapan kebahagiaan.

LAMPIRAN 3 KARTU BACAAN



Bacakan!

Aku dibacakan ketika fajar, ketika aku dilantunkan kamu akan menengadahkan tangan. Aku dibaca ketika kamu berdiri. Aku tak ada pada siang, sore ataupun malam.



Bacakan!

Aku lebih singkat, tak seperti saudaraku, syahadat adalah bagian dariku. Aku ada di permulaan, bukan di akhir. Aku mengingatkanmu pada Yang Esa.



Bacakan!

Aku mengawali hari yang suci, Aku hanya dibaca 30 hari dalam setahun. Aku tak lagi dilantunkan ketika matahari datang.



Bacakan!

Aku dilantunkan ketika kamu berpindah tempat, kamu biasa membacanya di mobi, motor, kereta, bis, pesawat, dan kapal laut. Aku singkat namun bermakna.



Bacakan!

Aku dilantunkan saat seseorang bangun dari kematian kecil. Aku mengawali pagimu.



Bacakan!

Kami indah penuh dengan makna, keberadaan kami membuat kamu mengenal Allah swt. Kami adalah sifat dari dzat yang maha Esa.



Bacakan!

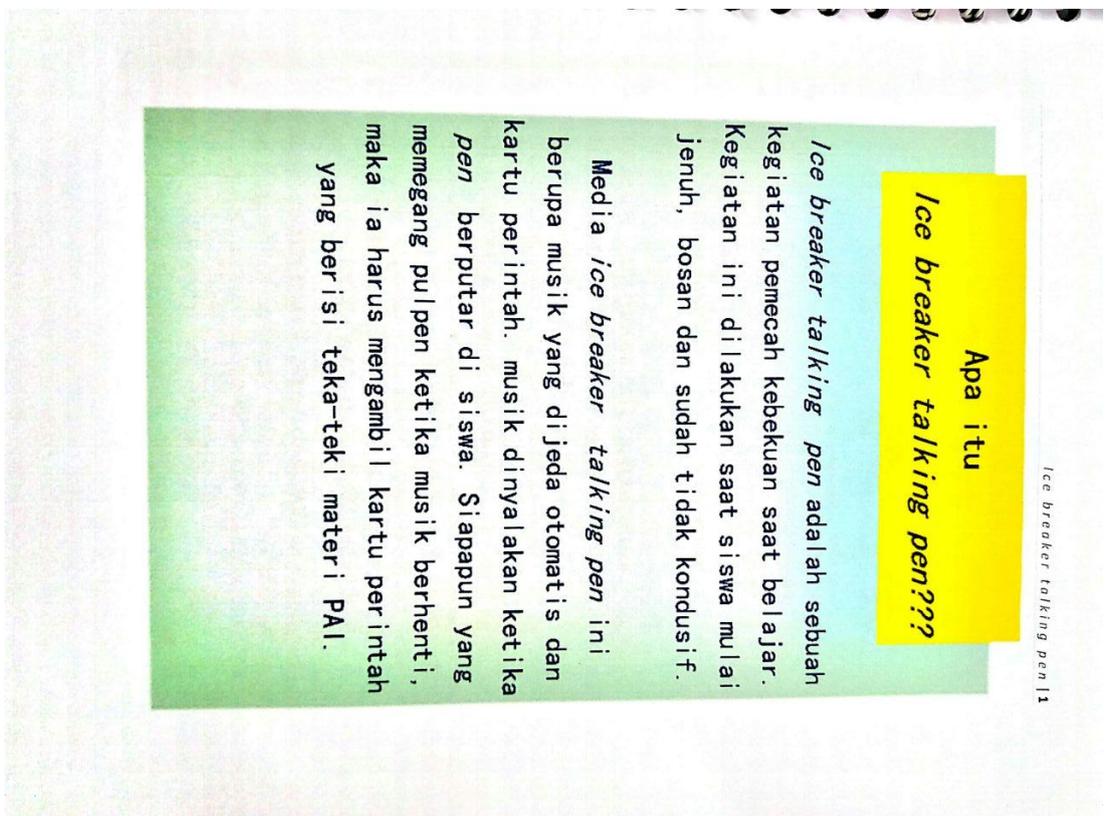
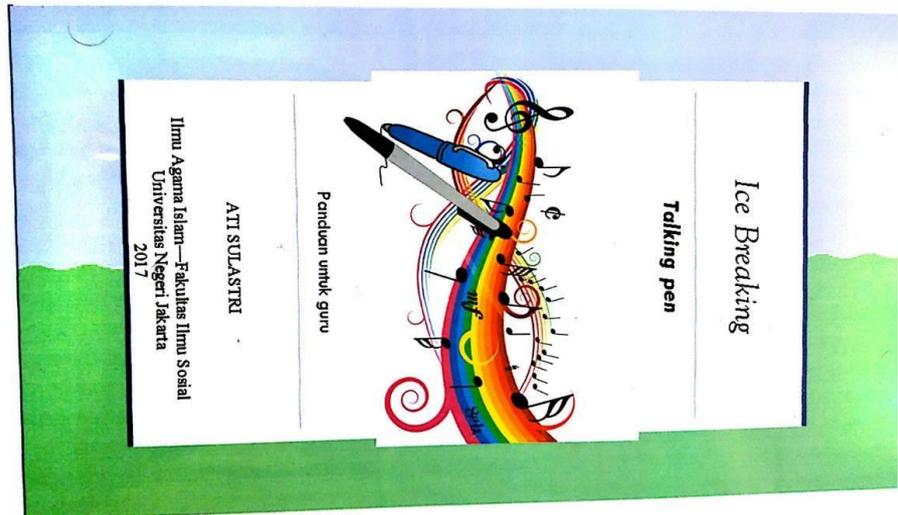
Kedatanganku sempat menciptakan ketakutan bagi dia yang dicintai Allah. Aku singkat namun penuh makna. Akulah yang mengawali turunnya al-Qurán. Iqra adalah bagian dari diriku.



Bacakan!

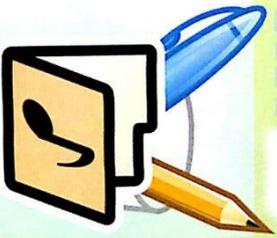
Ketika kamu takut aku membuatmu tenang, aku menjadi bagian dari "sapi betina" (surah kedua dari Al-Qurán). Kalian sering mengingatkku ketika kalian diganggu oleh makhluk ghoib.

LAMPIRAN 4 BUKU PANDUAN DAN PEMETAAN MATERI SERTA KUNCI JAWABAN.



Persiapan

Guru



Tools

1. Siapkan *pen* (spidol, pulpen, pensil ataupun semacamnya).
2. Siapkan perangkat untuk memutar audio. Laptop dan *drv external* (* *speaker* bila diperlukan)
3. Siapkan kartu perintah. Acak kartu dan simpan di meja guru.

Pengkondisian

1. Berikan arahan kepada peserta tentang aturan main *ice breaking talking pen* ini.
2. Rapiakan siswa untuk bersiap memulai pelaksanaan *ice breaking*.

Pelaksanaan



Guru mempersiapkan siswa.



Guru memberikan *pen* kepada siswa (* *random*) untuk menjadi orang pertama yang memegang *pen*.



Guru memutar musik yang telah di siapkan di perangkat.



Guru menjeda musik di perangkat.



Guru menyuruh siswa yang memegang *pen* untuk kedepan.



Guru memberikan pulpen kepada siswa yang duduk disebah siswa yang memegang *pen* terakhir dan memutar musik kembali.



ulangi langkah 4-5 sampai lagu habis satu putaran.



Guru mempersilahkan siswa yang memegang kartu untuk melakukan apa yang diperintahkan di kartu tersebut.

Tentang Pelaksanaan Ice Breaker Talking Pen

Ice breaker talking pen bisa digunakan dalam kegiatan pembuka sebelum pelajaran, ataupun bisa dilakukan kapan saja ketika siswa mulai jenuh saat belajar.

Kartu perintah dipetakan sesuai materi. Guru dapat memilih materi yang akan disampaikan sesuai dengan materi yang diajarkan saat itu (*materi umum dan ibadah praktis digunakan pada semua materi). Namun, guru juga bisa menyiapkan kartu materi yang telah lalu sebagai review pelajaran untuk siswa. Bahkan guru bisa menyisipkan kartu yang akan/belum dipelajari sebagai pengenalan materi pada siswa.

Ice breaker talking pen dilaksanakan secara fleksibel dan kondisional. Bisa dilaksanakan secara terancang atau secara spontan.



RULE OF THE GAME

1. Tidak boleh ada celah (kursi) kosong dibagian depan. Bagian depan harus di isi terlebih dahulu.
2. Pemegang pen pertama dipilih secara acak oleh guru, dengan arah laju pen yang ditentukan oleh guru.
3. Siswa tidak boleh dengan sengaja mengulur waktu atau memperlambat laju pen.
4. Siswa yang dengan sengaja memperlambat laju pen maka ia harus mengambil kartu perintah.
5. Apabila teka-teki di kartu tidak terjawab, maka siswa diperbolehkan untuk mengambil kartu lain, jika masih tidak terjawab maka teka-teki akan dilemparkan kepada siswa lain.

Pemetaan Materi

PERINTIH	JAWABAN MATERI
Jawablah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukhwah 2. Ma'ailah Rokib dan rfid 3. rfunel 4. Zina 5. Pzama ghastru mukhaan. 6. ttukam takliff 7. Jihad 8. rfi qurban 9. rfi al'zai 10. set 11. Qam hell 12. Wukuf 13. Hadia 14. Basing kurben 15. Pzbu legatum 16. silwak 17. Romadhon

lakukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjwab adzan 2. rkrad zakat firrah 3. Wudhu 4. sjud sahwel 5. Thowaf 6. sjud syukur. 7. rfdzan
---------	--

Daekkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. rfiqul kurul 2. rkmadi huana. 3. rfi alaq 1-5 4. Paa qanul 5. Paa naik kenderman 6. Paa bangun tidur 7. Tasghud awal 8. Hial puasa Ramadhan
---------	---

Kelas X	Butir teka-teki
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Q.S. al-Hujurat/49: 1</i> dan <i>12Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, serta hadis tentang kontrol diri (<i>mujahadah an-nafs</i>), prasangka baik (<i>husnuzzan</i>), dan persaudaraan (<i>ukhuwah</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Aku adalah sebuah ikatan, karena aku orang akan menjadi dekat dan menjadi saudara. Aku adalah ciri keislaman. Aku adalah istilah dari persaudaraan dalam islam. Apakah aku? Ukhuwah
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Q.S. an-Nur/24:2</i>, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina 	<ul style="list-style-type: none"> • Aku ada bersama para pecinta. Aku menggetarkan sekaligus membuat dilemma. Tetapi allah membenciku, dan rajam adalah hukumanku. Apakah aku? Zina • Aku adalah hukuman berupa cambuk 100x, juga dengan <i>pengasingan</i> selama satu tahun. Aku ada untuk membuat jera. Untuk siapakah aku berlaku? Pezina Ghairu mukhsan
<ul style="list-style-type: none"> • Iman kepada Allah (<i>penghayatan al-Asma'u al-Husnaal-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jami', al-'Adl, dan al-Akhir</i>), dan Iman kepada Malaikat Allah Swt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kami indah <i>penuh</i> dengan makna, keberadaan kami membuat kamu mengenal Allah swt. Kami adalah sifat dari dzat yang maha Esa. Asma'ul husna. • Aku adalah bagian dari 10 yang wajib diketahui. Aku adalah makhluk, Percaya adanya aku adalah salah satu rukun iman. Aku mempunyai tugas dalam urusan catatan amal. Siapakah aku? Malaikat Rokib dan Atid
<ul style="list-style-type: none"> • Berpakaian sesuai syariat Islam, jujur dan semangat keilmuan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aku ada pada setiap manusia. Aku terlihat tapi tak boleh dilihat. Aku harus dilindungi. Apakah aku ? Aurat
<ul style="list-style-type: none"> • Kedudukan al-Qur'an, Hadis, dan ijtihad sebagai sumber hukum Islam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aku tersusun lebih dari 100 bagian, tetapi bila dibagi dua hasilku kurang dari 20. Aku sering dibaca orang dan aku adalah yang utama dalam islam Apakah aku ? Al qur'an • Aku adalah milik rosulullah. Aku mempunyai rantai. Aku dibicarakan banyak orang. Aku adalah <i>penunjang</i> dalam islam. Apakah aku ? Hadits • Aku adalah label dalam islam. Aku berhubungan dengan dosa, boleh, kebencian dan pahala. Aku terbagi menjadi 5 bagian. Apakah aku? Hukum taklifi • Aku adalah milik para ulama. Aku ada pada masa setelah kekasihnya tiada. Aku adalah <i>penunjang</i> dalam islam. Apakah

Kelas X	Butir teka-teki
<ul style="list-style-type: none"> Haji, zakat, dan wakaf. 	<p>aku ? Ijtihad</p> <ul style="list-style-type: none"> Kamu pergi untuk menunaikan ibadah haji, kamu berangkat pada tanggal 11 dzulhijah. Termasuk dalam jenis haji apa yang kamu lakukan? Haji telat Aku mempertemukan 2 hal yang terpisah. Berlari adalah bagian dari diriku. Kisahku adalah tentang seorang ibu yang mencari mata air untuk anaknya. Apakah aku? Sa'i Orang beramai-ramai datang untukku. Mereka datang dari tempat yang sangat jauh. Tapi aku hanya dilakukan 1 tahun sekali pada tanggal 10 dzulhizah. Apakah aku? Wukuf Aku adalah tebusan. Aku berupa binatang. Aku ada ketika orang yang berihram tidak melakukan wajib haji. Apakah aku ? Dam haji Aku hadir satu tahun sekali. Aku dilafazkan bukan dituliskan. Aku beriringan dengan zakat. Aku hanya hadir di bulan romadhon. Akad zakat fitrah Aku = 1 minggu. Aku berawal dan berakhir pada titik yang sama. Aku tidak sejalan dengan jarum jam. Aku hanya dilakukan di Mekkah. Thowaf
<ul style="list-style-type: none"> Substansi dan strategi keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah dan Madinah. 	<ul style="list-style-type: none"> Kedatanganku sempat menciptakan ketakutan bagi dia yang dicintai Allah. Aku singkat namun <i>penuh</i> makna. Akulah yang mengawali turunnya al-qurán. Iqra adalah bagian dari diriku. Al alaq 1-5 Aku adalah sahabat rosul. Aku termasuk assabiqunal awwalun, aku berkulit hitam dan orang pertama yang mengumandangkan adzan. Siapakah aku ? Bilal bin rabbah
<ul style="list-style-type: none"> Materi Esensi dan ibadah praktis 	<ul style="list-style-type: none"> Aku sesuatu yang boleh disedekahkan, tapi aku tidak boleh diperjual belikan. Aku hanya ada di bulan dzulhijah. Apakah aku ? Daging kurban Orang membenciku, tapi aku dibutuhkan. Aku tak kasat mata, aku ada ketika air taka ada. Siapakah aku ? Debu

Kelas X	Butir teka-teki
	<p>tayamum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimanakah tempat yang tidak memiliki kiblat ? Didalam ka'bah • Aku panjang, aku berwarna coklat. Aku menjadi sunnah sebelum sholat. Aku bersahabat dengan gigi. Apakah aku ? Siwak • Sebagian orang mencintaiku, sebagian membenciku. Rezeki banyak datang ketika aku datang. Aku adalah kebahagiaan sekaligus ujian. Siapakah aku ? Romadhon • Aku ada ketika sholat. Aku diperebutkan oleh mak'mum. Tak ada sholat jamaah tanpa diriku. Iqomah • Aku terdiri dari beberapa bagian, aku adalah pasangan adzan. Hanya aku yang menemani adzan ketika dilantunkan. Menjawab adzan • Aku dekat dengan air. Karena airilah aku ada. Tartib adalah bagian dari diriku. Wudhu • Aku ada ketika kamu lupa. Aku adalah pelengkap ketidak sempurnaan. Aku hanya ada di saat-saat terakhir sholat. Sujud sahwi • Aku ada ketika nikmat datang. Aku bisa dilakukan dimana saja. Ketika manusia sedang merasa tinggi aku mengantarkannya dekat dengan bumi. Aku adalah ungkapan kebahagiaan. Sujud syukur. • Aku ada sebelum sholat. Aku panggilan bagi orang-orang yang beriman untuk bercengkrama dengan Allah SWT. Tapi aku hanya dilantunkan 5 kali sehari. Adzan • Aku lebih singkat, tak seperti saudaraku, syahadat adalah bagian dariku. Aku ada di permulaan, bukan di akhir. Aku mengingatkanmu pada Yang Esa. Tasyahud awal • Aku mengawali hari yang suci, Aku hanya dibaca 30 hari dalam setahun. Aku tak lagi dilantunkan ketika matahari datang. Niat puasa Ramadan

Kelas X	Butir teka-teki
	<ul style="list-style-type: none"> • Aku dilantuntan saat seseorang bangun dari kematian kecil. Aku mengawali pagimu. Doa bangun tidur • Aku dilantunkan ketika kamu berpindah tempat, kamu biasa membacanya di mobi, motor, kereta, bis, pesawat, dan kapal laut. Aku singkat namun bermakna. Doa naik kendaraan • Aku dibacakan ketika fajar, ketika aku dilantuntkan kamu akan mengadahkan tangan. Aku tak ada pada siang, sore ataupun malam. Doa qunut • Ketika kamu takut aku membuatmu tenang, aku menjadi bagian dari “sapi betina”(surah kedua dari Al-Qurán). Kalian sering mengingatkanku ketika kalian diganggu oleh makhluk ghoib. Ayat kursi

Lampiran 5 isi track

Files Currently on the Disc (11)

 Burn	11/05/2017 20:58	WinRAR archive	92.696 KB
 track 1-mix maher rayhan (5 jeda)	11/05/2017 20:15	MPEG Layer 3 Aud...	8.399 KB
 track 2- mix harris (5 jeda)	11/05/2017 20:15	MPEG Layer 3 Aud...	11.900 KB
 track 3-mix (6 jeda)	11/05/2017 20:15	MPEG Layer 3 Aud...	12.243 KB
 track 4- mix (4 jeda)	11/05/2017 20:14	MPEG Layer 3 Aud...	11.475 KB
 track 5-I promise Harris j	11/05/2017 20:14	MPEG Layer 3 Aud...	10.812 KB
 track 6-salam Harris j (4 jeda)	11/05/2017 20:14	MPEG Layer 3 Aud...	8.543 KB
 track 7- Rasulullah Harris j (4 jeda)	11/05/2017 20:14	MPEG Layer 3 Aud...	9.039 KB
 track 8- Kun Anta Khumod (5 jeda)	11/05/2017 20:14	MPEG Layer 3 Aud...	10.167 KB
 track 9-edhak Khumod (4 jeda)	11/05/2017 20:14	MPEG Layer 3 Aud...	7.186 KB
 track 10-worth it Harris j (4 jeda)	11/05/2017 20:14	MPEG Layer 3 Aud...	8.397 KB

Lampiran 6 instrumen penelitian ahli media

INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ice Breaking Talking Pen dalam Mata Pelajaran PAI
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Sasaran Program : Siswa kelas X SMAN 100 Jakarta
Peneliti : Ati Sulastri
NIM : 4715137118
Nama Ahli Media : Dr. Ika Lestari, S.Pd, M.Si.
Bidang : PGSD
Asal Lembaga : UNG

A. Petunjuk penilaian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu dosen selaku ahli media terhadap kelayakan media *ice breaking talking pen* dengan media musik dan kartu perintah pada mata pelajaran PAI. Komentar, pendapat, kritik dan saran bapak/ibu sangat bermanfaat dalam meningkatkan media ini. Oleh karena itu, dimohon bapak/ibu untuk menilai dan memberi tanggapan pada setiap pernyataan dengan memberikan tanda (V) di kolom yang telah disediakan.

Komentar atau saran diisi pada kolom komentar atau saran yang telah disediakan

1. Ketetarang skor

5 = Sangat Baik

2 = Kurang Baik

4 = Baik

1 = Sangat Kurang Baik

3 = Cukup

NO	KRITERIA PENILAIAN	TINGKAT KESESUAIAN				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Tampilan						
1	Tampilan gambar/teks			✓		

2	Ketepatan pemilihan background			✓		
3	Ketepatan pemilihan warna dan ukuran huruf		✓			
4	Ketepatan pemilihan gambar			✓		
5	Gambar menarik perhatian			✓		
6	Kerapihan desain		✓			
B. Aspek Penulisan						
7	Pemilihan jenis huruf		✓			
8	Ukuran huruf yang digunakan		✓			
9	Kesesuaian jenis huruf dengan tampilan warna		✓			
10	Keterbacaan teks		✓			
11	Pengaturan jarak pada teks		✓			
12	Kesesuaian warna teks dengan background			✓		
C. Aspek Musik						
13	Pemilihan lagu		✓			
14	Kesesuaian lagu dengan materi		✓			
15	Pengaturan penjedaan music		✓			
16	Lama musik		✓			
D. Aspek Keterlaksanaan						
17	Kemudahan penggunaan <i>media ice breaking talking pen</i> dalam penerapan ice breaking	✓				
18	Kejelasan buku panduan dalam		✓			

	keterlaksanaan ice breaking					
19	Keefektifan waktu yang digunakan untuk ice breaking		✓			

Komentar dan saran

Gambar di dalam kartu sebaiknya diperbaiki supaya lebih menarik. Dicitaknya tidak dengan di print tetapi dicetak. Background terlalu sederhana. Tulisan dihindari warna merah. Perbaiki typo. Buku panduan sebaiknya dibuat menjadi dua yaitu guru dan siswa.

E. Kesimpulan

Media *Ice breaking talking pen* pada pembelajaran PAI ini dinyatakan :

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak untuk digunakan

Jakarta, 12 MEI 2017

Ahli Media Pembelajaran



Dr. Ika Lestari, S.Pd., N
NIP. 198402272008122003

2	Kelengkapan materi yang disajikan dengan materi di silabus.					✓
3	Kedalaman materi					✓
4	Penyampaian materi mendorong siswa untuk mencari jawaban.					✓
5	Ketepatan penggunaan gambar untuk memperjelas pertanyaan.					✓
6	Materi yang disampaikan menarik untuk dipelajari					✓
7	Kesesuaian pertanyaan dengan kunci jawaban.					✓
8	Peyampaian materi mengasah kemampuan berfikir kritis siwa.					✓
9	Kesesuaian materi tambahan dengan taraf pengetahuan siswa.					✓
B. Aspek Bahasa						
10	Materi disampaikan secara komunikatif					✓
11	Tingkat bahasa sesuai dengan perkembangan siswa SMA					✓
12	Susunan kalimat jelas					✓

Komentar dan saran

Materi per bab sehanusny diperbanyak
dan metode pembelajaran ini sangat efektif
maka diharapkan metode ini dilaksanakan selanjutnya

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Ice breaking talking pen dengan musik dan kartu perintah pada pembelajaran PAI ini dinyatakan :

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak untuk digunakan

Jakarta, 12 Mei 2017.....

Ahli Materi Pembelajaran

Strainil Khosam Siragan
NIP. 196803152005011073

Lampiran 8 hasil uji coba kelompok kecil

No	Nama	Butir												Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Abdullah umar	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
2	Dewi rika	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	57
3	Jasmine Dian	4	4	4	5	4	3	5	3	2	3	3	3	43
4	Danneta yasmina	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	3	3	44
5	Prasetyo	5	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	44
6	Ludzfiah	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	56
7	Cahya	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	42
8	Nabila	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
9	M. Rafly Yasin	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	47
10	Rivan Romdana	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	58

Lampiran 10 Dokumentasi Kelompok Kecil



Lampiran 11 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar



1 siswa sedang estafet *pen*



2 siswa mendapatkan kartu perintah dan melantunkan adzan



4 siswa membaca kartu perintah



3 siswa mendapatkan kartu perintah dan melakukan thowaf

RIWAYAT HIDUP



Ati Sulastri lahir di Karawang pada tanggal 6 juni 1996 merupakan anak terakhir dari 3 bersaudara. Ati memulai sekolah dasarnya di SDN Jomin Barat II pada dan lulus tahun 2007, kemudian di jenjang sekolah menengah pertama Ati bersekolah di salah satu madrasah swasta di Cikampek yaitu MTs Al-Ahliyah dan selesai pada tahun 2010. Ati melanjutkan pendidikan menengah atasnya di sekolah yang sama yaitu MA Al-Ahliyah Cikampek dan lulus pada tahun 2013. Semenjak SD sampai MA ati mengikuti organisasi kepramukaan. Pada tahun 2010 Ati menjabat sebagai Juru Adat di Ambalan Sudirman – R.A Kartini. Pada tahun 2013 Ati diterima di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Fakultas Ilmu Sosial program studi Ilmu Agama Islam pada jalur Ujian Masuk Bersama (UMB). Di kampus ati mengikuti organisasi Badan Legislatif Mahasiswa Jurusan (saat itu jurusan) IAI dan menjabat di komisi konstitusi pada periode 2013-2014 dan 2014-2015.