PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KINCIR ANGKA PADA MATERI MENGENAL MALAIKAT ALLAH DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SDN 09 MATTEKKO KOTA PALOPO

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo

UIN PALOPO

Oleh

SITTI NURHAYATI LISURANTE

2102010047

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
TAHUN 2025

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KINCIR ANGKA PADA MATERI MENGENAL MALAIKAT ALLAH DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SDN 09 MATTEKKO KOTA PALOPO

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo

UIN PALOPO

Oleh

SITTI NURHAYATI LISURANTE

2102010047

Pembimbing:

1. **Dr. Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I.**
2. **Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd.I.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
TAHUN 2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sitti Nurhayati Lisurante

NIM : 2102010047

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi/tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi/tesis ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,

Sitti Nurhayati Lisurante

2102010047

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka pada Materi Mengenal Malaikat Allah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo yang ditulis oleh Sitti Nurhayati Lisurante Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010047, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 11 Agustus 2025 M bertepatan dengan 17 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 04 September 2025

TIM PENGUJI

1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.	Ketua Sidang	( )
2. Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.	Penguji I	( )
3. Dr. Bustanul Iman RN, MA.	Penguji II	( )
4. Dr. Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I.	Pembimbing I	( )
5. Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd.I.	Pembimbing II	( )

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْم

الْحَمْدُ لِلهِ رَبِّ الْعَلَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ . (اما بعد)

Puji syukur atas kehadirat Allah swt atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka pada Materi Mengenal Malaikat Allah dalam Pembelajaran PAI Kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo".

Shalawat dan salam atas junjungan Nabi Muhammad Saw. yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat Islam selaku para pengikutnya, keluarganya, para sahabatnya serta orang-orang yang senantiasa berada di jalannya. Nabi yang terakhir diutus oleh Allah Swt di permukaan bumi ini untuk menyempurnakan akhlak manusia. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak, walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Rektor UIN Palopo, Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan**,** Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Masruddin, S.S., M. Hum. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama**,** Dr. Takdir, S.H., M.H.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo Wakil Dekan I, Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II Hj Nursaeni, S.Ag., M.Pd. dan wakil dekan III Dr. Taqwa, M.Pd.I.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd., dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Serta staf Pogram Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Pembimbing I, Dr. Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I. dan Pembimbing II, Dr. H. M. Alinurdin, M.Pd.I. yang telah memberikan masukan dan bimbingan serta banyak mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Validator Produk, Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I., Mawardi, S.Ag., M.Pd. dan Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan skripsi ini.
6. Penguji I, Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. dan penguji II, Dr. Bustanul Iman RN, MA. yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh dosen beserta staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama menempuh pendidikan di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala Unit Perpustakaan UIN Palopo, Zainuddin S, S.E., M.Ak. beserta karyawan dan karyawati dalam ruang lingkup UIN Palopo yang telah

membantu khususnya dalam mengumpulkan buku-buku literatur yang berkaitan dengan skripsi ini.

9. Kepala Sekolah SDN 09 Mattekko Kota Palopo, Fitriani Muchtar, S.Pd. Guru mata pelajaran PAI, Nurlia, S.Pd.I dan Wali kelas II Nur Afni Bachtiar, S.Pd. Serta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dan bersedia untuk bekerja sama dengan penulis.
10. Peserta didik SDN 09 Mattekko Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Secara khusus, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Mustakim Saruran dan Ibunda Nabia, yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan doa dalam setiap langkah kehidupan penulis. Dengan kasih sayang yang tulus, doa yang tiada henti, serta dukungan moral maupun materi yang tak ternilai, mereka telah menjadi sosok yang tak tergantikan dalam proses penyelesaian studi ini dan menjadi sumber semangat dalam setiap langkah penulis. Tanpa kehadiran, perjuangan dan pengorbanan mereka, mungkin penulis tidak akan mampu mencapai tahap ini.
12. Saudara-saudara penulis, Abidin, Asmawati Parinding, Asriyani Lo'na, yang selalu memberikan semangat, perhatian, dan bantuan, baik dalam bentuk motivasi maupun waktu, yang sangat berarti dalam proses penulisan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada sepupuh, Yasri' Karorrong, Baharuddin, dan om Amir Ruddin yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan media.

14. Teman-teman seperjuangan penulis: Aslinda Suardi, Nurhafsah Ad'wiyah, Juliana Besse, Satriani Sabir, serta kepada seluruh teman-teman satu kelas program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 (Khususnya kelas PAI B) yang telah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca.

Palopo, 11 Agustus 2025
Penulis,

Sitti Nurhayati Lisurante
2102010047

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṣa	ṡ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ى	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	*fatḥah*	a	a
اِ	*Kasrah*	i	i
اُ	*ḍammah*	u	u

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ىْ	*fathah dan yā'*	Ai	a dan i
ىَوْ	*fatḥah dan wau*	Au	a dan u

Contoh:
كَيْفَ : *kaifa*
هَوْلَ : *haula*

3. *Maddah*

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
...َ ا... ى	*fatḥah* dan *alif* atau *yā'*	Ā	a dan garis di atas
ىِ	*Kasrah* dan *yā'*	Ī	i dan garis di atas
لُو	*ḍammah* dan *wau*	Ū	u dan garis di atas

مَات : *māta*
رَمَى : *ramā*
قِيْلَ : *qīla*
يَمُوْتُ : *yamūtu*

4. *Tā'marbūtah*

Transliterasi untuk *tā'marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā'marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat fatḥah, kasrah, dan ḍamma, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *tā'marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā'marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūṭah*itu transliterasinya dengan ha (ha).

Contoh:

رَوْضَةالأَطْفَال **:** *rauḍahal-aṭfāl*

اَلْمَدِيْنَةَالْفَاضِلَة **:** *al-madīnahal-fāḍilah*

اَلْحِكْمَة **:** *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam translitersi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا **:** *rabbanā*

نَجَّيْنَا **:** *najjainā*

اْلْحَقّ **:** *al-ḥaqq*

نُعِّمَ **:** *nu'ima*

عَدُوٌّ **:** *'aduwwun*

Jika huruf ىber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahulukan oleh huruf *kasrah* (ـِـىّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ **:** 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ **:** 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*aliflam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsi yah*maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

: اَلشَّمْسُ *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَة **:** *al-zalzalah (al-zalzalah)*

اَلْفَلْسَفَة **:** *al-falsafah*

اَلْبِلَادِ **:** *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُوْنَ **:** *ta'murūna*

اَلنَّوْعُ **:** *al-nau'*

شَيْءٌ **:** *syai'un*

أُمِرْتُ **:** *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasinya adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat

yang suadah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:
Syarhal-Arba'īnal-Nawāwī
RisālahfīRi'āyahal-Maṣlaḥah

9. *Lafẓal-Jalālah (*الله*)*

Kata "Allah" yang didahului pertikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:
دِيْنُ اللهِ *dīnullāh* بِاللهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:
هُمْ فِيْ رَحْمَةِاللهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf

kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tmpat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukun huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi ’alinnāsi lallażī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-lażī unzila fihi al-Qur’ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) danAbū (bapak dari) sebagai anak kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau agtar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaī, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. : *subḥānahūwata ‘ālā*

saw. : *ṣallallāhu ‘alaihi wasallam*

PAI : Pendidikan Agama Islam

QS./10-12 : QS al-Infitar / 82 : 10-12

HR : Hadis Riwayat

UIN : Universitas Islam Negeri

SDN : Sekolah Dasar Negeri

ADDIE : *Analiysis, Desing, Development, Implementation, Evaluation*

R&D : *Research and Development*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**

HALAMAN JUDUL ..... **ii**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**

PRAKATA ..... **v**

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xvii**

DAFTAR KUTIPAN AYAT ..... **xix**

DAFTAR HADIS ..... **xx**

DAFTAR TABEL ..... **xxi**

DAFTAR GAMBAR/BAGAN ..... **xxii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxiii**

ABSTRAK ..... **xxiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Pengembangan 7

D. Manfaat Pengembangan 8

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 9

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan 9

BAB II KAJIAN TEORI 11

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan 11

B. Landasan Teori 14

C. Kerangka Pikir 30

BAB III METODE PENELITIAN 32

A. Jenis Penelitian 32

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 33

C. Subjek dan Objek Penelitian 33

D. Prosedur Pengembangan 33

E. Teknik Pengumpulan Data 36

F. Teknik Analisis Data 43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47

A. Hasil Penelitian 47

B. Pembahasan Hasil Penelitian 66

BAB V PENUTUP 71

A. Kesimpulan 71

B. Implikasi 72

C. Saran 72

DAFTAR PUSTAKA 73

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Al-Infitar / 82 : 10-12 3

Kutipan Ayat 2 QS Al-Baqarah / 2 : 285 22

Kutipan Ayat 3 QS Fatir / 35 : 1 23

Kutipan Ayat 4 QS Al-Baqarah / 2 : 97 25

Kutipan Ayat 5 QS Al-Baqarah / 2 : 98 25

Kutipan Ayat 6 QS As-Sajdah / 32 : 11 26

Kutipan Ayat 7 QS Az-Zumar / 39 : 68 26

Kutipan Ayat 8 QS Ibrahim / 14 : 27 27

Kutipan Ayat 9 QS Qaf / 50 : 18 27

Kutipan Ayat 10 QS Az-Zukhruf / 43 : 77 27

Kutipan Ayat 11 QS Az-Zumar / 39 : 73 28

DAFTAR HADIS

Hadis 1 HR. Muslim 4

Hadis 2 HR. Muslim 21

Hadis 3 HR. An-Nasa'i 24

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang relevan 13

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar validasi ahli materi 38

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar validasi ahi bahasa 39

Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar validasi ahli media 40

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar angket praktikalitas guru 41

Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar angket praktikalitas peserta didik 42

Tabel 3.6 Skor penilaian validasi produk 44

Tabel 3.7 Presentase kriteria validasi 45

Tabel 3.8 Presentase praktikalitas guru dan peserta didik 46

Tabel 4.1 Jumlah guru dan tenaga kependidikan..... 49

Tabel 4.2 Jumlah peserta didik di SDN 09 Mattekko 50

Tabel 4.3 Sarana dan prasarana 50

Tabel 4.4 Pembuatan media kincir angka 53

Tabel 4.5 Hasil uji validasi ahli materi 56

Tabel 4.6 Hasil uji validasi ahli bahasa 58

Tabel 4.7 Hasil uji validasi ahli media 59

Tabel 4.8 Revisi sebelum dan sesudah dari para ahli 61

Tabel 4.9 Hasil validasi instrumen uji praktikalitas 62

Tabel 4.10 Hasil uji praktikalitas oleh guru 63

Tabel 4.11 Hasil uji praktikalitas oleh peserta didik 65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir 31

Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE 34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Permohonan Surat Izin Meneliti

Lampiran 2 : Surat Keterangan Peneliti

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Penilaian

Lampiran 5 : Lembar Validasi Materi

Lampiran 6 : Lembar Validasi Bahasa

Lampiran 7 : Lembar Validasi Media

Lampiran 8 : Lembar Angket Penilaian Praktikalitas Guru

Lampiran 9 : Lembar Angket Penilaian Praktikalitas Peserta Didik

Lampiran 10 : Lembar Wawancara Guru

Lampiran 11 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 12 : Riwayat Hidup

ABSTRAK

Sitti Nurhayati Lisurante, 2025. *"Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka pada Materi Mengenal Malaikat Allah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo."* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Kaharuddin dan H. M. Alinurdin.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui tahap pengembangan media interaktif kincir angka; 2) mengetahui validitas media; dan 3) mengetahui praktikalitas media pada materi mengenal malaikat Allah dikelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo. Jenis penelitian ini menggunakan R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini melibatkan 11 peserta didik kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta angket respon guru mata pelajaran PAI dan peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif data kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media interaktif kincir angka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif kincir angka sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran PAI pada materi mengenal malaikat Allah berdasarkan penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor sebesar 91,7% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, dan ahli media sebesar 93,18% dengan kategori sangat valid. Uji coba praktikalitas melalui angket respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori sangat praktis dan respon guru sebesar 93,18% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif Kincir Angka, Malaikat Allah, PAI di SDN 09 Mattekko Kota Palopo

Diverifikasi oleh UPB

ABSTRACT

Sitti Nurhayati Lisurante, 2025. *"The Development of Interactive Number Wheel Media on the Topic of Knowing Allah's Angels in Islamic Religious Education for Second Grade Students at SDN 09 Mattekko, Palopo City."* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Kaharuddin and H. M. Alinurdin.

This study aims to: (1) identify the stages of developing the interactive number wheel media; (2) determine the validity of the media; and (3) examine the practicality of the media in teaching the topic of knowing Allah's angels for second grade students at SDN 09 Mattekko, Palopo City. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 11 second grade students of SDN 09 Mattekko, Palopo City. Data were collected from product validation conducted by material experts, language experts, and media experts, as well as questionnaires on teacher and student responses. Data collection techniques included interviews, observations, documentation, and questionnaires, while data analysis employed descriptive qualitative and quantitative analysis to determine the validity and practicality levels of the interactive number wheel media. The results showed that the interactive number wheel media is highly valid for use as a learning medium in Islamic Religious Education on the topic of knowing Allah's angels. Validation scores from material experts reached 91.7% (very valid), language experts 92.5% (very valid), and media experts 93.18% (very valid). Practicality testing through student response questionnaires reached 93% (very practical), and teacher responses reached 93.18% (very practical), indicating that the media is highly practical for classroom use.

Keywords: Interactive Number Wheel Media, Allah's Angels, Islamic Religious Education, SDN 09 Mattekko Palopo City

Verified by UPB

الملخص

سِتّي نُور حَياتِي لِسُورَانتِ، 2025. *"تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية 'دوّارة الأعداد' في موضوع الدرس التعرّف على ملائكة الله في تدريس مادة التربية الإسلامية للصف الثاني في المدرسة الابتدائية الحكومية 09 (SDN 09) ماتّيكُو بمدينة فالوفو"* رسالة جامعية، في شعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو، بإشراف: قهر الدين، ومحمد علي نور الدين.

يهدف هذا البحث إلى: 1) معرفة مراحل تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية "دوّارة الأعداد"، 2) معرفة مدى صلاحية الوسيلة، 3) ومعرفة مدى عمليتها في موضوع الدرس التعرّف على ملائكة الله في الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية الحكومية 09 (SDN 09) ماتّيكُو بمدينة فالوفو. يعتمد هذا البحث على منهج البحث والتطوير (*R&D*) باستخدام نموذج ***ADDIE***، المكوّن من خمس مراحل وهي: التحليل (*Analysis*)، التصميم (*Design*)، التطوير(*Development*)، التنفيذ (*Implementation*)، والتقويم (*Evaluation*). شملت وحدات البحث 11 تلميذاً من الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية الحكومية 09 (*SDN 09*) *ماتّيكُو بمدينة فالوفو*. وقد جُمعت البيانات من نتائج تقويم المنتج من قِبَل خبير المادة، وخبير اللغة، وخبير الوسيلة، بالإضافة إلى استبيان آراء مدرسي مادة التربية الإسلامية والطلبة. أما أدوات جمع البيانات فتمثلت في المقابلة، والملاحظة، والتوثيق، والاستبيان. بينما استُخدم في تحليل البيانات أسلوب التحليل الوصفي للبيانات الكيفية والكمية لمعرفة مستوى الصلاحية والعملية للوسيلة التعليمية التفاعلية "دوّارة الأعداد". أظهرت نتائج البحث أن وسيلة التعليم التفاعلية "دوّارة الأعداد" صالحة جداً للاستخدام في تدريس مادة التربية الإسلامية حول التعرّف على ملائكة الله، وذلك استناداً إلى تقويم الخبراء؛ حيث حصلت من خبير المادة على نسبة (91,7%) بدرجة "صالح جداً"، ومن خبير اللغة على نسبة (92,5%) بدرجة "صالح جداً"، ومن خبير الوسيلة على نسبة (93,18%) بدرجة "صالح جداً". كما أن تجربة عملية الوسيلة من خلال استبيان الطلبة حصلت على نسبة (93%) بدرجة "عملي جداً"، واستبيان المدرسين حصل على نسبة (93,18%) بدرجة "عملي جداً" في استخدامها داخل العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية التفاعلية "دوّارة الأعداد"، ملائكة الله، مادة التربية الإسلامية، المدرسة الابتدائية الحكومية 09 (SDN 09) *ماتّيكُو بمدينة فالوفو*

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, khususnya pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menyangkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.[1] Memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan agama Islam adalah upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tersusun secara terstruktur dalam membimbing peserta didik agar meyakini, mendalami dan mengimplementasikan ajaran agama Islam.[2] Proses ini melibatkan pemahaman, pengalaman, dan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, mengajarkan etika dan nilai-nilai toleransi terhadap sesama.

Tujuan utama pendidikan agama Islam adalah membentuk individu muslim yang berakhlak mulia, dengan menjadikan al-Qur'an sebagai sumber utama ajaran Islam dan hadist sebagai pedoman rasulullah Saw. Pendidikan ini bertujuan untuk

[1]Sara Indah Elisabet Tambun, Goncalwes Sirait, Dan Janpatar Simamora, "Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah", *Jurnal Visi Ilmu Sosial dan Humaniora (VISH)* 01, no. 01 (2020): 83.

[2]St. Marwiyah, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Makassar: Aksara Timur, 2015), https://repository.iainpalopo.ac.id./id/eprint/6137.

memperkokoh keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt, mengembangkan akhlak mulia, memberikan landasan moral dan etika bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari.[3] Dengan menanamkan kesadaran akan tanggung jawab individu di hadapan Allah Swt. Pendidikan ini mendorong peserta didik untuk senantiasa memperbaiki akhlak, meningkatkan kesadaran diri, dan membangun hubungan yang baik dengan masyarakat.[4]

Pentingnya pendidikan agama Islam yang praktis dalam membantu peserta didik memahami dan melaksanakan kewajiban keagamaan.[5] Pendekatan praktis ini, dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam menjalankan praktik keagamaan seperti shalat, puasa dan lainnya.[6] Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik mampu menjadi individu yang berperilaku lebih baik sesuai dengan ajaran Islam.[7] Mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai pribadi maupun sebagai bagian dari masyarakat.

---

[3]Tsaniyatus Sa'diyah, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Hukum, Agama, Budaya Dan Terapan* 2, no. 3 (25 Desember 2022): 148, https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408.

[4]Irfan Kiraman, Kaharuddin, dkk, "Ekspansi Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Hadis Tarbawi di SMP Negeri 14 Palopo" *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 7 (2024): 921, https://doi.org/10.31538/almada.v7i4.5352.

[5]Sitti Romlah, Rusdi, "*Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Pembentukan Moral Dan Etika*," *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam* 8, no. 1 (29 Juni 2023): hal.70.

[6]Hisbullah, Kaharuddin dkk., "Optimalisasi Pendidikan Agama Islam Melalui Program Pelatihan Penyelenggaraan Jenazah di Sekolah," *Sempugi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 1, no. 1 (1 September 2023): 34, https://doi.org/10.58230/sempugi.v1i1.60.

[7]Imam Mujtaba, Dindin Rosyidin, dan Andriyani, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Mempertahankan Student Wellbeing's Kelas 2 SD Lab School FIP UMJ," *Jurnal Holistika* 5, no. 1 (21 Februari 2023): hal. 3.

Salah satu materi penting dalam pendidikan agama Islam adalah mengenal malaikat-malaikat Allah. Materi ini bertujuan untuk menanamkan keyakinan kepada peserta didik bahwa malaikat adalah makhluk Allah yang diciptakan dari cahaya dan memiliki tugas-tugas khusus dalam menjalankan perintahnya. Malaikat merupakan bagian dari rukun iman yang kedua, dengan mengenal malaikat peserta didik akan lebih memahami kebesaran Allah dalam meningkatkan keimanan serta menumbuhkan kesadaran untuk selalu berbuat baik dan menjauhi perbuatan dosa. Sebagaimana yang tercantum dalam QS. al-Infitar/ 82: 10-12 Allah Swt berfirman:

وَاِنَّ عَلَيْكُمْ لَحٰفِظِيْنَ كِرَامًا كٰتِبِيْنَ يَعْلَمُوْنَ مَا تَفْعَلُوْنَ

Terjemahnya:

> *"Dan sesungguhnya bagi kamu ada (malaikat-malaikat) yang mengawasi (pekerjaanmu)., yang mulia (disisi Allah) dan yang mencatat (amal perbuatanmu)., mereka mengetahui apa yang kamu kerjakan."*[8]

Dalam tafsir muyassar, ayat ini menjelaskan bahwa setiap orang selalu diawasi oleh malaikat yang mulia disisi Allah. Malaikat ini bertugas mencatat semua perbuatan manusia, tanpa ada satu pun yang terlewatkan perilaku baik maupun perilaku buruk.[9] Malaikat dapat mengetahui semua apa yang dilakukan didunia.

Dalam sebuah hadis juga dijelaskan bahwasanya Rasulullah Saw pernah bersabda:

---

[8] Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an 2018), hal. 879.

[9]Syaikh al-Allamah Dr. Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim, dkk, *Tafsir Muyassar Memahami al-Qur'an Dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, Cet. 1 (Jakarta: Darul Haq, 2016), hal. 905-906.

حَدَّثَنَا شَيْبَانُ بْنُ فَرُّوخَ حَدَّثَنَا عَبْدُ الْوَارِثِ عَنْ الْجَعْدِ أَبِي عُثْمَانَ حَدَّثَنَا أَبُو رَجَاءٍ الْعُطَارِدِيُّ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فِيمَا يَرْوِي عَنْ رَبِّهِ تَبَارَكَ وَتَعَالَى قَالَ إِنَّ اللَّهَ كَتَبَ الْحَسَنَاتِ وَالسَّيِّئَاتِ ثُمَّ بَيَّنَ ذَلِكَ فَمَنْ هَمَّ بِحَسَنَةٍ فَلَمْ يَعْمَلْهَا كَتَبَهَا اللَّهُ عِنْدَهُ حَسَنَةً كَامِلَةً وَإِنْ هَمَّ بِهَا فَعَمِلَهَا كَتَبَهَا اللَّهُ عَزَّ وَجَلَّ عِنْدَهُ عَشْرَ حَسَنَاتٍ إِلَى سَبْعِ مِائَةِ ضِعْفٍ إِلَى أَضْعَافٍ كَثِيرَةٍ وَإِنْ هَمَّ بِسَيِّئَةٍ فَلَمْ يَعْمَلْهَا كَتَبَهَا اللَّهُ عِنْدَهُ حَسَنَةً كَامِلَةً وَإِنْ هَمَّ بِهَا فَعَمِلَهَا كَتَبَهَا اللَّهُ سَيِّئَةً وَاحِدَةً. (رواه مسلم).

Artinya:

> *"Telah menceritakan kepada kami Syaiban bin Farrukh telah menceritakan kepada kami Abdul Warits dari al-Ja'd Abu Utsman telah menceritakan kepada kami Abu Raja' al-Utharidi dari Ibnu Abbas dari Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam, dari sesuatu yang diriwayatkan dari Rabbnya, beliau bersabda: "Sesungguhnya Allah menuliskan kebaikan dan kejelekan, kemudian menerangkan hal tersebut, 'Barangsiapa berkeinginan untuk kebaikan namun belum melakukannya maka Allah mencatatnya sebagai satu kebaikan yang sempurna untuknya, dan barangsiapa berkeinginan untuk suatu kebaikan lalu melakukannya maka Allah mencatat untuknya sebagai sepuluh kebaikan hingga tujuh ratus kali lipat hingga beberapa kali lipat. Dan jika dia berkeinginan untuk kejelekan namun dia belum mengerjakannya, maka Allah akan mencatatnya sebagai kebaikan yang sempurna untuknya, namun jika dia mengamalkannya maka Allah mencatatnya sebagai satu dosanya". (HR. Muslim).*[10]

Dalam hadis ini menunjukkan tentang keutamaan orang yang melakukan kebaikan yang akan dilipatgandakan pahalanya hingga beberapa kali lipat dan barang siapa berkeinginan untuk suatu kebaikan lalu melakukannya maka Allah mencatat untuknya sebagai sepuluh kebaikan. Setiap keinginan yang diawali dengan kebaikan, maka Allah akan mencatatnya dan dinilai sebagai pahala.

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

[10]Abu Husain Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Iman, Juz. 1, No. 131, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M), hal. 76.

Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar secara lebih mendalam.[11] Pemanfaatan media pembelajaran perlu direncanakan dengan baik agar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. [12] Tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur akan memudahkan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai peserta didik.[13] Secara umum, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.[14] Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menghindarkan peserta didik dari kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN 09 Mattekko menunjukkan bahwa di dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak sebagai alat pembelajaran di dalam kelas saat mengajar tanpa didukung media pembelajaran lain. Hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nurlia salah satu guru pendidikan agama Islam (PAI), mengemukakan bahwa guru jarang menggunakan media pada saat proses belajar mengajar, dalam proses

---

[11]Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, (Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022), hal.2-6.

[12]M Alinurdin, Armila, *Pengembangan Media Pembelajaran Bangunan Ruang Sisi Datar Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Tingkat SMP/MTS, (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo,* 2023), hal.17.

[13]Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta didik", *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2020, 9.1: 101.

[14]Kustandi Cece, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020): hal.3.

pembelajaran masih sebatas buku cetak sebagai media utama yang digunakan.[15] Oleh karena itu, membuat para peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan selama mengikuti pelajaran, masalah ini mengakibatkan para peserta didik melakukan hal seperti mengganggu teman sebangkunya saat kegiatan belajar berlangsung.

Terkait masalah yang ditemukan, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dirancang dan disajikan secara menarik guna meningkatkan keaktifan peserta didik dalam rangka menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Adapun media pembelajaran yang akan dibuat berupa media interaktif kincir angka, merupakan media yang dibuat menyerupai kincir angin. Media ini terbuat dari triplek, kemudian diberi simbol angka, dengan berbagai macam warna yang dibentuk dan dihias dengan sedemikian rupa, dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan kefokusan belajar serta memberikan keuntungan terhadap semangat peserta didik dalam belajar. Media interaktif kincir angka ini merupakan sarana yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik. Media ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan persoalan tersebut, peneliti perlu melaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Pada Materi Mengenal Malaikat Allah Dalam Pembelajaran PAI Kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo".

[15]Nurlia, Guru Pendidikan Agama Islam, *Observasi*, 20 Maret 2025.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka pokok masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dalam pembelajaran PAI kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo?
2. Bagaimana validitas pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dalam pembelajaran PAI kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dalam pembelajaran PAI kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui tahapan pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dalam pembelajaran PAI kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo.
2. Mengetahui validitas pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dalam pembelajaran PAI kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo.

3. Mengetahui praktikalitas pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dalam pembelajaran PAI kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti mengharapkan bahwa studi mengenai pengembangan media interaktif kincir angka ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

a. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu media alternatif dalam pembelajaran untuk memberikan pemahaman secara langsung dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

b. Memberikan pengalaman kepada guru yang dapat diimplementasikan terhadap pembelajan.

2. Bagi Peserta Didik

a. Media inretaktif ini dapat membantu peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

b. Media interaktif ini melibatkan interaksi langsung peserta didik selama aktivitas pelajara.

3. Bagi Sekolah

a. Penelitian pengembangan ini diharapkan bisa menjadi rujukan bagi sekolah dalam melakukan perbaikan jumlah media belajar dan peningkatan media. Oleh karena itu, peserta didik menjadi lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

b. Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam membantu kelancaran aktivitas pelajaran peserta didik di kelas.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Sasaran dalam penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa perangkat pembelajaran media interaktif kincir angka yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. Media interaktif berupa kincir angka dirancang menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan dan terjangkau, seperti papan tripleks, karton, stik es krim, kain flanel, serta lem dan bahan sederhana lainnya. Penggunaan bahan-bahan ini menjadikan alat peraga tersebut tidak hanya mudah dirakit secara mandiri, tetapi juga bersifat ramah lingkungan.
2. Media interaktif kincir angka ini diharapkan dapat mengaktifkan perserta didik dalam rencana pelaksaan pembelajaran.

F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dalam pembelajaran PAI kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo, memiliki asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

a. Media ini diharapkan mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.
b. Dengan adanya media interaktif kincir angka bisa membantu peserta didik agar semangat dan berminat serta tidak bosan dalam pembelajaran.

c. Media interaktif kincir angka bisa membantu guru dalam kegiatan pembelajaran pada materi mengenal malaikat Allah.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Pengembangan media interaktif kincir angka ini dikhususkan pada materi pelajaran mengenal malaikat Allah peserta didik kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo.

b. Pengembangan media interaktif kincir angka ini hanya diujicobakan pada peserta didik kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian relevan menjadi penelitian yang dilakukan untuk membandingkan penelitian dengan penelitian lain. Sebelum peneliti mengadakan penelitian, ada beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan antara lain:

1. Nabila, Muhammad Basir, 2023 "Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun".[1] Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah permainan edukatif yang dapat meningkatkan kognitif anak, dan mengembangkan pengetahuan anak dalam rangka mengenal angka, serta meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, dan observasi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah efektif dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Adanya perkembangan atau perubahan pengetahuan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal konsep bilangan ketika bermain kincir angka, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mencoba permainan tersebut.

2. Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zilfah, Yusnira, 2024 "Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata

[1]Nabila Nabila dan Muhammad Basri, "Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (12 Juli 2023): 9641–47, https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7869.

Pengasawan Pada Usia 4-5 Tahun".[2] Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) untuk mengetahui aktivitas anak selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media kincir angka. 2) meningkatkan kemampuan kognitif anak kelas B TK Maya Permata dalam mengenal lambang bilangan melalui media kincir angka. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang berbentuk checklist. Sementara itu, analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan anak kelas B TK Maya Permata dalam mengenal bilangan. Kemampuan kognitif untuk mengenali simbol angka meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

3. Yohana Tri Yanti Game, Konstantinus Dua Dhiu, Efrida Ita, 2024 "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Angka Untuk Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Olaewa".[3] Tujuan dalam penelitian ini yaitu : a) untuk mendesain alat permainan edukatif kincir angka untuk aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TKK Olaewa, b) menguji kelayakan alat permainan edukatif kincir angka untuk aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahuan di TKK Olaewa. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE.

---

[2]Harpini, Riski Amalia dkk., "Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di Tk Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8, no. 1 (31 Januari 2024): 357–68, https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4409.

[3]Yohana Tri Yanti Geme, Konstantinus Dua Dhiu, dan Efrida Ita, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Angka Untuk Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Olaewa," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 3, no. 4 (30 Desember 2024): 1187, https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i4.2840.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik anlasisi statistik deskriptif kuantitatif. Adapun hasil dari penelitian ini memperoleh, 1) nilai rata-rata validasi ahli materi sebesar 91,11 yang memenuhi standar (sangat valid), 2) nilai rata-rata validasi ahli media sebesar 85 yang memenuhi standar (valid), 3) nilai rata-rata sebesar 88,75 yang memenuhi standar (sangat valid), 4) nilai rata-rata uji kelayakan individu sebesar 100 yang memenuhi standar (sangat valid), 5) nilai rata-rata uji kelayakan kelompok besar sebesar 95 yang memenuhi standar (sangat valid). Uji kelayakan alat permainan roda angka edukatif ini dilakukan oleh para ahli dan anak usia 5-6 tahun, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Olaewa.

Tabel berikut menunjukkan persamaan dan perbedaan antara penelitian saat ini dan penelitian sebelumnya:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan	Judul	Persamaan	Perbedaan
Nabila, Muhammad Basir, (2023)	Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.	Keduanya menggunakan media kincir angka.	Penelitian ini berfokus dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Sedangkan penelitian yang dilakukan khusus mengembangkan media interaktif kincir angka dalam konteks pembelajaran PAI.

Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zilfah, Yusnira (2024)	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun.	Keduanya sma-sama menggunakan media kincir angka.	Penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan kognitif anak dengan media kincir angka. Sedangkan penelitian yang dilakukan khusus mengembangkan media interaktif kincir angka dalam konteks pembelajaran PAI.
Yohana Tri Yanti Geme, Konstantinus Dua Dhiu, Efrida Ita (2024)	Pengembangan Alat Permaianan Edukatif Kincir Angka Untuk Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Olaewa.	Keduanya sama-sama menggunakan media kincir angka	Penelitian ini bertepatan di TKK Olaewa untuk anak usia 5-6 tahun. Sedangkan penelitian yang dilakukan khusus mengembangkan media interaktif kincir angka dalam konteks pembelajaran PAI terhadap SDN 09 Mattekko di kelas II.

B. Landasan Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Media berasal dari kata latin, *medius*, yang berarti perantara atau alat penghubung. Istilah ini menggambarkan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Dalam konteks komunikasi, media berfungsi sebagai jembatan yang memungkinkan pesan atau pengetahuan berpindah dari sumber informasi kepada penerima secara efektif dan

efisien.[4] Menurut Hamka (2018), media pembelajaran mencakup segala bentuk alat bantu, baik yang dapat dilihat dan disentuh (fisik) maupun yang bersifat abstrak atau digital (non fisik), yang dimanfaatkan untuk mempermudah proses transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik.[5] Tujuan utama penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Media merujuk pada berbagai jenis alat atau fasilitas yang dapat digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Perannya sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian informasi dan pengetahuan antara guru dan peserta didik. Melalui media, proses komunikasi menjadi lebih interaktif, yang pada gilirannya mampu menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami.[6] Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penunjang yang membantu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik.[7] Penggunaan media bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi serta ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran, dan sekaligus memperlancar

[4]Nur Fakhrunisa, *Media dan Teknologi Pendidikan* (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2023). hal.69.

[5]Ani Daniyanti, Ismy Bulqis Saputri, dkk, Konsep Dasar Media Pembelajaran, *Journal Of Student Research* Vol. 1 No. 1 (2023). hal. 284.

[6]Hasriadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, dkk, "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara", *Madaniya* Vol.4 No.2 (2023), hal.532.

[7]Syamsu S, *Strategi Pembelajaran*, (Makassar: NAS Media Pustaka, 2017) hal.23.

jalannya pembelajaran di kelas.[8] Media ini dapat digunakan sebagai elemen utama dalam proses belajar mengajar, maupun sebagai alat bantu tambahan yang mendukung terwujudnya interaksi pembelajaran yang optimal di lingkungan kelas.

b. Jenis-jenis Media

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki berbagai pilihan media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan mengajar. Pemilihan media yang tepat sangat penting agar sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, serta gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan kondisi peserta didiknya. Media pembelajaran sendiri memiliki beragam bentuk dan fungsi yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Beberapa contoh media pembelajaran yang tersedia meliputi:

1) Media *Audio*

Media audio berfungsi sebagai saluran yang menghantarkan informasi berbentuk suara dari pengirim kepada penerima. Karena sifatnya hanya mengandalkan indera pendengaran, media ini tidak menampilkan unsur visual apa pun dalam konteks pembelajaran, menghadirkan materi semata-mata dalam bentuk suara, misalnya rekaman atau siaran radio. Dengan demikian, media audio dapat didefinisikan sebagai sarana atau sumber belajar yang memuat pesan maupun konten pelajaran yang disajikan hanya melalui suara, sehingga seluruh proses pemahaman bertumpu pada kemampuan mendengar peserta didik.

[8]Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, PT Remaja Rosdakarya (Bandung, 2019), hal. 3-4.

2) Media *Visual*

Jenis media ini hanya bergantungan pada indra visual (penglihatan). Jenis media pembelajaran visual ini menggunakan alat proyeksi atau proyektor untuk menampilkan materinya.[9] Media visual ini merupakan jenis media yang dapat dilihat namun tidak dapat didengar, ada beberapa contoh media visual yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya peta, poster dan gambar atau foto.

3) Media *Audio Visual*

Media ini dapat menyajikan audio (suara) dan visual(gambar) secara bersamaan, yang mengandung pesan-pesan pelajaran. Media audio visual adalah sarana yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, memiliki keunggulan yang lebih tinggi karena mencakup kedua jenis media sebelumnya.

c. Manfaat Media

Media sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif.[10] Beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya:

1) Dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dan rasa ingin tahu meningkat, menciptakan interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu dalam menyampaikan materi secara praktis.

---

[9]Puji Rahayuningsi, Wahyu Hidayah, dkk, *"*Fungi dan Peran Media Pmebelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik*", Education Journal*: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi, Vol. 2 No. 1 (2022), hal. 5.

[10]Nursyamsi, Rosdiana, Armila, dkk, "Development Of Learning Media For Flat –Sided Based On The Macromedia Flash 8 Aplication*", Jurnal AIP Conference Proceedings (AIP Publishing*: 2023), hal.2.

2) Cara mengajar menjadi lebih beragam dan tidak hanya bergantung pada teks atau penjelasan saja.
3) Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan melalui media visual (mendengarkan) saja saat proses belajar, tetapi juga dapat mengamati, menunjukkan, demonstrasi, serta kegiatan praktik secara langsung. Hal ini membuat peserta didik tidak merasa jenuh dan lebih aktif melakukan ativitas dalam pembelajaran.
4) Alat pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar, karena adanya keterlibatan dan pastisipasi langsung dari peserta didik.

2. Interaktif

Media interaktif adalah jenis media yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan media dengan cara menggunakan keterampilan mereka, kemudian memperoleh umpan balik dari materi yang disediakan. Salah satu keuntungan dari media interaktif mudah beradaptasi dan kesesuaiannya dengan situasi peserta didik serta kemampuan menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak monoton. Selain itu, media interaktif dapat memikat minat peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar.[11] Alat interaktif ini mampu menyajikan data yang dapat dilihat, didengar dan diimplementasikan dilakukan, sehingga media interaktif dianggap efisien sebagai sarana yang menyeluruh dalam kegiatan proses pembelaajaran.

[11]Marni Swasti, Nahor Murani Hutapea, dan Elfis Suanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (11 Agustus 2022): 2428–41, https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561.

3. Kincir Angka

a. Pengertian Media Kincir Angka

Media kincir angka merupakan salah satu alat bantu pembelajaran visual yang dirancang menyerupai permainan roda berputar. Alat ini berbentuk lingkaran seperti kincir angin dan berfungsi sebagai media edukatif yang dapat diputar serta dimainkan oleh peserta didik. Bentuknya yang melingkar dibagi menjadi beberapa bagian yang masing-masing berisi angka dan kartu pertanyaan, angka-angka tersebut berkaitan langsung dengan soal yang harus dijawab, dan penggunaannya dimulai dengan memutar roda untuk menentukan angka pada titik awal. Penggabungan unsur permainan dalam media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.[12] Selain itu, penggunaan media ini dapat mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik secara interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan menarik.

Media kincir angka adalah sarana yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar terjalinnya komunikasi antara guru dan peserta didik.[13] Media kincir angka merupakan permainan edukatif dengan bentuk yang menarik, yang membuat suasana menjadi lebih menyenangkan, tidak kaku dan tidak membosankan yang dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar sambil bermain.

---

[12]Mitarisa Elvin Fadila Mitarisa, Siti Masfuah, Dan Khamdun, "Pengaruh Model Numbered Head Together (NTH) Berbantuan Media Kincir Angka Pengetahuan (Kicauan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas IV SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (18 Juli 2023): 6732–40, https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9046.

[13]Asri Widyasanti, Fridyana Klise Hermiati, Fenty Nur Aisyah, dkk, *"*Pandangan dan Implementasi Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Islam Ar-Rahman, Bekasi*", Jurnal BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.4 No.3 (2023).

b. Kelebihan Media Kincir Angka

1) Dengan bantuan media kincir angka, peserta didik lebih mudah memahami materi karena penyampaian dapat dilakukan secara berulang-ulang, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
2) Terdapat unsur permainan yang menjadikan peserta didik belajar sambil bermain, dikarenakan peserta didik senang bisa memutar kincir angka dan menganggapnya sebuah permainan yang menarik dalam pembelajaran.
3) Alat ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik untuk individu maupun kelompok, serta bisa disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran.

c. Kekurangan Media Kincir Angka

1) Media ini membutuhkan waktu yang cukup lama saat digunakan dalam pembelajaran.
2) Diperlukan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
3) Kincir angka memerlukan perawatan dan penyimpanan dengan baik agar tetap dalam kondisi yang lebih baik dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

4. Mengenal Malaikat Allah

a. Siapakah Malaikat Itu

Malaikat merupakan makhluk yang diciptakan oleh Allah dari nur (cahaya). Malaikat bukan laki-laki dan perempuan, malaikat juga tidak makan dan minum,

dan malaikat mempunyai akal tapi tidak mempunyai nafsu.[14] Oleh katerna itu, malaikat selalu taat kepada Allah.

Adapun hadist terkait malaikat diciptakan dari cahaya yaitu dalam H.R Shahih Muslim/Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisabur :

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ رَافِعٍ وَعَبْدُ بْنُ حُمَيْدٍ قَالَ عَبْدٌ أَخْبَرَنَا و قَالَ ابْنُ رَافِعٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ عَنْ الزُّهْرِيِّ عَنْ عُرْوَةَ عَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خُلِقَتْ الْمَلَائِكَةُ مِنْ نُورٍ وَخُلِقَ الْجَانُّ مِنْ مَارِجٍ مِنْ نَارٍ وَخُلِقَ آدَمُ مِمَّا وُصِفَ لَكُمْ. (رواه مسلم).

Artinya:

> *"Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Rafi' dan Abdu bin Humaid, berkata Abdu: Telah mengkhabarkan kepada kami, sedangkan Ibnu Rafi' berkata: Telah menceritakan kepada kami Abdurrazzaq telah mengkhabarkan kepada kami Ma'mar dari Az Zuhri dari Urwah dari Aisyah berkata: Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Salam bersabda: "Malaikat diciptakan dari cahaya, jin diciptakan dari api yang menyala-nyala dan Adam diciptakan dari sesuatu yang telah disebutkan (ciri-cirinya) untuk kalian". (HR. Muslim).*[15]

Berdasarkan hadis tersebut, menjelaskan tentang perbedaan tiga makhluk ciptaan Allah yakni malaikat, jin, dan manusia. Rasulullah menyampaikan bahwa malaikat diciptakan dari cahaya, jin di ciptakan dari api yang menyala-nyala, serta manusia pertama Adam yang diciptakan dari apa yang telah disebutkan ciri-cirinya.

b. Beriman Kepada Malaikat

Beriman kepada malaikat merupakan rukun iman kedua, dimana beriman kepada malaikat artinya percaya dan yakin dengan sepuh hati bahwa Allah Swt

---

[14]Akhmad Kanzul Fikri, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas II Kurikulum Merdeka*, (Pontianak-Kalimantan Barat: Yudistira Ghalia Indonesia, 2023). hal.133.

[15]Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, *Shahih Muslim, Kitab. Az-Zuhd wa ar-Raqaiq*, Juz 2, No. 2996, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M), hal. 708.

telah menciptakan malaikat. Iman kepada malaikat dijelaskan firman Allah Swt yang tercantum dalam QS. al-Baqarah/ 2: 285 :

كُلٌّ آمَنَ بِاللَّهِ وَمَلَٰٓئِكَتِهِۦ وَكُتُبِهِۦ وَرُسُلِهِۦ

Terjemahnya:

> *"Masing-masing beriman kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya dan rasul-rasul-Nya."*[16]

Dalam tafsir muyassar, dijelaskan bahwa setiap dari mereka meyakini Allah sebagai Tuhan dan sesembahan yang memiliki sifat-sifat agung dan sempurna.[17] Mereka juga percaya bahwa Allah menciptakan para malaikat yang mulia, menurunkan kitab-kitab suci, serta mengutus para rasul kepada makhluk-Nya.

Keberadaan malaikat bersifat gaib. Artinya malaikat tidak dapat dilihat oleh mata. Akan tetapi, keberadaan malaikat dapat diketahui dan dipahami. Misalnya, adanya wahyu yang diterima oleh para nabi dan rasul. Para nabi dan rasul menerima wahyu melalui perantara malaikat Allah.

c. Nama-Nama Malaikat dan Tugasnya

Jumlah malaikat yang tercantum dalam al-Qur'an dan hadis ada sepuluh. Nama sepuluh malaikat yang wajib diketahui yaitu sebagai berikut:[18]

---

[16]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 62.

[17]Syaikh al-Allamah Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim, dkk, *Tafsir Muyassar Memahami al-Qur'an Dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, Cet. 1 (Jakarta: Darul Haq, 2016), hal. 144.

[18]Akhmad Kanzul Fikri, "*Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas II Kurikulum Merdeka*", (Pontianak-Kalimantan Barat: Yudistira Ghalia Indonesia, 2023). hal.136.

No	Nama Malaikat	No	Nama Malaikat
1	Malaikat Jibril	6	Malaikat Nakir
2	Malaikat Mikail	7	Malaikat Raqib
3	Malaikat Izrail	8	Malaikat Atid
4	Malaikat Israfil	9	Malaikat Malik
5	Malaikat Munkar	10	Malaikat Ridwan

Selain mengetahui nama-nama malaikat, kamu harus mengetahui tugas-tugas malaikat. Malaikat merupakan hamba Allah yang sangat taat dan tidak pernah membantah perintah Allah Swt, sebagaimana yang tercantum dalam QS. Fatir/35:1 Allah Swt, berfirman:

ٱلْحَمْدُ لِلَّهِ فَاطِرِ ٱلسَّمَـٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضِ جَاعِلِ ٱلْمَلَـٰٓئِكَةِ رُسُلًا أُولِىٓ أَجْنِحَةٍ مَّثْنَىٰ وَثُلَـٰثَ وَرُبَـٰعَ يَزِيدُ فِى ٱلْخَلْقِ مَا يَشَآءُ إِنَّ ٱللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَىْءٍ قَدِيرٌ

Terjemahnya:

> *"Segala puji bagi Allah Pencipta langit dan bumi, yang menjadikan malaikat sebagai utusan-utusan (untuk mengurus berbagai macam urusan) yang mempunyai sayap, masing-masing (ada yang) dua, tiga dan empat. Allah menambahkan pada ciptaan-Nya apa yang Dia kehendaki. Sungguh, Allah Mahakuasa atas segala sesuatu."*[19]

Dalam tafsir muyassar, segala puji hanya bagi Allah yang memiliki seluruh sifat kesempurnaan dan yang telah melimpahkan berbagai nikmat, baik yang tampak maupun yang tersembunyi, bersifat duniawi maupun berkaitan dengan agama. Dialah pencipta langit dan bumi tanpa meniru ciptaan sebelumnya, serta yang mengutus para malaikat sebagai perantara kepada siapa pun dari hamba-hambanya yang dia kehendaki, untuk menyampaikan perintah maupun

[19]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 618.

larangannya.[20] Salah satu tanda keagungan dan kekuasaan Allah adalah bahwa dia menciptakan para malaikat dengan sayap, ada yang memiliki dua, tiga, bahkan empat pasang sayap, yang digunakan untuk menjalankan tugas yang telah diberikan olehnya, Allah pun menambahkan pada ciptaannya apa yang dia kehendaki, karena sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu, dan tidak ada yang sulit baginya.

Dalam sebuah hadis juga dijelaskan bahwasanya Rasulullah Saw pernah bersabda:

أَخْبَرَنَا قُتَيْبَةُ عَنْ مَالِكٍ عَنْ أَبِي الزِّنَادِ عَنْ الْأَعْرَجِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَتَعَاقَبُونَ فِيكُمْ مَلَائِكَةٌ بِاللَّيْلِ وَمَلَائِكَةٌ بِالنَّهَارِ وَيَجْتَمِعُونَ فِي صَلَاةِ الْفَجْرِ وَصَلَاةِ الْعَصْرِ ثُمَّ يَعْرُجُ الَّذِينَ بَاتُوا فِيكُمْ فَيَسْأَلُهُمْ وَهُوَ أَعْلَمُ بِهِمْ كَيْفَ تَرَكْتُمْ عِبَادِي فَيَقُولُونَ تَرَكْنَاهُمْ وَهُمْ يُصَلُّونَ وَأَتَيْنَاهُمْ وَهُمْ يُصَلُّونَ. (رواه النسائي).

Artinya:

> *"Telah mengabarkan kepada kami Qutaibah dari Malik dari Abu Zinad dari Al A'raj dari Abu Hurairah bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Para malaikat malam dan para malaikat siang saling bergantian mendatangi kalian. Mereka berkumpul saat shalat Subuh dan Ashar. Kemudian naiklah para malaikat malam yang mendatangi kalian-Lalu Allah bertanya kepada mereka dan Dia lebih mengetahui semua urusan mereka: Bagaimana keadaan hamba-hamba Ku ketika kalian meninggalkannya?'Mereka menjawab, 'Kami meninggalkan mereka sedang shalat dan ketika kami mendatangi mereka, mereka juga sedang shalat". (HR. An-Nasa'i).*[21]

[20]Syaikh al-Allamah Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim, dkk, *Tafsir Muyassar Memahami al-Qur'an Dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, Cet.1 (Jakarta: Darul Haq, 2016), hal. 401-402.

[21]Jalaluddin Assyuthi, *Sunan An-Nasa'i,* Kitab. As-Shalah, Juz. 1, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1930 M), hal. 240-241.

Hadis tersebut menjelaskan tentang pentingnya shalat, sehingga Allah mengutus para malaikat siang dan malam untuk mendatangi manusia. Meskipun Allah maha mengetahui segala urusan, ia tetap menanyakan kepada para malaikat tentang keadaan hamba-hambanya pada waktu subuh dan ashar, yang merupakan waktu pergantian antara malaikat malam dan malaikata siang. Para malaikat melaporkan manusia, baik ssat mereka datang maupun saat mereka meninggalkannya.

Tugas-tugas para malaikat adalah sebagai berikut:

1) Malaikat Jibril bertugas menyampaikan wahyu. Sebagaimana yang tercantum dalam QS. al-Baqarah/2: 97, Allah Swt berfirman:

قُلْ مَن كَانَ عَدُوّاً لِّجِبْرِيلَ فَإِنَّهُ نَزَّلَهُ عَلَى قَلْبِكَ بِإِذْنِ اللّهِ مُصَدِّقاً لِّمَا بَيْنَ يَدَيْهِ وَهُدًى وَبُشْرَى لِلْمُؤْمِنِينَ

Terjemahnya:

> "*Katakanlah (Muhammad), "Barangsiapa menjadi musuh Jibril, maka (ketahuilah) bahwa dialah yang telah menurunkan (Al-Qur'an) ke dalam hatimu dengan izin Allah, membenarkan apa (kitab-kitab) yang terdahulu, dan menjadi petunjuk serta berita gembira bagi orang-orang beriman."*[22]

2) Malaikat Mikail bertugas membagi rezeki. Sebagaimana yang tercantum dalam QS. al-Baqarah/2: 98, Allah Swt berfirman:

مَن كَانَ عَدُوّاً لِّلّهِ وَمَلآئِكَتِهِ وَرُسُلِهِ وَجِبْرِيلَ وَمِيكَالَ فَإِنَّ اللّهَ عَدُوٌّ لِّلْكَافِرِينَ

Terjemahnya:

> "*Barangsiapa menjadi musuh Allah, malaikat-malaikat-Nya, rasul-rasul-Nya, Jibril dan Mikail, maka sesungguhnya Allah musuh bagi orang-orang kafir.*"[23]

---

[22]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal.19.

[23]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 19.

3) Malaikat Izrail bertugas mencabut nyawa. Sebagaimana yang tercantum dalam QS. as-Sajdah/32: 11, Allah Swt berfirman:

قُلْ يَتَوَفَّاكُمْ مَلَكُ الْمَوْتِ الَّذِي وُكِّلَ بِكُمْ ثُمَّ إِلَى رَبِّكُمْ تُرْجَعُونَ

Terjemahnya:

"Katakanlah, "Malaikat maut yang diserahi untuk (mencabut nyawa) mu akan mematikan kamu, kemudian kepada Tuhanmu, kamu akan dikembalikan."[24]

4) Malaikat Israfil bertugas meniup sangkakala pada hari kiamat. Sebagaimana yang tercantum dalam QS. az-Zumar/39: 68, Allah Swt berfirman:

وَنُفِخَ فِي الصُّورِ فَصَعِقَ مَنْ فِي السَّمَاوَاتِ وَمَنْ فِي الْأَرْضِ إِلَّا مَنْ شَاءَ اللَّهُ ثُمَّ نُفِخَ فِيهِ أُخْرَى فَإِذَا هُمْ قِيَامٌ يَنْظُرُونَ

Terjemahnya:

"Dan sangkakala pun ditiup, maka matilah semua (makhluk) yang di langit dan di bumi kecuali mereka yang dikehendaki Allah. Kemudian ditiup sekali lagi (sangkakala itu), maka seketika itu mereka bangun (dari kuburannya) menunggu (keputusan Allah)."[25]

5) Malaikat Munkar bertugas menanyai amal perbuatan manusia di alam kubur.

6) Malaikat Nakir bertugas menanyai amal perbuatan manusia di alam kubur. (sama dengan Malaikat Munkar). Sebagaimana yang tercantum dalam QS. Ibrahim/14: 27, Allah Swt berfirman:

---

[24]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 349.

[25]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 671.

يُثَبِّتُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا بِالْقَوْلِ الثَّابِتِ فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَفِي الْآخِرَةِ وَيُضِلُّ اللَّهُ الظَّالِمِينَ وَيَفْعَلُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ

Terjemahnya:

"Allah meneguhkan (iman) orang-orang yang beriman dengan ucapan yang teguh (dalam kehidupan) di dunia dan di akhirat; dan Allah menyesatkan orang-orang yang zalim, dan Allah berbuat apa yang Dia kehendaki."[26]

7) Malaikat Raqib bertugas mencatat amal baik manusia.

8) Malaikat Atid bertugas mencatat amal buruk manusia. Sebagaimana yang tercantum dalam QS. Qaf/50: 18, Allah Swt berfirman:

مَا يَلْفِظُ مِنْ قَوْلٍ اِلَّا لَدَيْهِ رَقِيْبٌ عَتِيْدٌ

Terjemahnya:

"*Tidak ada suatu kata yang diucapkannya melainkan ada di sisinya malaikat pengawas yang selalu siap (mencatat).*"[27]

9) Malaikat Malik bertugas menjaga pintu neraka. Sebagaimana yang tercantum dalam QS. Az-Zukhruf/43: 77, Allah Swt berfirman:

وَنَادَوْا يَا مَالِكُ لِيَقْضِ عَلَيْنَا رَبُّكَ قَالَ إِنَّكُم مَّاكِثُونَ

Terjemahnya:

"Dan *mereka berseru, "Wahai (Malaikat) Malik! Biarlah Tuhanmu mematikan kami saja." Dia menjawab, "sungguh, kamu akan tetap tinggal (di neraka ini)."*[28]

---

[26]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 349.

[27]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 750

[28]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 714.

10) Malaikat Ridwan bertugas menjaga pintu surga.[29] Sebagaimana yang tercantum dalam QS. az-Zumar/39: 73, Allah Swt berfirman:

وَسِيقَ الَّذِينَ اتَّقَوْا رَبَّهُمْ إِلَى الْجَنَّةِ زُمَرًا حَتَّىٰ إِذَا جَاءُوهَا وَفُتِحَتْ أَبْوَابُهَا وَقَالَ لَهُمْ خَزَنَتُهَا سَلَامٌ عَلَيْكُمْ طِبْتُمْ فَادْخُلُوهَا خَالِدِينَ

Terjemahnya:

> *"Dan orang-orang yang bertakwa kepada Tuhannya diantar ke dalam surga secara berombongan. Sehingga apabila mereka sampai kepadanya (surga) dan pintu-pintunya telah dibukakan, penjaga-penjaganya berkata kepada mereka, "Kesejahteraan (dilimpahkan) atasmu, berbahagialah kamu! Maka masuklah, kamu kelak di dalamnya."*[30]

Dalam ajaran Islam, terdapat sepuluh malaikat yang memiliki tugas khusus dari Allah Swt. Malaikat Jibril bertugas menyampaikan wahyu kepada para nabi dan rasul, sedangkan Malaikat Mikail bertugas membagikan rezeki kepada seluruh makhluk. Malaikat Izrail bertugas mencabut nyawa manusia ketika ajalnya tiba, dan Malaikat Israfil bertugas meniup sangkakala pada hari kiamat sebagai tanda dimulainya hari kebangkitan. Di alam kubur, Malaikat Munkar dan Nakir bertugas menanyai manusia tentang amal perbuatannya semasa hidup. Malaikat Raqib mencatat segala amal baik, sementara Malaikat Atid mencatat amal buruk setiap manusia. Malaikat Malik adalah penjaga pintu neraka yang penuh siksa, dan Malaikat Ridwan bertugas menjaga pintu surga yang penuh kenikmatan. Kesepuluh

[29]Akhmad Kanzul Fikri, "*Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas II Kurikulum Merdeka*", (Pontianak-Kalimantan Barat: Yudistira Ghalia Indonesia, 2023). hal.136-137.

[30]Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018), hal. 672.

malaikat ini menunjukkan kekuasaan Allah dalam mengatur segala urusan makhluk-Nya, baik di dunia maupun di akhirat.

d. Ciri-Ciri Anak Yang Beriman Kepada Malaikat

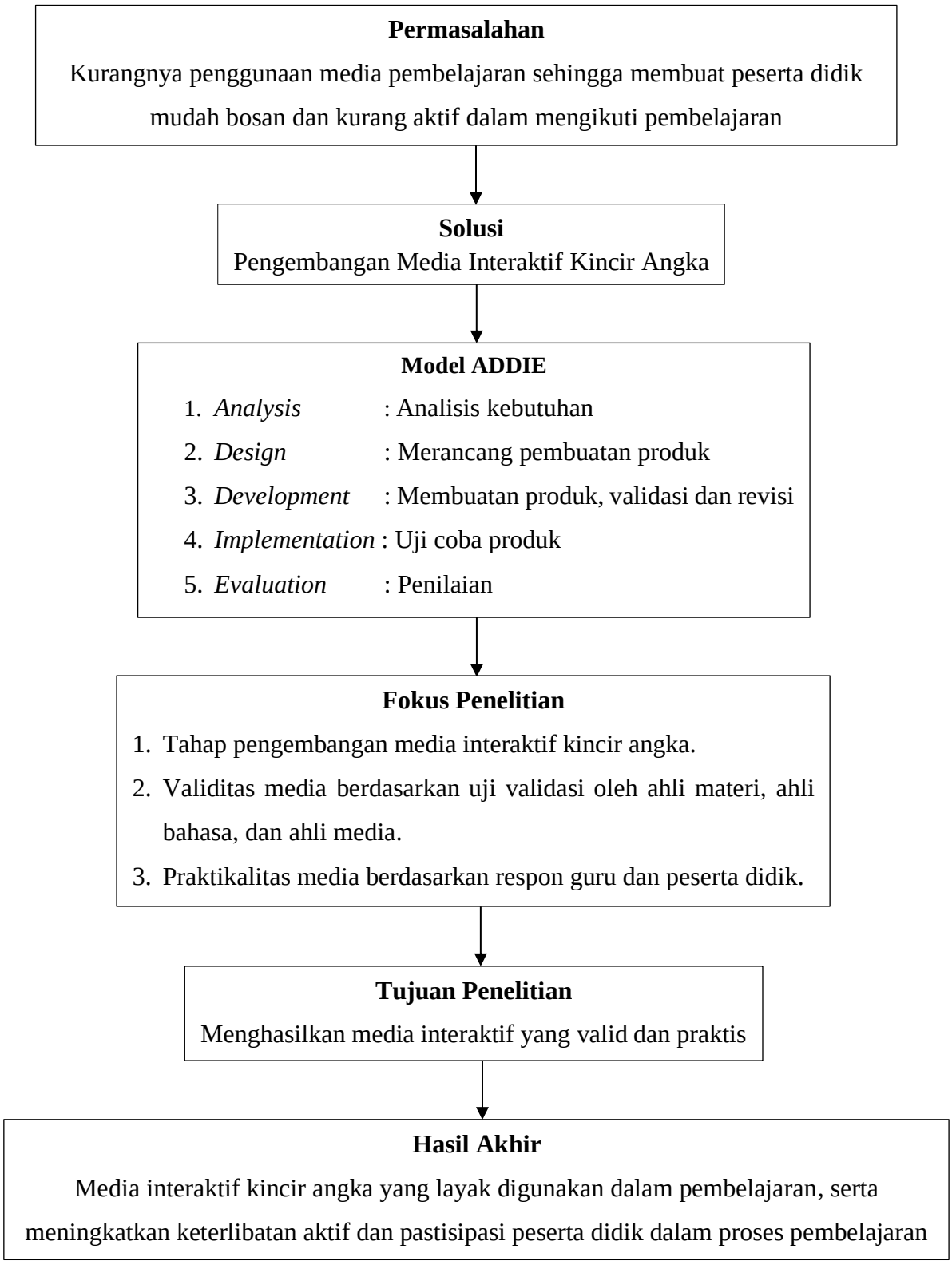
1) Selalu bersifat jujur
2) Suka menolong
3) Selalu berperilaku baik
4) Selalu berusaha menjadi lebih baik
5) Berusaha menjadi anak yang bertakwa
6) Ingat Allah Swt saat hendak berperilaku tercela
7) Bersyukur dan ihklas atas rezeki yang diterima.[31]

Sebagai seorang anak yang beriman kepada Allah Swt sudah seharusnya kita menanamkan dan membiasakan dengan perilaku-perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari seperti sifat jujur, suka menolong, dan selalu berperilaku baik yang merupakan cerminan akhlak terpuji yang diajarkan dalam Islam. Seseorang yang senantiasa berusaha menjadi lebih baik dan bertakwa kepada Allah Swt akan menjadikan nilai-nilai agama sebagai pedoman hidupnya. Ia akan mengingat Allah sebelum melakukan perbuatan tercela, sehingga terhindar dari dosa dan perbuatan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Selain itu, rasa syukur dan ikhlas atas segala rezeki yang diterima menunjukkan ketundukan dan keikhlasan hati dalam menerima ketentuan Allah, yang akan membawa ketenangan batin serta menjadikan hidup lebih bermakna.

[31]Akhmad Kanzul Fikri, "*Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas II Kurikulum Merdeka*", (Pontianak-Kalimantan Barat: Yudistira Ghalia Indonesia, 2023). hal.138.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, masih kurangnya media pembelajaran saat proses kegiatan belajar mengajar yang sedang terlaksana, guru hanya menggunakan media cetak sebagai media pembelajaran dikelas, sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media interaktif kincir angka. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Implementation*), Implementasi, dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau (R&D). Pendekatan ini digunakan untuk menciptakan sebuah produk sekaligus menguji sejauh mana produk tersebut dapat diterapkan secara efektif. Dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan, Nana Syaodih Sukmadinata menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan model yang berfokus pada proses pembuatan produk baru serta evaluasi terhadap kepraktisan produk tersebut dalam konteks penggunaannya.[1] Memperbaiki kualitas dari produk yang sudah ada, serta menilai lalu menguraikan hasilnya.

Penelitian pengembangan ini merupakan suatu penelitian pengembangan yang biasanya digunakan untuk tujuan mengembangkan atau membuat suatu produk dalam menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan yang digunkan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.[2] Tujuan pada penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar di kelas dan juga menjadi solusi terhadap setiap permasalahan yang kerap kali dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.

---

[1]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hal.164.

[2]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 90.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan solusi, baik berupa produk baru maupun menyempurnakan dari produk yang suda ada, sehingga menjadi lebih baik dan layak digunakan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 09 Mattekko Kota Palopo yang terletak di Jln. Dr. Ratulangi, Kel. Balandai, Kota Palopo. Terkait dengan waktu penelitian yang akan digunakan selama kurang lebih 1 bulan, yang dimulai pada tanggal 17 April 2025 sampai tanggal 22 Mei 2025 pada peserta didik kelas II.

C. Subjek dan Objek Penelitian

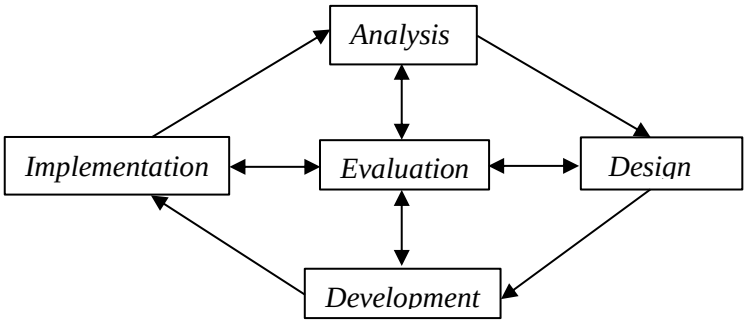
Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo yang berjumlah 11 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah media interaktif kincir angka yang dikembangkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, khususnya pada materi mengenal malaikat Allah yang berjumlah 10 berdasarkan bukut paket pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas II.[3]

D. Prosedur Pengembangan

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama. Tahapan tersebut meliputi Analisis (*Analysis*) di mana kebutuhan dan masalah diidentifikasi, Perencanaan (*Design*) yang berfokus pada penyusunan rencana dan strategi pengembangan, Pengembangan (*Development*) yaitu proses pembuatan produk berdasarkan rancangan, Implementasi (*Implementation*) tahap penerapan produk ke

[3]Nurlia, Guru Pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, 20 Maret 2025.

lapangan, serta Evaluasi (*Evaluation*) yang berfungsi untuk menilai efektivitas dan hasil dari implementasi tersebut. Rangkaian proses ini digambarkan secara rinci pada gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE[4]

Adapun tahapan dari model pengembangannya sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan langkah pertama dalam model ADDIE yang dilaksanakan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru terkait kegiatan pembelajaran. Proses analisis kebutuhan dilakukan dengan mengetahui ketersediaan sumber belajar serta metode yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang bahan ajar berupa media interaktif kincir angka yang akan digunakan dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi mengenal malaikat Allah. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

[4]Fitria Hidayat, Muhamad Nizar, "Model ADDIE (*Analysis*, Design, *Development*, *Implementation* And *Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol 1 No.1 (2021), hal. 30.

a. Membuat media dengan menggunakan bahan dasar seperti triplek, kain flanel, kardus, dan stik es. Pembuatan media interaktif kincir angka dapat dilihat dari segi desain dan materi yang nantinya akan digunakan saat pembelajaran.
b. Mengumpulkan sumber rujukan sebagai referensi dan materi sebagai bahan untuk mengembangkan media interaktif kincir angka.
c. Melakukan review media yang divalidasikan oleh tim ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
d. Merancang media yang telah disesuaikan dengan saran dan masukan dari tim ahli materi, ahli bahasa, dan ahli madia sehingga terdapat perbandingan antara media dari awal dan media yang telah direvisi. Selanjutnya, tahap mengembangkan sebuah media interaktif kincir angka.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap penyempurnaan produk dalam bentuk bahan ajar yang siap diimplementasikan melalui uji validasi revisi dari beberapa validator. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang sudah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai sehingga menjadi satu kesatuan produk yang utuh berupa media interaktif kincir angka.

b. Uji Validasi

Pada tahap ini, produk yang telah dibuat dari hasil perancangan akan diuji validitasnya, baik dari segi materi, bahasa, dan media. Uji validasi dilakukan oleh

beberapa ahli yang kompeten dalam bidangnya. Tujuan dilakukannya validasi ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan atau tidak.

c. Revisi Validasi

Produk yang telah divalidasi oleh beberapa validator akan direvisi berdasarkan hasil penilaian dan rekomendasi yang telah diberikan oleh validator.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, media yang dinyatakan valid oleh validator akan di tindaklanjutkan ketahap implementasi. Tahap imlementasi merupakan tahap uji praktikalitas apakah produk yang telah dikembangkan memenuhi kriteria praktis dengan melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahap implementasi, media interaktif kincir angka perlu dievaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif untuk melakukan pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan prosedur pengembangan.[5] Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media interaktif kincir angka.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam memperoleh data dari lapangan adalah sebagai berikut:

[5]Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, Khoula Azwary, "Model Addie dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran", *Journal Of International Multidisciplinary Research* Vol. 2 No. 5 (2024), hal. 261.

1. Observasi

Observasi merupakan metode untuk mengumpulkan informasikan yang dilakukan dan mengamati objek tertentu dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.[6] Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengamati proses yang dilaksanaka oleh guru dan peserta didik serta mengidentifikasi kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi antara dua orang atau lebih secara langsung, dimana satu orang bertindak sebagai pewawancara dan orang lainnya sebagai responden dalam tujuan tertentu, seperti memperoleh informasi atau mengumpulkan informasi.[7] Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru PAI kelas II yaitu Ibu Nurlia untuk mendapatkan informasi dan terkait masalah yang ada dalam proses pembelajaran.

3. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi/data mengenai pendapat atau komentar dari validator terhadap media yang dikembangkan.[8] Angket ini diberikan kepada guru dan peserta didik untuk menilai kepraktisan media interaktif kincir angka dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui tingkat kepraktisan dari media yang telah digunakan.

---

[6]Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016). Hal. 153.

[7]Amitha Shofiani Dewi, Khusnul Hotimah dkk, Mewawancarai Kandidat : Strategi Untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas, *Jurnal MASMAN* : Master Manajemen, Vol 2, No.2 (2024), hal.69.

[8]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 142.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini bertujuan mengukur kualitas isi dan tujuan terhadap produk yang akan dikembangkan, serta mengukur seberapa dalam materi yang disajikan mencapai kompetensi yang diharapkan. Instrumen ini berupa angket validasi mengenai kelayakan isi, kebahasaan, dan kesesuaian terhadap materi yang disampaikan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuain materi	Materi sesuai dengan standar kurikulum pendidikan agama Islam
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
		Ketepatan konsep tentang malaikat
2	Kelengkapan materi	Jumlah malaikat yang wajib diketahui
		Tugas-tugas malaikat
		Nama-nama malaikat dan sifatnya
		Ketepatan penggunaan dalil
		Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari
		Variasi penyajian (contoh)
		Materi yang digunkan mudah dipahami, sederhana dan jelas
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik

3	Manfaat	Mendorong peserta didik untuk mengamalkan perilaku-perilaku yang meneladani malaikat-malaikat Allah Swt, dengan benar dalam kehidupan sehari-hari
		Materi mendorong sikap beriman dan bertakwa kepada Allah Swt
		Materi membangun pemahaman aqidah peserta didik

b. Angket Validasi Bahasa

Angket validasi bahasa ini bertujuan menilai kejelasan, ketepatan bahasa, dan kesesuaian kaidah kebahasaan dalam suatu instumen.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Fungsi Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa yang baik dan benar
		Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami
		Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik SD
2	Kejelasan Bahasa	Kalimat mudah dipahami
		Kejelasan huruf
		Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam menyajikan soal-soal
3	Aspek Kesesuaian Bahasa	Konsistensi penggunaan gaya bahasa
		Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik
		Kesederhanaan dan kemudahan untuk dipahami kata yang digunakan

c. Angket Validasi Ahli Media

Angket ini bertujuan mengukur kualitas teknis dari produk yang dikembangkan. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data terkait penilaian dari ahli media terhadap media kincir angka pada pembelajaran PAI materi mengenal malaikat Allah.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Media	Tampilan media menarik perhatian peserta didik
		Warna pada setiap angka pada media pembelajaran kincir angka menarik
		Media dapat digunakan berulang-ulang
		Perpaduan warna jelas
		Media pembelajaran kincir angka mudah dioperasikan
2	Kemudahan penggunaan	Media mudah digunakan dengan bantuan guru
		Media memungkinkan penggunaan berulang tanpa kesulitan
3	Keterlibatan	Media mendorong partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran
		Media meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru dan teman sebaya
4	Daya tarik	Penggunaan media pembelajaran kincir angka dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik
		Media pembelajaran dapat digunakan pada materi yang berbeda

d. Angket Uji Praktikalitas

Instrumen angket ini dirancang untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat kepraktisan dari media interaktif kincir angka yang telah dikembangkan. Penggunaan angket ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Lembar angket ini dirancang untuk diisi oleh guru dan peserta didik sebagai responden dalam memberikan penilaian serta tanggapan berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Guru

No	Aspek	Indikator
1	Kemudahan penggunaan	Media kincir angka mudah digunakan
		Media kincir angka dapat digunakan tanpa membutuhkan pelatihan khusus
		Panduan penggunaanya media jelas dan mudah diikuti
		Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media selama pembelajaran
2	Fleksibilitas penggunaan	Media dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran
		Media dapat digunakan dalam berbagai kondisi kelas (kelompok kecil, atau individu)
		Media kincir angka dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (misalnya, tingkat kesulitan soal)
3	Daya tarik	Desain media menarik perhatian peserta didik
		Media memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran

		Warna, bentuk, dan elemen visual media membuat peserta didik tertarik untuk berpartisipasi
		Media kincir angka memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan
		Guru merasa media ini meningkatkan semangat belajar peserta didik

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Kemudahan penggunaan	Media kincir angka mudah digunakan
		Intruksi penggunaan media jelas
		Media dapat digunakan dengan bantuan guru
		Media kincir angka memungkinkan penggunaan berulang tanpa kesulitan
2	Keterlibatan	Media kincir angka menarik perhatian peserta didik
		Media kincir angka meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran
		Media kincir angka mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan
		Media membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
		Media meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru dan teman sebaya
4	Daya tarik	Media kincir angka memiliki desain yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik
		Media kincir angka menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar
		Media kincir angka mampu membuat peserta didik tertarik untuk terus menggunakannya

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data yang diperoleh oleh peneliti ketika melakukan kegiatan penelitian di lapangan secara langsung. Data ini berupa gambar-gambar atau foto-foto peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kincir angka.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode ini digunakan untuk mengelola data yang dikumpulkan melalui kuesioner, yang terdiri dari angket validasi ahli serta angket tanggapan dari peserta didik dan guru. Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar revisi produk penelitian. Sementara itu, data kuantitatif bersumber dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh para validator, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta hasil penilaian praktikalitas yang diberikan oleh guru dan peserta didik selama proses implementasi.

1. Teknik analisis data kevalidan

Teknik ini digunakan untuk mengolah data berdasarkan angket validasi oleh para ahli. Uji kevalidan media interaktif kincir angka di uji oleh tiga ahli dosen UIN Palopo. Hasil dari ketiga ahli dianalisis dengan mempertimbangkan komentar, saran dan masukan dari validator. Hasil ini, akan menjadi bahan untuk revisi dan perbaikan produk. Setiap validator akan memberikan penilaian dengan menggunakan tanda (✓) pada skala likert 1-4. Adapun skala angket validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Skor Penilaian Validasi Produk[9]

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sedangkan untuk menentukan hasil validasi produk, digunakan rumus sebagai berikut:[10]

$$\mathrm{P} = \frac{F}{\mathrm{N}} x\ 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kevalidan

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100% = Konstanta

[9]Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (5 Agustus 2023): 1357–63, https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579.

[10]Kriswanda Krishnapatria, "Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah *Basic Analysis Of Poetry* Bermuatan Nilai-Nilai Moral Di Universitas Singa Perbangsa Karawang", *Jurnal Pendidikan UNISKA* Vol.7, No.1 (2019), 81.

Berikut adalah tabel dalam menentukan pengkategorian kevalidan pada penelitian ini yaitu:

Tabel 3.7 Persentase Kriteria Validasi[11]

Persentase Pencapaian	Kriteria
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Kurang Valid
0% - 25%	Sangat Tidak Valid

2. Teknik analisis data praktikalitas

Kepraktisan suatu media dinilai berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh guru dan peserta didik melalui angket respons. Angket yang diberikan kepada peserta didik ini berfungsi untuk menilai seberapa praktis produk yang sedang dikembangkan. Dalam proses analisis kepraktisan, data diolah dengan menggunakan rumus tertentu untuk menghitung persentase tingkat kepraktisan produk tersebut. Hasil perhitungan ini selanjutnya diklasifikasikan menurut tabel kategori kepraktisan yang telah ditetapkan. Untuk menentukan validitas produk secara menyeluruh, digunakan rumus khusus yang berperan sebagai alat ukur dalam proses validasi produk tersebut.

[11]Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (5 Agustus 2023): 1357–63, https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579.

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{\text{Skor Maksimal}}\ x\ 100\%$$

Berdasarkan dari hasil persentase di kategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.8 Presentase Praktikalitas Guru dan Peserta Didik[12]

Presentase Pencapaian	Tingkat Praktikalitas
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Tidak Praktis
0% - 25%	Sangat Tidak Praktis

Kategori ini digunakan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

[12]Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (5 Agustus 2023): 1357–63, https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN 09 Mattekko

Sekolah ini sejak awal berdirinya telah mengalami 3 kali perpindahan lokasi, pertama berada di kec. Wara pada tahun 1979 sampai tahun 1981 dengan nama SDN 9 Mattekko, tahun 1981 pindah ke Jl. Meranti kel. Balandai sampai tahun 1984 dan berubah nama menjadi SDN 73 Mattekko, tahun 1985 pindah lagi ke Jl. Akasia kel. Balandai sampai sekarang. Pada tahun 1985 mulai didirikan bangunan permanen, pada tahun 2010 nama sekolah ini berubah kembali menjadi SDN 09 Mattekko sampai sekarang.

a. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SDN 09 Mattekko
NPSN / NSS	: 40307901 / 101196202001
Status Sekolah	: Negeri
Jalan / Desa	: Jl. Dr. Ratulangi, Kel. Balandai
Kecamatan	: Bara
Kota	: Palopo
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Akreditas Sekolah	: A
Luas Tanah	: 1.721 M2
Daya Listrik	: 450 VA

b. Visi dan Misi

1) Visi

Unggul dalam prestasi, peduli lingkungan dan pencemaran yang berbasis karakterisktik bangsa.

2) Misi

a) Mewujudkan sekolah inovatif, dinamis dan kreatif dibidang akademik dan non akademik.

b) Mewujudkan fasilitas sekolah yang relevan dan ramah lingkungan.

c) Mewujudkan sekolah peduli terhadap pelestarian, pencemaran lingkungan dan kerusakan lingkungan.

d) Mewujudkan skolah sehat.

e) Mewujudkan kemampuan kreatif dan kompetitif dan mampu bersaing ditingkat nasional.

f) Mewujudkan kepramukaaan yang menjadikan peserta didik disiplin jujur dan rasa percaya diri.

g) Mewujudkan kemampuan olahraga yang tanggung dan kompetitif tingkat nasional.

h) Mewujudkan sekolah peduli lingkungan sebagai sumber belajar peserta didiknya dalam pencapaian prestasi.

i) Mewujudkan budaya nilai karakter bangsa dan pendidikan anti korupsi untuk kelanjutan berbangsa dan bernegara.

3) Tujuan

a) Seluruh kelas di sekolah melaksanakan pembelajaran yang bersifat interaktif dan partisipatif pada setiap mata pelajaran yang diajarkan.

b) Beragam aktivitas pembelajaran di dalam kelas dikembangkan dengan pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya serta pembentukan karakter kebangsaan.

c) Sekolah terus membangun dan memelihara suasana lingkungan yang mendukung dan kondusif agar tujuan pendidikan dasar dapat tercapai secara optimal.

d) Berbagai program sosial diadakan sebagai bagian integral dari pendidikan yang menanamkan budaya dan karakter bangsa kepada peserta didik.

e) Terjalin kemitraan antara lembaga pendidikan dengan media massa guna mendukung publikasi dan penyebaran informasi mengenai program-program sekolah.

f) Pemanfaatan serta perawatan fasilitas pembelajaran dilakukan secara maksimal agar mendukung proses belajar mengajar secara efektif dan berkelanjutan.

c. Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Adapun jumlah pendidik dan tenaga kependidikan, sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan[1]

No	Uraian	Jumlah		Total
		PNS	Non PNS	
1	Tenaga pendidik	3	7	10
2	Tenaga kependidikan	0	2	2
Jumlah		3	9	12

[1]Muh. Ansar Nur, *Wawancara :* File Dokumen, 30 April 2025.

d. Peserta Didik

Adapun jumlah peserta didik di SDN 09 Mattekko Kota Palopo pada saat ini, dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik SDN 09 Mattekko Kota Palopo[2]

No	Kelas	Jumlah		Total	Rombel
		L	P		
1	Kelas 1	12	11	23	1
2	Kelas 2	9	4	13	1
3	Kelas 3	7	5	12	1
4	Kelas 4	8	10	18	1
5	Kelas 5	7	6	13	1
6	Kelas 6	11	7	18	1
Jumlah		54	43	97	6

e. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana[3]

No	Ruangan	Jumlah
1	Ruang kelas	6
2	Ruang kepala sekolah	1
3	Ruang guru	1
4	Perpustakaan	1
5	Mushollah	1
6	UKS	1
7	Wc	2
8	Gudang	1
9	Kantin sehat	1

[2]Muh. Ansar Nur, *Wawancara :* File Dokumen, 30 April 2025.
[3]Muh. Ansar Nur, *Wawancara :* File Dokumen, 30 April 2025.

2. Prosedur Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Adapun hasil dari langkah-langkah pengembangan media interatif kincir angka terhadap materi mengenal malaikat Allah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis ini terdiri dari:

1) Analisis Kebutuhan

Sebelum mengembangkan produk tersebut, peneliti melakukan analisis mengenai kebutuhan guru dan peserta didik dengan cara mewawancarai guru untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran. berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku paket yang membuat sebagian besar peserta didik merasa bosan, jenuh, dan kurang fokus serta mengganggu teman sebangkunya. Serta guru belum pernah membuat atau menggunakan media interktif kincir angka. Hal ini menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi langsung di kelas II pada tanggal 20 Februari 2025, untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah pada materi bab 7. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah perlu adanya media pembelajaran yang dibuat dan disajikan dengan cara yang menarik untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengenali jenis kurikulum yang sedang diterapkan di sekolah serta memahami secara mendalam kompetensi inti dan kompetensi dasar yang menjadi landasan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kurikulum di SDN 09 Mattekko Kota Palopo, ditemukan bahwa kurikulum Merdeka diterapkan pada kelas I, II, IV, dan V, sementara kurikulum 2013 digunakan pada kelas III dan VI.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan guru dan peserta didik, langkah selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah merancang media interaktif kincir angka serta merancang instrumen yang akan digunakan dalam media tersebut.

1) Membuat rancangan media interaktif kincir angka

Pada tahap ini, peneliti merancang media interaktif kincir angka dengan bentuk segitiga dan persegi panjang. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan, serta mencari sumber rujukan yang dapat digunakan sebagai referensi materi dan bahan untuk pengembangan media interaktif kincir angka.

2) Perancangan instrumen

Menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media interaktif kincir angka yang telah dikembangkan. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh beberapa validator. Terdapat tiga instrumen validasi yang dirancang, lembar ini masing-masing diberikan kepada validator sesuai dengan keahlian mereka, yaitu

ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Lembar validasi ini berisi pernyataan yang bertujuan untuk mengukur kelayakan produk sebelum diuji coba di lapangan. Selanjutnya, untuk menilai kepraktisan media, peneliti memberikan lembar angket praktikalitas respon guru dan peserta didik.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

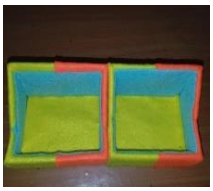
Tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang telah dirancang dan menyatukan seluruh kerangka media interaktif kincir angka yang telah dirancang sebelumnya. Adapun langkah-langkah pembuatan media interaktif kincir angka sebagai berikut:

1) Tahap pembutan produk media interaktif kincir angka

Tabel 4.4 Pembuatan Media Kincir Angka

No	Keterangan	Gambar
1	Tahap pertama yaitu pengukuran dan pemotongan pola bagian alas media kincir angka dari bahan dasar triplek	
2	Tahap kedua proses pembuatan segitiga, dimulai dari tahap pengukuran dan pemotongan sesuai pola yang telah ditentukan	
3	Tahap ini membuat lingkaran dasar yang telah diberi lubang sebagai titik poros bagian tengah kincir, serta menyusun stik dalam berbentuk lingkaran.	

4	Proses penempelan bila-bila stik pada alas media, dilanjutkan penempelan penyangga berbentuk segitiga yang telah disediakan menggunakan lem	
5	Setelah itu, beri lubang disi paling atas sebagai tumpuan kincir berputar, isi dengan sedotan atau kayu yang telah disedikan, serta memasukkan. Kemudian tempel semua stik pada lingkaran tumpuan kincir angka sehingga membentuk baling-baling	
6	Menempel hasil guntingan lingkaran kecil pada baling-baling yang telah disediakan dan mengecet media kincir angka menggunakan pilox	
7	Penempelan lingkaran kain flanel yang berwana yang telah disediakan dan dilanjutkan dengan menempel lambang angka dari 1 sampai 10	

8	Menempelkan hasil potongan kain flanel beserta menempel huruf nama media	
9	Pembuatan kotak soal dan jawaban dengan menempelkan kain flanel	
10	Pembuatan kartu soal dan kartu jawaban yang berwana	
11	Menggunting kartu soal dan kartu jawaban	
12	Hasil akhir	

2) Validasi produk media interaktif kincir angka

Setelah produk di buat, maka tahap selanjutnya adalah validasi produk oleh validator. Media ini divalidasi oleh validator yang sesuai dengan bidangnya. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang

dikembangkan. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan lembar angket, sehingga data yang disajikan berupa hasil dari validasi tersebut. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan sara dan masukan sebagai bahan acuan dalam merevisi media yang dikembangkan. Berikut ini adalah penjabaran dari hasil validasi setiap validator.

a) Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 05 Maret 2025 oleh Bapak Makmur selaku dosen ahli materi dalam bidang pembelajaran PAI. Berikut hasil uji validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuain materi	Materi sesuai dengan standar kurikulum pendidikan agama Islam				✓
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			✓	
		Ketepatan konsep tentang malaikat				✓
2	Kelengkapan materi	Jumlah malaikat yang wajib diketahui			✓	
		Tugas-tugas malaikat				✓
		Nama-nama malaikat dan sifatnya				✓
		Ketepatan penggunaan dalil			✓	
		Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari				✓
		Variasi penyajian (contoh)			✓	

		Materi yang digunkan mudah dipahami, sederhana dan jelas				✓
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik				✓
3	Manfaat	Mendorong peserta didik untuk mengamalkan perilaku-perilaku yang meneladani malaikat-malaikat Allah Swt., dengan benar dalam kehidupan sehari-hari			✓	
		Materi mendorong sikap beriman dan bertakwa kepada Allah Swt.				✓
		Materi membangun pemahaman aqidah peserta didik				✓
Jumlah Skor			**51**			
Skor Maksimum			**56**			
Persentase Skor			**91,7%**			
Kategori			**Sangat Valid**			

Berdasarkan hasil validasi penilaian oleh ahli materi terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 91,7%. Maka, tingkat kevalidan dari hasil validasi ahli materi dikategorikan “sangat valid”.

b) Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Validasi pada ahli bahasa dilakukan pada tanggal 05 Maret 2025 oleh Bapak Mawardi selaku dosen ahli bahasa. Berikut hasil uji validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Fungsi Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓
		Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami				✓
		Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik SD				✓
2	Kejelasan Bahasa	Kalimat mudah dipahami				✓
		Kejelasan huruf			✓	
		Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam menyajikan soal-soal				✓
3	Aspek Kesesuaian Bahasa	Konsistensi penggunaan gaya bahasa			✓	
		Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				✓
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
		Kesederhanaan dan kemudahan untuk dipahami kata yang digunakan				✓
Jumlah Skor			**37**			
Skor Maksimum			**40**			
Persentase Skor			**92,5%**			
Kategori			**Sangat Valid**			

Berdasarkan hasil validasi penilaian oleh ahli bahasa terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 92,5%. Maka, tingkat kevalidan dari hasil validasi ahli bahasa dikategorikan “sangat valid”.

c) Hasil Uji Validasi Ahli Media

Validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 13 Maret 2025 oleh Bapak Muh. Yamin selaku dosen ahli media. Berikut hasil uji validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Media	Tampilan media menarik perhatian peserta didik				✓
		Warna pada setiap angka media pembelajaran kincir angka menarik				✓
		Media dapat digunakan berulang-ulang				✓
		Perpaduan warna jelas				✓
		Media pembelajaran kincir angka mudah dioperasikan				✓
2	Kemudahan penggunaan	Media mudah digunakan dengan bantuan guru			✓	
		Media memungkinkan penggunaan berulang tanpa kesulitan				✓
3	Keterlibatan	Media mendorong partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran			✓	

		Media meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru dan teman sebaya				✓
4	Daya tarik	Penggunaan media pembelajaran kincir angka dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik			✓	
		Media pembelajaran dapat digunakan pada materi yang berbeda				✓
Jumlah Skor			**41**			
Skor Maksimum			**44**			
Persentase Skor			**93,18%**			
Kategori			**Sangat Valid**			

Berdasarkan hasil validasi penilaian oleh ahli media terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 93,18%. Maka, tingkat kevalidan dari hasil validasi ahli madia dikategorikan “sangat valid”.

Berdasarkan hasil evaluasi dari tiga orang validator, diperoleh bahwa penilaian dari ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 91,7%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Sementara itu, penilaian dari ahli bahasa mencapai persentase 92,5%, yang juga tergolong "sangat valid". Selanjutnya, hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai sebesar 93,18%, yang masuk dalam kategori "sangat valid". Ketiga penilaian ini menunjukkan bahwa perangkat atau produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi materi, bahasa, dan media secara keseluruhan. Berdasarkan tabel kategori uji validitas, media interaktif kincir angka yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat valid”.

3) Revisi Hasil Uji Validitas Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh para validator saat melakukan validasi media. Saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli digunakan sebagai dasar untuk perbaikan produk agar menjadi layak digunakan.

Berikut ini adalah adalah perbandingan hasil sebelum dan sesudah produk dimodifikasi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli.

Tabel 4.8 Revisi Sebelum dan Sesudah dari Para Ahli

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

4) Hasil Validasi Instrumen Uji Praktikalitas

Sebelum angket diberikan kepada peserta didik untuk menilai kegunaan media tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji validitas angket. Uji validitas angket praktikalitas ini diberikan kepada Ibu Bungawati selaku dosen ahli validasi instrumen lembar angket. Adapun hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Validasi Instrumen Uji Praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
I	Petunjuk					
	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas		✓			
	Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas		✓			
II	Isi					
	Pernyataan dinyatakan dengan jelas		✓			
	Kesesuaian pernyataan dengan instrumen yang akan dilakukan		✓			
III	Bahasa					
	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia		✓			
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami		✓			
Jumlah Skor		**24**				
Skor Maksimum		**24**				
Persentase Skor		**100%**				
Kategori		**Sangat Valid**				

Berdasarkan hasil validasi instrumen uji praktikalitas media interaktif kincir angka yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel di atas menunjukkan bahwa persentase nilai sebesar 100% berada pada kategori “sangat valid”. Jika dilihat dari aspek yang nilai pada instrumen uji praktikalitas media interaktif kincir angka, maka media tersebut dinyatakan valid dan bisa langsung digunakan tanpa perlu revisi.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi. Pada tahap ini dilakukan setelah media yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator. Tahap implementasi ini, peneliti menguji media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah melalui angket untuk mengukur praktikalitas respon guru dan peserta didik kelas II dengan jumlah 11, 3 laki-laki dan 8 perempuan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media interaktif kincir angka yang dikembangkan.

a) Praktikalitas oleh Guru

Hasil praktikalitas guru diperoleh dari hasil respon guru terhadap media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah. Guru menilai kepraktisan media interaktif kincir angka berdasarkan pada instrumen yang telah diberikan. Adapun hasil angket praktikalitas oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kemudahan penggunaan	Media kincir angka mudah digunakan				✓
		Media kincir angka dapat digunakan tanpa membutuhkan pelatihan khusus			✓	
		Panduan penggunaanya media jelas dan mudah diikuti				✓
		Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media selama pembelajaran				✓

2	Fleksibilitas penggunaan	Media dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran			✓	
		Media dapat digunakan dalam berbagai kondisi kelas (kelompok kecil, atau individu)			✓	
3	Daya tarik	Desain media menarik perhatian peserta didik				✓
		Media memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran				✓
		Warna, bentuk, dan elemen visual media membuat peserta didik tertarik untuk berpartisipasi				✓
		Media kincir angka memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan				✓
		Guru merasa media ini meningkatkan semangat belajar peserta didik				✓
Jumlah Skor			**41**			
Skor Maksimum			**44**			
Persentase Skor			**93,18%**			
Kategori			**Sangat Praktis**			

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap tanggapan salah satu guru PAI menunjukkan bahwa media interaktif kincir angka memperoleh skor sebesar 93,18%. Persentase ini menempatkan media dalam kategori “sangat praktis”. Dengan capaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif kincir angka yang digunakan dalam pembelajaran materi mengenal malaikat Allah telah terbukti memenuhi standar kepraktisan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Praktikalitas oleh Peserta Didik

Hasil praktikalitas diperoleh dari hasil respon peserta didik terhadap media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah telah diuji cobakan. Adapun hasil angket praktikalitas oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik

No	Nama Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase %	Kategori
1	Adira Az-Zahrah	41	44	94%	Sangat Praktis
2	Afiqa Seranauli Hutabarat	41	44	94%	Sangat Praktis
3	Aprilia	41	44	94%	Sangat Praktis
4	Arumi Nasya Kirani	41	44	94%	Sangat Praktis
5	Daffa Sabahi Irwan	37	44	85%	Sangat Praktis
6	Fara Ismail	41	44	94%	Sangat Praktis
7	Marwah	41	44	94%	Sangat Praktis
8	Muhammad Daharyadika	41	44	94%	Sangat Praktis
9	Muhammad Ibrahim	40	44	91%	Sangat Praktis
10	Natasya	41	44	94%	Sangat Praktis
11	Rafa Azzahul Hafidz	39	44	89%	Sangat Praktis
Jumlah		**450**	**484**	**93%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan bahwa media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah memperoleh rata-rata persentase sebesar 93%, termasuk dalam kategori "sangat praktis" untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut layak diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran karena memenuhi indikator kepraktisan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Dalam tahap evaluasi ini, terdapat dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang proses pembelajaran produk yang bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media media interaktif kincir angka yang sedang dikebangkan. Dalam penelitian ini, evaluasi formatif mencakup validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli materi, dan respon guru serta peserta didik. Evaluasi formatif dalam penelitian ini dilaksanakan melalui pemberian lembar angket kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur kepraktisan media interaktif kincir angka yang telah dikembangkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan uraian dalam rumusan masalah, peneliti telah mengidentifikasi beberapa poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah, sebagai berikut:

1. Hasil Tahapan Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat Allah dikelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo

Penelitian ini mengembangkan media interaktif kincir angka dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan dari kelima tahapan ini adalah untuk menghasilkan media interaktif kincir angka yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi mengenal malaikat Allah. Dengan adanya media interaktif kincir angka ini, diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi PAI kepada peserta didik kelas II, sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan pengembangan model ADDIE yang telah dilaksanakan.

a. Tahap analisis (*analysis*), pada tahap ini sebelum mengembangkan produk media, peneliti melaukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai guru untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran, serta mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru, seperti buku paket sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang aktif, dan guru belum pernah menggunakan media seperti kincir angka. Sementara itu, angket respon pserta didik mengungkapkan kebutuhan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini melibatkan 1 guru PAI dan 11 peserta didik untuk mengetahui kebutuhan mereka terkait produk media yang akan dikembangkan.

b. Tahap perencanaan (*design*), Pada tahap ini, peneliti merancang media interaktif kincir angka dengan bentuk segitiga dan mengumpulkan alat serta bahan yang

diperlukan. Peneliti juga mencari sumber rujukan yang dapat digunakan sebagai referensi materi dan bahan pengembangan media tersebut. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penilaian media interaktif kincir angka yang meliputi lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan praktikalitas guru dan peserta didik.

c. Tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini validasi dilakukan oleh para validator yakni validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menggunakan angket. Hasil dari proses validasi ini menghasilkan data validasi produk, dimana validator tidak hanya memberikan penilain, tetapi juga memberikan saran perbaikan terhadap media sebagai dasar untuk memperbaiki produk menjadi layak digunakan.

d. Tahap implementasi (*implementation*), pada tahap ini, setelah media interaktif dinyatakan valid, peneliti menguji media tersebut dengan angket untuk mengukur praktikalitasnya berdasarkan respon guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media interaktif kincir angka yang dikembangkan.

e. Tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini merupakan hasil analisi pengumpulan data pada setiap tahapan pengembangan yang digunakan, meliputi wawancara, uji kevalidan produk dan uji kepraktisan melalui angket respon guru dan peserta didik. Adapun hasil akhir dari tahapan pengembangan produk ini yakni media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah di kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo.

2. Hasil Validitas Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat Allah dikelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo

Berdasarkan pada data hasil uji validitas didapatkan bahwa penilaian ahli materi dari aspek kelayakan isi dan penyajian materi diperoleh tingkat kevalidan yaitu 91,7% dengan kategori sangat valid. Bersadarkan aspek bahasa diperoleh tingkat kevalidan 92,5%, dengan kategori sangat valid. Kemudian penilaian media dari aspek kemudahan penggunaan, aspek keterlibatan dan aspek daya tarik diperoleh tingkat kevalidan 93,18% dengan kategori sangat valid. Ketiga hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi materi, penggunaan bahasa, dan tampilan media secara menyeluruh. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif kincir angka yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dinilai sangat valid dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang relevan dilakukan oleh Yohana Tri Yanti Geme, Konstantinus Dua Dhiu, dan Efrida Ita , dengan judul penelitian "Pengembangan Alat Permaianan Edukatif Kincir Angka Untuk Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Olaewa (2024).[4] Dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu alat pemainan edukatif kincir angka yang dinyatakan layak dengan hasil penilaian materi 91,11%, penialain media 85%, dan

[4]Yohana Tri Yanti Geme, Konstantinus Dua Dhiu, dan Efrida Ita, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Angka Untuk Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Olaewa," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 3, no. 4 (30 Desember 2024): 1187, https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i4.2840.

penilaian desain 88, 75. Melakukan uji coba kelayakan perorangan sebesar 100% dan kelompok kecil sebesar 95%. Maka dapat dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Praktikalitas Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat Allah dikelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo

Berdasarkan respon guru dan peserta didik terhadap media interaktif kincir angka yang diperoleh melalui pengisian angket praktikalitas oleh 11 responden dari kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo dan 1 guru PAI, hasilnya menunjukkan bahwa respon peserta didik dan guru terhadap media interaktif kincir angka masuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas terhadap respon guru memperoleh 93,18% yang termasuk dalam kategori sangat praktis dan respon peserta didik memperoleh rata-rata 93% yang termasuk juga dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah sangat praktis untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berupa kincir angka sangat efektif dan mudah digunakan dalam mendukung proses pembelajaran PAI dalam meningkatkan keaktifan, partisipasi dan menghilangkan kebosan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai beikut:

1. Proses pengembangan media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah dikelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo, menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Eevaluasi (*Evaluation*).
2. Berdasarkan hasil uji validitas, media interaktif kincir angka yang dikembangkan pada materi mengenal malaikat Allah diperoleh hasil validasi materi sebesar 91,7% dengan kategori sangat valid, hasil validasi bahasa sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi media sebesar 93,18% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian media interaktif kincir angka pada materi mengenal malaikat Allah memenuhi kriteria sangat valid, untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas guru dan peserta didik, terhadap media interaktif kincir angka yang dikembangkan oleh peneliti, memperoleh persentase 93,18% dari respon guru dan persentase dari peserta didik memperoleh 93% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif kincir angka yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Berikut ini beberapa implikasi dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif kincir angka memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sambil bermain. Memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar karena mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas yang menyenangkan, sehingga meningkatkan perhatian peserta didik.
2. Media ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang strategi pembelajaran dan media pembelajaran. Guru tidak hanya bertindak sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk belajar secara aktif.

C. Saran

Media interaktif kincir angka yang dikembangkan oleh peneliti masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut untuk menghasilkan media yang lebih menarik. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat melanjutkan penelitian ini, disarankan untuk melakukan uji keefektifan media interaktif kincir angka, mengingat penelitian ini hanya sampai pada tahap uji praktikalitas.
2. Media interaktif kincir angka saat ini hanya berfokus pada materi mengenal malaikat Allah, sehingga diharapkan pengembangan berikutnya dapat memperluas dengan materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, *Shahih Muslim, Kitab. Az-Zuhd wa ar-Raqaiq*, Juz 2, No. 2996. Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M.

Abu Husain Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Iman, Juz. 1, No. 13. Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M.

Akhmad Kanzul Fikri, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas II Kurikulum Merdeka*. Pontianak-Kalimantan Barat: Yudistira Ghalia Indonesia, 2023.

Amitha Shofiani Dewi, Khusnul Hotimah dkk, Mewawancarai Kandidat : Strategi Untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas, *Jurnal MASMAN* : Master Manajemen, Vol 2, No.2, 2024.

Ani Daniyanti, Ismy Bulqis Saputri, dkk, Konsep Dasar Media Pembelajaran, *Journal Of Student Research* Vol. 1 No. 1, 2023.

Asri Widyasanti, Fridyana Klise Hermiati, Fenty Nur Aisyah, dkk, *"*Pandangan dan Implementasi Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Islam Ar-Rahman, Bekasi*"*, *Jurnal BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.4 No.3, 2023.

Fitria Hidayat, Muhamad Nizar, "Model ADDIE (*Analysis*, Design, *Development*, *Implementation* And *Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam Vol 1 No.1, 2021*.

Harpini, Riski Amalia dkk., "Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di Tk Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8, no. 1, 31 Januari 2024: 357–68, https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4409.

Hasriadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, dkk, "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara", *Madaniya* Vol.4 No.2, 2023.

Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*. Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022.

Hisbullah, Kaharuddin dkk., "Optimalisasi Pendidikan Agama Islam Melalui Program Pelatihan Penyelenggaraan Jenazah di Sekolah," *Sempugi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 1, no. 1, 1 September 2023: 34, https://doi.org/10.58230/sempugi.v1i1.60.

Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, Khoula Azwary, *"*Model Addie dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran", *Journal Of International Multidisciplinary Research* Vol. 2 No. 5, 2024.

Imam Mujtaba, Dindin Rosyidin, dan Andriyani*, "*Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Mempertahankan Student Wellbeing's Kelas 2 SD Lab School FIP UMJ," *Jurnal Holistika* 5, no. 1, 21 Februari 2023.

Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3, 5 Agustus 2023: 1357–63, https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579.

Irfan Kiraman, Kaharuddin, dkk, "Ekspansi Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Hadis Tarbawi di SMP Negeri 14 Palopo" *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 7, 2024: 921, https://doi.org/10.31538/almada.v7i4.5352.

Jalaluddin Assyuthi, *Sunan An-Nasa'i,* Kitab. As-Shalah, Juz. 1. Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1930 M.

Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan al-Qur'an, 2018).

Kriswanda Krishnapatria, "Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah *Basic Analysis Of Poetry* Bermuatan Nilai-Nilai Moral Di Universitas Singa Perbangsa Karawang", *Jurnal Pendidikan UNISKA* Vol.7, No.1, 2019.

Kustandi Cece, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.

M Alinurdin, Armila, *Pengembangan Media Pembelajaran Bangunan Ruang Sisi Datar Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Tingkat SMP/MTS*. *Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2023.

Marni Swasti, Nahor Murani Hutapea, dan Elfis Suanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3, 11 Agustus 2022: 2428–41, https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561.

Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta didik", *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2020, 9.1.

Mitarisa Elvin Fadila Mitarisa, Siti Masfuah, Dan Khamdun, "Pengaruh Model Numbered Head Together (NTH) Berbantuan Media Kincir Angka Pengetahuan (Kicauan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas IV SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1, 18 Juli 2023: 6732–40, https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9046.

Muh. Ansar Nur, *Wawancara :* File Dokumen, 30 April 2025.

Nabila Nabila dan Muhammad Basri, "Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2, 12 Juli 2023: 9641–47, https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7869.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, PT Remaja Rosdakarya. Bandung, 2019.

Nur Fakhrunisa, *Media dan Teknologi Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2023.

Nurlia, Guru Pendidikan Agama Islam, *Observasi*, 20 Maret 2025.

Nurlia, Guru Pendidikan Agama Islam, *Wawancara*, 20 Maret 2025.

Nursyamsi, Rosdiana, Armila, dkk, "Development Of Learning Media For Flat – Sided Based On The Macromedia Flash 8 Aplication*", Jurnal AIP Conference Proceedings. AIP Publishing*: 2023.

Puji Rahayuningsi, Wahyu Hidayah, dkk, *"*Fungi dan Peran Media Pmebelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik*", Education Journal*: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi, Vol. 2 No. 1, 2022.

Sara Indah Elisabet Tambun, Goncalwes Sirait, Dan Janpatar Simamora, "Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah", *Jurnal Visi Ilmu Sosial dan Humaniora (VISH)* 01, no. 01, 2020.

Sitti Romlah, Rusdi, "*Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Pembentukan Moral Dan Etika*," *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam* 8, no. 1, 29 Juni 2023.

St. Marwiyah, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Makassar: Aksara Timur, 2015, https://repository.iainpalopo.ac.id./id/eprint/6137.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Syaikh al-Allamah Dr. Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, Muhammad Ashim, dkk, *Tafsir Muyassar Memahami al-Qur'an Dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, Cet. 1. Jakarta: Darul Haq, 2016.

Syamsu S, *Strategi Pembelajaran*. Makassar: NAS Media Pustaka, 2017.

Tsaniyatus Sa'diyah, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Hukum, Agama, Budaya Dan Terapan* 2, no. 3, 25 Desember 2022: 148, https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408.

Yohana Tri Yanti Geme, Konstantinus Dua Dhiu, dan Efrida Ita, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Angka Untuk Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Olaewa," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 3, no. 4, 30 Desember 2024: 1187, https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i4.2840.

Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Permohonan Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl.Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@lainpalopo.ac.id https://ftik-lainpalopo.ac.id

Nomor : B- 0933 /In.19/FTIK/HM.01/02/2025 Palopo, 20 Februari 2025
Lampiran : -
Perihal : ***Permohonan Surat Izin Penelitian***

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	:	Sitti Nurhayati Lisurante
NIM	:	2102010047
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Semester	:	VIII (Delapan)
Tahun Akademik	:	2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko".** Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002

Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODALDAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmptspplp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0239/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: **SITTI NURHAYATI LISURANTE**
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Dsn. Mangale, Kec. Sabbang, Kab. Luwu Utara
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2102010047

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KINCIR ANGKA MATERI MENGENAL MALAIKAT-MALAIKAT ALLAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SDN 09 MATTEKKO

Lokasi Penelitian	: SD Negeri 09 Mattekko Palopo
Lamanya Penelitian	: 25 Februari 2025 s.d. 25 Mei 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.**
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) examplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan- ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 25 Februari 2025

Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan, Kepada Yth.:
1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instasi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 09 MATTEKKO
Alamat : Jl. Dr. Ratulangi Kelurahan Balandai Kota Palopo

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No : 400.3.5.1/35/SDN.9

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 09 Mattekko Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan :

Nama	: **Fitriani Muchtar, S.Pd**
Nip	: 19831111 200604 2 006
Jabatan	: Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan di bawah ini :

Nama	: **Sitti Nurhayati Lisurante**
NIM	: 2102010047
Perguruan Tinggi	: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 25 Februari 2025 s/d 25 Mei2025 di SDN 09 Mattekko Palopo dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

"Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 06 Mei 2025

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KOTA PALOPO ☆ SD NEGERI 09 MATTEKKO ☆ DINAS PENDIDIKAN

Fitriani Muchtar, S.Pd
NIP. 19831111 200604 2 006

Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Penilaian

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

Peneliti : Sitti Nurhayati Lisurante

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko

Informasi Umum

Nama Validator : BUNGAWATI, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : -

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian;
2. Penilaian dimulai dari rentang "Sangat Setuju" sampai "Tidak Setuju", silahkan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

   Keterangan:

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat baik

3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini.

Tabel Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
I	Petunjuk					
	1. Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas		✓			
	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas		✓			
II	Isi					
	1. Pernyataan dinyatakan dengan jelas		✓			
	2. Kesesuaian pertanyaan dengan instrument yang akan dilakukan		✓			
III	Bahasa					
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		✓			
	2. Kalimat yang digunakan mudah dipahami		✓			

Penilaian Umum :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, 24 Februari 2025

Validator,

.....

NIP.

Lampiran 5 : Lembar Validasi Materi

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KINCIR ANGKA MATERI MENGENAL MALAIKAT-MALAIKAT ALLAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SDN 09 MATTEKKO

A. Identitas Validasi

Nama validator : Dr. MAKMUR, S.Pd.I., M.Pd.I.

Pekerjaan : Dosen

Bidang validator : Ahli Materi

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***"Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko"*** oleh Sitti Nurhayati Lisurante Nim: 2102010047 Program Studi Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

C. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran kincir angka materi mengenal malaikat-malaikat Allah pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat pada lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memerikan tanda checklist (✓) sesuai dengan penilaian bapak berbdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
4. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapakan terimakasih.

Keterangan skala penilaian :

a. Angka 1 = Kurang Relevan.
b. Angka 2 = Cukup Relevan.
c. Angka 3 = Relevan.
d. Angka 4 = Sangat Relevan.

D. TABEL PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuain materi	Materi sesuai dengan standar kurikulum pendidikan agama Islam				✓
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			✓	
		Ketepatan konsep tentang malaikat				✓
2	Kelengkapan materi	Jumlah malaikat yang wajib diketahui			✓	
		Tugas-tugas malaikat				✓
		Nama-nama malaikat dan sifatnya				✓
		Ketepatan penggunaan dalil			✓	
		Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari				✓
		Variasi penyajian (contoh)			✓	

		Materi yang digunkan mudah dipahami, sederhana dan jelas				✓
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik				✓
3	Manfaat	Mendorong peserta didik untuk mengamalkan perilaku-perilaku yang meneladani malaikat-malaikat Allah Swt dengan benar dalam kehidupan sehari-hari			✓	
		Materi mendorong sikap beriman dan bertakwa kepada Allah Swt				✓
		Materi membangun pemahaman aqidah peserta didik				✓

E. Saran

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

F. Kesimpulan

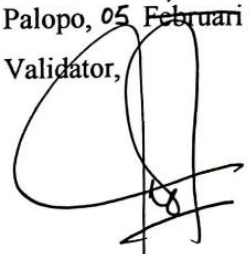
a. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi

b. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak digunakan/ uji coba lapangan

Palopo, 05 ~~Februari~~ Maret 2025

Validator,



DR. MAICMUR, S.PD.I., M.PD.I

NIP. 19840115 2019 03 1006

Lampiran 6 : Lembar Validasi Materi

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KINCIR ANGKA MATERI MENGENAL MALAIKAT-MALAIKAT ALLAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SDN 09 MATTEKKO

A. Identitas Validasi

Nama validator : MAWARDI, S.Ag. M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang validator : Ahli Bahasa

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***"Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko"*** oleh Sitti Nurhayati Lisurante Nim: 2102010047 Program Studi Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

C. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran kincir angka materi mengenal malaikat-malaikat Allah pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat pada lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memerikan tanda checklist (✓) sesuai dengan penilaian Bapak berbdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
4. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapakan terimakasih.

Keterangan skala penilaian :

a. Angka 1 = Kurang Relevan.
b. Angka 2 = Cukup Relevan.
c. Angka 3 = Relevan.
d. Angka 4 = Sangat Relevan.

D. TABEL PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Fungsi Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓
		Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami				✓
		Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik SD				✓
2	Kejelasan Bahasa	Kalimat mudah dipahami				✓
		Kejelasan huruf			✓	
		Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam menyajikan soal-soal				✓
3	Aspek Kesesuaian	Konsistensi penggunaan gaya bahasa			✓	

	Bahasa	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				✓
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
		Kesederhanaan dan kemudahan untuk dipahami kata yang digunakan				✓

E. Saran

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Lembar Validasi bahasa ini dapat digunakan pada media interaktif kimia angka.

F. Kesimpulan

a. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi

(b) Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran ✓

c. Tidak layak digunakan/ uji coba lapangan

Palopo, 05 ~~Februari~~ Maret 2025

Validator,

Mawardi, S.Ag. M.Pd.I

NIP. 196808021997031001

Lampiran 7 : Lembar Validasi Materi

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KINCIR ANGKA MATERI MENGENAL MALAIKAT-MALAIKAT ALLAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SDN 09 MATTEKKO

A. Identitas Validasi

Nama validator : MUH. YAMIN, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : -

Bidang validator : Ahli Media

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***"Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko"*** oleh Sitti Nurhayati Lisurante Nim: 2102010047 Program Studi Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

C. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap pengembangan media interaktif kincir angka materi mengenal malaikat-malaikat Allah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat pada lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memerikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak berbdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
4. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapakan terimakasih.

Keterangan skala penilaian :

a. Angka 1 = Kurang Relevan.
b. Angka 2 = Cukup Relevan.
c. Angka 3 = Relevan.
d. Angka 4 = Sangat Relevan.

D. TABEL PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Media	Tampilan media menarik perhatian peserta didik				✓
		Warna pada setiap angka media pembelajaran kincir angka menarik				✓
		Media dapat digunakan berulang-ulang				✓
		Perpaduan warna jelas				✓
		Media pembelajaran kincir angka mudah dioperasikan				✓
2	Kemudahan penggunaan	Media mudah digunakan dengan bantuan guru			✓	
		Media memungkinkan penggunaan berulang tanpa kesulitan				✓

3	Keterlibatan	Media mendorong partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran			✓	
		Media meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru dan teman sebaya				✓
4	Daya tarik	Penggunaan media pembelajaran kincir angka dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik			✓	
		Media pembelajaran dapat digunakan pada materi yang berbeda				✓

E. Saran

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

- Tambahkan petunjuk penggunaan
- Tambahkan materinya

F. Kesimpulan

a. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi

b. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak digunakan/ uji coba lapangan

Palopo, 12 ~~Februari~~ Maret 2025

Validator,

.....

NIP. 199008192020121009

Lampiran 8 : Lembar Angket Penilian Praktikalitas Guru

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KINCIR ANGKA MATERI MENGENAL MALAIKAT-MALAIKAT ALLAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SDN 09 MATTEKKO

A. Identitas

Nama : NURLIA, S.Pd.

Jabatan : Guru PAI

Sekolah : SDN 09 Mattekko

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***"Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko"*** oleh Sitti Nurhayati Lisurante Nim: 2102010047 Program Studi Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian dengan petunjuk sebagai berikut.

C. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi memberikan penilaian dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap pengembangan media interaktif kincir angka materi mengenal malaikat-malaikat Allah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat pada lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memerikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berbdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapakan terimakasih.

Keterangan skala penilaian :

a. Angka 1 = Kurang
b. Angka 2 = Cukup
c. Angka 3 = Baik
d. Angka 4 = Sangat Baik

D. TABEL PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kemudahan penggunaan	Media kincir angka mudah digunakan				✓
		Media kincir angka dapat digunakan tanpa membutuhkan pelatihan khusus			✓	
		Panduan penggunaanya media jelas dan mudah diikuti				✓
		Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media selama pembelajaran				✓
2	Fleksibilitas penggunaan	Media dapat digunakan untuk berbagai materi			✓	
		Media dapat digunakan dalam berbagai kondisi kelas (kelompok kecil, atau individu)			✓	

3	Daya tarik	Desain media menarik perhatian peserta didik				✓
		Media memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran				✓
		Warna, bentuk, dan elemen visual media membuat peserta didik tertarik untuk berpartisipasi				✓
		Media kincir angka memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan				✓
		Guru merasa media ini meningkatkan semangat belajar peserta didik				✓

E. Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

F. Kesumpulan :

a. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi

b. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak digunakan/ uji coba lapangan

Palopo, 2025

Guru,

.....

NIP. 19650608198812 2002 -

Lampiran 9 : Lembar Angket Penilian Praktikalitas Peserta Didik

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KINCIR ANGKA MATERI MENGENAL MALAIKAT-MALAIKAT ALLAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SDN 09 MATTEKKO

A. Identitas Responden

Nama : dika
Kelas : II
Mata Pelajaran : PAi
Hari/Tanggal : Kamis 17/04/2025

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***"Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka Materi Mengenal Malikat-Malaikat Allah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko"*** oleh Sitti Nurhayati Lisurante Nim: 2102010047 Program Studi Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti meminta kesediaan saudara/i untuk memberikan penilian dengan petunjuk sebagai berikut.

C. Petunjuk Pengisian:

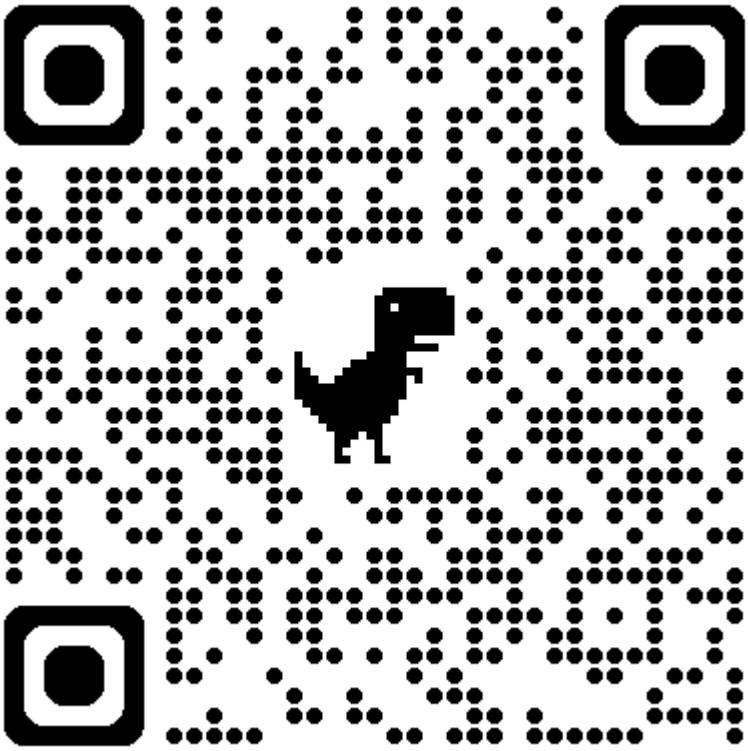
1. Dimohon kepada saudara/i untuk memberikan jawaban terhadap media kincir angka Pendidikan Agama Islam sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.

Kriteria penilaian:

a. Angka 1 = Kurang
b. Angka 2 = Cukup
c. Angka 3 = Baik
d. Angka 4 = Sangat Baik

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kemudahan penggunaan	Media kincir angka mudah digunakan				✓
		Intruksi penggunaan media jelas				✓
		Media dapat digunakan dengan bantuan guru			✓	
		Media kincir angka memungkinkan penggunaan berulang tanpa kesulitan				✓
2	Keterlibatan	Media kincir angka menarik perhatian peserta didik				✓
		Media kincir angka meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran				✓
		Media kincir angka mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan			✓	
		Media membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan			✓	
		Media meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru dan teman sebaya				✓
4	Daya tarik	Media kincir angka memiliki desain yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik				✓
		Media kincir angka mampu membuat peserta didik tertarik untuk terus menggunakannya				✓

Barcode ini bertujuan untuk mengakses penilaian praktikalitas peserta didik secara keseluruhan



Lampiran 10 : Lembar pedoman wawancara guru

Pedoman Wawancara Dengan Guru PAI kelas II
SDN 09 Mattekko

1. Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah ini?
2. Kurikulum apa yang digunakan di kelas II?
3. Apa kendala yang biasa ibu alami ketika melaksanakan pembelajaran?
4. Media pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran?
5. Apakah dalam proses pembelajaran peserta didik membutuhkan media?
6. Bagaimana karakter/sikap peserta didik dalam proses pembelajaran?
7. Apakah peserta didik aktif dalam setiap pembelajaran?
8. Apa yang menjadi perbedaan ketika menggunakan media pembelajaran dan tanpa menggunakan media pembelajaran?
9. Apakah ibu setuju apabila media pembelajaran kincir angka ini digunakan dalam proses pembelajaran PAI khususx di kelas II?

Lampiran 11 : Dokumentasi

Lokasi Penelitian SDN 09 Mattekko Kota Palopo

Proses Penggunaan Media Interaktif Kincir Angka didalam Kelas

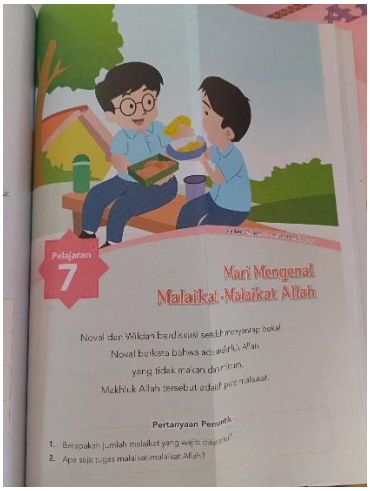
Pengisian Angket Praktikalitas Peserta Didik Kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo

Foto Bersama Guru PAI Sekaligus Pengisian Angket Guru

Foto Bersama Guru Wali Kelas dan Peserta Didik Kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo

Hasil Evaluasi Akhir Media Interaktif Kincir Angka

Buku Cetak PAI Kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo



RIWAYAT HIDUP

Sitti Nurhayati Lisurante, lahir di Bokin pada tanggal 10 Juli 2004. Merupakan anak ke 4 dari 4 bersaudara, Ayahnya bernama Mustakim Saruran dan Ibunya bernama Nabia. Saat ini penulis bertempat tinggal dialamat Dsn. Mangale, Desa Tulak Tallu Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di MIS Bokin, Kabupaten Toraja Utara dan tamat pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SMP PPM Tana Toraja Kabupaten Tana Toraja dan tamat pada tahun 2018. Tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di MAN Palopo hingga tahun 2021. Setelah tamat dari MAN Palopo, penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Islam Negeri Palopo (UIN) dengan mengambil jurusan atau program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo. Penulis saat ini menulis sebuah skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Kincir Angka pada Materi Mengenal Malaikat Allah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN 09 Mattekko Kota Palopo."

E-mail: 2102659957@uinpalopo.ac.id