

**PENGEMBANGAN MEDIA BALON ANGKA DALAM MEMAHAMI
MATERI RUKUN ISLAM PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI FASE A DI SEKOLAH
DASAR NEGERI 51 SUMARAMBU 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*



Oleh

ASTRI
2102010078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA BALON ANGKA DALAM MEMAHAMI
MATERI RUKUN ISLAM PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI FASE A DI SEKOLAH
DASAR NEGERI 51 SUMARAMBU 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*



Oleh

ASTRI
2102010078

Pembimbing

- 1. Dr. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd.**
- 2. Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Astri
Nim : 2102010078
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi 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 ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian 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, 30 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Astri





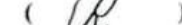
2102010078

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi berjudul Pengembangan Media Balon Angka dalam Memahami Materi Rukun Islam pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A di Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo yang ditulis oleh Astri Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010078, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jum'at, tanggal 30 Januari 2026 M bertepatan dengan 11 Sya'ban 1447 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 9 Februari 2026

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

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

Dr. H. M. H. Kirman, S.S., M.Pd.
NIP 19630916 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 الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Balon Angka dalam Memahami Materi Rukun Islam pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A di Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan Universitas Islam Negeri (UIN)Palopo. Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., sebagai Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., sebagai Wakil rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., sebagai Wakil rektor Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan dan Dr. Takdir, S.H, MH., Sebagai Wakil rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., sebagai Wakil Dekan I, Dr. Hj. Nursaeni S.Ag., M.Pd., Sebagai Wakil Dekan II dan Dr. Taqwa, M.Pd. I sebagai Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd., sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd., sebagai pembimbing I dan Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd. sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd., sebagai penguji I dan Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd., sebagai penguji II.
6. Dr. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd. sebagai Dosen Penasehat Akademik.
7. Dosen beserta staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Zainuddin S, S.E., M.Ak. sebagai Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

9. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd., Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. dan Bungawati, S.Pd., M.Pd., sebagai validator instrumen penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
10. Keluarga besar Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu atas izin yang diberikan serta bantuan dan dukungan yang diberikan selama peneliti melaksanakan penelitian.
11. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta yakni Bapak Almarhum Hamsir.B dan Ibu Rusna Mertosono. yang telah memberikan dukungan, semangat, perhatian, doa serta telah mendidik dan membesarkan peneliti dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada peneliti yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun selamanya. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama, ibu harus ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup peneliti.
12. Saudara-saudara terkasih Muhammad Fahriadi dan Ramadhan.H selalu membantu serta memberikan dukungan moril dan materil, selalu memotivasi dan mendoakan peneliti.
13. Sahabat-sahabat tercinta, terima kasih atas segala motivasi, dukungan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan. Semua itu menjadi sumber semangat hingga penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga semua terus melangkah maju dan mencapai puncak kesuksesan masing masing.

14. Teman-teman yang tidak bisa peneliti sebut satu persatu. Terima kasih telah tulus berteman dengan peneliti dan telah banyak membantu dan memberikan dukungan yang berharga.
15. Teman-teman seperjuangan di Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo angkatan 2021 (khususnya kelas PAI C), teman-teman PLP di SDIT Al-Hikmah Palopo, serta teman-teman KKN di Desa Sumber Agung, terima kasih atas dukungan dan kebersamaan yang mendalam dalam perjalanan ini.

Peneliti menyadari bahwa tersusunnya karya ini tidak terlepas dari peran, dukungan, dan kontribusi berbagai pihak yang telah dengan tulus memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt membalasnya.

Palopo, 30 Januari 2026
Peneliti,

ASTRI
NIM 2102010078

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1) *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	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	ḏal	ḏ	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
ي	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
ā	<i>Fathah</i>	A	A
ī	<i>Kasrah</i>	I	I
ū	<i>Dammah</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah dan ya'	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauila*

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
أَ ... أِ ...	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	Ā	a dan garis diatas
إِ	<i>kasrah dan ya'</i>	Ī	i dan garis di atas
أُو	<i>dammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mātā*

رَمِيَ : *rāmā*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtū*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].

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

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَوْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al—madinah al-faḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عُدُوْ : *'aduwwun*

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

Contoh :

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘ Arabiyy atau ‘ Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-Syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-Zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

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

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta’muruna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *umirtu*

8. *Penelitian Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al—Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah (الله)*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditranslet tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللَّهِ *dinullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditranslet dengan huruf [t]. Contoh :

رَحْمَةُ اللَّهِ *hum fi rahmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walaupun system 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, tempat, 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, bukan 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 Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a Linnasi Lallaḍi bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laḍi unzila fihī al-Qur'ān

Nasir al-Din al-Tūsi

Nasr Hamid Abu Zayd

Al-Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

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

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu) Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid Nasr Hamid Abu)
--

2) Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

Swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
Saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
UIN	= Universitas Islam Negeri
QS.../...	= Q.S. Al-Anbiya /21:7, Q.S. Al-Baqarah/2:43, Q.S. Al-Baqarah/2: 183 dan Q.S. Ali-Imran/3:97
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT DAN HADIST	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat pengembangan.....	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Relevan	11
B. Landasan Teori	15
C. Kerangka Pikir	31
D. Hipotesis	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
D. Prosedur Pengembangan.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Implikasi	76
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT DAN HADIST

Kutipan Ayat Q.S. Al-Anbiya /21:7	4
Hadist 1 Rukun Islam.....	25
Kutipan Ayat Q.S. Al-Baqarah/2:43	28
Kutipan Ayat Q.S. Al-Baqarah /2:183	29
Kutipan Ayat Q.S. Ali-Imran/3:97.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan	14
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Validasi	42
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Kepraktisan	43
Tabel 4.1 Hasil Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah	48
Tabel 4.2 Nama-nama Pakar Validator Bahan Ajar	49
Tabel 4.3 Saran dan Perbaikan ahli Media	49
Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan ahli Materi	50
Tabel 4.5 Saran dan Perbaikan ahli Angket	50
Tabel 4.6 Angket Respon Siswa	51
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Materi	55
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Desain Media	56
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Angket	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	32
Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE	45

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Gambar Lokasi Penelitian
- Lampiran 2 Gambar Media Balon Angka
- Lampiran 3 Barcode Video Materi Rukun Islam dan Cara Penggunaan Media
- Lampiran 4 Pedoman Penggunaan Media Balon Angka
- Lampiran 5 Surat Izin Meneliti
- Lampiran 6 Surat Selesai Meneliti
- Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 9 Angket Respon Siswa Setelah Menggunakan Media
- Lampiran 10 Lembar Hasil Wawancara Guru
- Lampiran 11 Dokumentasi Proses Pembelajaran
- Lampiran 12 Lembar Angket Guru
- Lampiran 13 Modul Ajar Kurikulum Merdeka
- Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Astri, 2026. *“Pengembangan Media Balon Angka dalam Memahami Materi Rukun Islam pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A di Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo.”* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Arifuddin dan Erwatul Efendi.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang masih membutuhkan kegiatan belajar berbasis visual, konkret, dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas fase A menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi abstrak seperti rukun Islam. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media Balon Angka sebagai media alternatif yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami urutan dan makna setiap rukun Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan, tingkat kevalidan, dan kepraktisan media Balon Angka dalam pembelajaran rukun Islam di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, serta termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian adalah siswa kelas fase A dan objek penelitian adalah media Balon Angka. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli, angket guru dan siswa, wawancara, serta observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Balon Angka dinyatakan sangat valid dengan perolehan skor validasi ahli sebesar 82,5%, dan dinyatakan praktis berdasarkan angket kepraktisan guru sebesar 92,85% serta angket siswa sebesar 89,23%. Media ini menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Balon Angka layak diterapkan dalam proses pembelajaran materi rukun Islam serta berpotensi meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan Media*, Balon Angka, Rukun Islam, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Astri, 2026. *“The Development of Number Balloon Media to Enhance Understanding of the Pillars of Islam in Islamic Religious Education and Character Education for Phase A Students at State Elementary School 51 Sumarambu, Palopo City.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Arifuddin and Erwatul Efendi.

The use of instructional media significantly influences students' comprehension, particularly at the elementary school level, where learners require visual, concrete, and engaging learning activities. In practice, however, Islamic Religious Education in Phase A classes has primarily employed lecture-based methods, resulting in limited student participation, reduced engagement, and difficulties in understanding abstract concepts such as the Pillars of Islam. In response to this issue, the researcher developed the Number Balloon media as an alternative instructional tool designed to be more engaging and interactive, thereby facilitating students' understanding of the sequence and meaning of each pillar of Islam. This study aimed to determine the stages of development, the level of validity, and the practicality of the Number Balloon media in teaching the Pillars of Islam at State Elementary School 51 Sumarambu. The research employed the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, and was conducted as Research and Development (R&D). The research subjects were Phase A students, while the research object was the Number Balloon media. Data were collected through expert validation, teacher and student questionnaires, interviews, and classroom observations during the learning process. The results indicated that the Number Balloon media was categorized as highly valid, achieving an expert validation score of 82.5%, and was considered practical based on the teacher practicality questionnaire score of 92.85% and the student questionnaire score of 89.23%. The media was found to be engaging, easy to use, and capable of increasing student participation during the learning process. It can therefore be concluded that the Number Balloon media is feasible for implementation in teaching the Pillars of Islam and has the potential to enhance students' learning comprehension.

Keywords: Media Development, Number Balloon, Pillars of Islam, Islamic Religious Education and Character Education

Verified by UPB



الملخص

أستري، 2026، «تطوير وسيلة “بالونات الأرقام” في فهم مادة أركان الإسلام ضمن تعليم التربية الإسلامية والأخلاق (المرحلة أ) في المدرسة الابتدائية الحكومية 51 (SDN 51) سومارامبو، فالوفو» رسالة جامعية، في شعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف: عارف الدين، وإرواتول أفندي.

إن استخدام الوسائل التعليمية يؤثر تأثيراً كبيراً في فهم التلاميذ، ولا سيما في المرحلة الابتدائية التي تحتاج إلى أنشطة تعليمية بصرية وملموسة وممتعة. غير أن الواقع يُظهر اعتماد طريقة الإلقاء في تعليم مادة التربية الإسلامية في الصف (المرحلة أ)، مما يؤدي إلى قلة تفاعل التلاميذ وشعورهم بالملل وصعوبة فهم الموضوعات المجردة مثل أركان الإسلام. وانطلاقاً من هذه المشكلة، قامت الباحثة بتطوير وسيلة “بالونات الأرقام” كبديل تعليمي أكثر جذباً وتفاعلية لمساعدة التلاميذ على فهم ترتيب أركان الإسلام ومعانيها. تهدف هذه الدراسة إلى بيان مراحل تطوير الوسيلة، وقياس مستوى صدقها وعمليتها في تعليم أركان الإسلام بالمدرسة الابتدائية الحكومية 51 (SDN 51) سومارامبو، فالوفو. واعتمدت الدراسة نموذج ADDIE الذي يشمل مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم، ضمن إطار البحث والتطوير. وتمثلت وحدات البحث في تلاميذ الصف (المرحلة أ)، أما موضوع البحث فهو وسيلة “بالونات الأرقام”. وجمعت البيانات من خلال تحكيم الخبراء، واستبانات المدرسين والتلاميذ، والمقابلات، والملاحظة أثناء عملية التعليم. وأظهرت النتائج أن وسيلة “بالونات الأرقام” حازت درجة «صالح جداً» بنسبة 82.5% في تحكيم الخبراء، كما عُدّت عملية بناءً على استبانة المدرس بنسبة 92.85% واستبانة التلاميذ بنسبة 89.23%. واتضح أنها وسيلة جذابة وسهلة الاستخدام، وأسهمت في زيادة تفاعل التلاميذ أثناء التعلم. وعليه، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة “بالونات الأرقام” مناسب للتطبيق في تعليم مادة أركان الإسلام، وله إمكانات كبيرة في تعزيز فهم التلاميذ للمادة التعليمية.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائل التعليمية، بالونات الأرقام، أركان الإسلام، التربية الإسلامية والأخلاق

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan karakter di sekolah karena memiliki tujuan strategis untuk membentuk siswa yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum sekolah tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan tentang ajaran Islam secara teori, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral yang bersumber dari ajaran Islam itu sendiri.² Salah satu materi fundamental dalam Pendidikan Agama Islam adalah Rukun Islam, yaitu lima pilar utama yang menjadi dasar perilaku keagamaan bagi setiap Muslim dalam melaksanakan kewajiban agama. Rukun Islam seperti syahadat, salat, puasa, zakat dan haji mengandung nilai moral yang luhur, seperti disiplin, tanggung jawab, empati, serta solidaritas sosial.

¹ Abd Rahman dkk, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, no. 2 (2022): 2-3.

²Hartati dkk, "Pembentukan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam." *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, no. 1.3 (2021): 335-336.

Materi Rukun Islam sebagai salah satu fondasi utama ajaran Islam tidak hanya dipahami secara ritual, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral yang esensial, seperti disiplin, kepedulian sosial, dan pengendalian diri, yang menjadi dasar pembentukan karakter siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang termasuk dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, menjelaskan bahwa:³

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan wajib mengembangkan potensi siswa agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Dalam implementasinya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya berorientasi pada pengajaran teori agama, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud internalisasi nilai ajaran Islam.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses Pendidikan.⁴ Tingkat sekolah dasar, penggunaan media yang tepat sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa terutama dalam menyampaikan materi yang kompleks dan abstrak seperti ajaran agama.⁵

³Masnua, Kebijakan Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Kencana, 2022), h. 115–116.

⁴Wahid, Abdul, "Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar." *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2021): 73-85.

⁵Nasaruddin, Helmalia, and K. Nurdin, "Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Board Games* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram pada Siswa Kelas VI

Tanpa adanya variasi media yang menarik, pembelajaran cenderung membuat siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi.⁶ Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, jelas dan menyenangkan bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penyampai materi tetapi juga sebagai pencipta suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.⁷ Dalam pembelajaran Rukun Islam, guru perlu mampu memilih serta mengembangkan media yang sesuai dengan karakter siswa, terutama anak-anak yang lebih mudah memahami pelajaran melalui pendekatan visual dan kegiatan bermain.⁸ Siswa memerlukan media yang mampu menarik perhatian dan mendorong keterlibatan aktif agar pemahaman terhadap materi dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran berlangsung secara optimal, diperlukan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi yang disampaikan.⁹ Salah satu materi utama dalam Pendidikan Agama Islam di jenjang Sekolah dasar adalah Rukun Islam. Rukun Islam merupakan landasan pokok dalam kehidupan umat Islam dan penting untuk dikenalkan kepada anak-anak sejak dini. Meskipun demikian, banyak siswa

A Sekolah dasar negeri 258 Sinongko." *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024): 13-18.

⁶Arfandi, "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah." *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 5, no. 1 (2020): 65-77.

⁷Ade Irmadurisa, Siti Istiningsih, and Arif Widodo, "Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Di Sekolah dasar," *Elementary* 5, no. 2 (2022): 55-63.

⁸Arifuddin, Arifuddin, and Abdul Rahim Karim, "Konsep Pendidikan Islam." *Didaktika: Jurnal KePendidikan* 10, no.1 (2021): 13-22.

⁹Sri Suratni Afifah Nur Aini, Anik Kirana, "Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Melalui Pembelajaran Diskusi Dan Teams Games Tournament (Tgt)," *Pendidikan Matematika Dan Integrasinya* 2, no. 2 (2024): 57-63.

mengalami kendala dalam memahami urutan dan makna dari setiap rukun tersebut.¹⁰ Hal ini disebabkan oleh cara penyampaian materi yang kurang variatif dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Pentingnya media pembelajaran dalam Islam tercermin dalam beberapa ayat Al-Qur'an yang menekankan pentingnya menggunakan berbagai macam cara untuk menyampaikan pengetahuan dengan efektif.¹¹ Salah satunya adalah ayat yang berbicara tentang pentingnya pengajaran yang mudah dipahami oleh umat manusia seperti yang terkandung dalam Q.S. al-Anbiya/21:7

وَمَا أَرْسَلْنَا قَبْلَكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

Kami tidak mengutus sebelum engkau (Nabi Muhammad) melainkan beberapa orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka. Maka, bertanyalah kepada orang yang berilmu jika kamu tidak mengetahui.¹²

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah Swt. mengutus rasul sebelummu, wahai Rasul, kecuali orang-orang lelaki dari bangsa manusia. Kami wahyukan kepada mereka wahyu. Kami tidak pernah mengutus malaikat. Maka bertanyalah, wahai orang-orang kafir Makkah kepada orang-orang yang berilmu terhadap kitab-kitab terdahulu yang telah diturunkan, jika kalian memang tidak mengetahuinya.¹³

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi rukun Islam di kelas fase A, ditemukan

¹⁰ Intan Anabella Putri And Meirina Lani Anggapuspa, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun," *Jurnal Barik* 4, No. 2 (2023): 227-241.

¹¹ M. Zuljalal Al Hamdany, "Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara." *Madaniya* 4.2 (2023): 531-539.

¹² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 448.

¹³ Hikmat Basyir, *At-Tafsir Al-Muyassar* Jilid 2, (Jakarta: Darul Haq, 2016), halaman 25.

bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami serta mengingat urutan rukun Islam. Proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan buku cetak sebagai media pembelajaran utama. Pembelajaran yang berpusat pada guru tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal sehingga pemahaman terhadap materi rukun Islam belum tercapai secara maksimal. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan konkret yang sesuai dengan karakteristik siswa fase A. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa media balon angka sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi rukun Islam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif guna meningkatkan pemahaman dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media Balon Angka. Menurut Cindy Fadilah, dkk, media balon angka adalah suatu bentuk media yang digunakan untuk memperjelas dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep dasar Islam yang terkait dengan rukun Islam. Media ini berupa balon yang berwarna dan diilustrasikan dengan gambar-gambar yang menampilkan contoh aplikasi rukun Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴ Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran tentang Rukun Islam menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Setiap balon akan memiliki angka yang mewakili urutan Rukun Islam, Misalnya, balon dengan

¹⁴Fadilah, Cindy, Dinda Auliah Rahmah, and Sulaswati Waddunia, "Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI)." *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023): 38-43.

angka satu bertuliskan kata Syahadat, angka dua bertuliskan kata Salat dan seterusnya. Siswa akan diberikan kesempatan untuk mengangkat balon secara bergiliran dan menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang Rukun Islam yang tertera pada balon tersebut. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah mengingat materi karena terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

Dengan demikian, maka peneliti berfokus pada pengembangan balon angka sebagai media pembelajaran dalam memahami materi rukun Islam di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap pengembangan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo?
2. Bagaimana kevalidan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo?
3. Bagaimana kepraktisan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui kevalidan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Melibatkan kontribusi konsep dan ide-ide baru yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memberikan pandangan baru bagi guru, dan memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam pengajaran sehari-hari.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti: Sebagai calon guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang sistem pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi motivasi dan panduan untuk mengembangkan ide-ide baru atau perbaikan dalam upaya menjadi seorang guru yang profesional di masa depan.

- b. Bagi siswa: Siswa dapat mengalami manfaat langsung dari penggunaan media pembelajaran balon angka. Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menemukan ide-ide, dan menerapkannya dalam konteks pembelajaran. Media balon angka juga dapat merangsang kreativitas siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
- c. Bagi guru: Guru dapat mendapatkan pengalaman langsung dalam melaksanakan penelitian dan mengimplementasikan media pembelajaran balon angka. Ini memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mengembangkan keterampilan pengajaran, dan secara keseluruhan mengembangkan profesi guru.
- d. Bagi sekolah: Sekolah dapat mendapatkan masukan berharga terkait pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Menurut Susi Susanti, spesifikasi media pembelajaran meliputi isi materi, bentuk fisik, bahan, dan ukuran media. Media harus memuat materi secara teratur agar setiap pokok bahasan dapat disajikan dengan jelas. Bentuk media dapat disesuaikan, misalnya berbentuk segi empat untuk memudahkan penempatan dan penggunaan. Bahan pembuatannya bisa berupa kardus sebagai bahan utama, dipadukan dengan kertas lipat, pita dan kertas HVS untuk mendukung tampilan

dan isi materi. Media juga dapat dilapisi dengan kertas metalik atau variasi warna lain untuk membedakan setiap bagian materi dan memperkaya tampilan visual.¹⁵ Ukuran media perlu diatur agar proporsional dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Membuat media pembelajaran yang menarik, peneliti mengembangkan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo. Adapun spesifik produk yang diharapkan oleh peneliti diantaranya yaitu:

1. Media balon angka yang memuat materi pembelajaran rukun Islam.
2. Media balon angka memiliki tampilan luar dengan bentuk segi empat.
3. Didalam media terdapat 5 materi rukun Islam.
4. Media balon angka menggunakan bahan kardus, kertas lipat, pita, dan kertas HVS.
5. Media balon angka dibungkus dengan kertas metalik merah dengan warna yang berbeda pada setiap balonnya agar terlihat menarik.
6. Media balon angka memiliki ukuran lebar 60 cm dan Panjang 90 cm.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Ada beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran balon angka:

¹⁵Susi Susanti, *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Yogyakarta: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).

- a. Bahwa belum ada media pembelajaran berupa media balon angka dengan materi rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo.
- b. Bahwa siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan penggunaan media balon angka, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.
- c. Bahwa adanya media balon angka dapat menguatkan daya ingat dan pemahaman siswa, serta berpotensi meningkatkan minat belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan yang dihadapi oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

- a. Keterbatasan pengembangan media balon angka ini ditujukan khusus untuk siswa kelas fase A.
- b. Media balon angka ini tidak memuat seluruh materi mengenai rukun Islam.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Relevan

Sebelum dilakukannya penelitian ini, peneliti telah melakukan telaah pada penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Peneliti melakukan literasi terkait apa yang diteliti dan menemukan hasil penelitian berikut:

1. Penelitian Fatmawati Ramadani, St. Marwiyah, dan Arifuddin pada tahun 2024 membahas tentang “Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas I Sekolah dasar negeri 95 Bulo.” Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas serta keefektifan media smart balon rukun Islam. metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), dan penelitian ini dilakukan di sekolah dasar negeri 95 Bulo. Sumber data berasal dari lembar validasi media pembelajaran, lembar tes untuk menguji keefektifan dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yaitu analisis kevalidan media pembelajaran dan analisis keefektifan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa kelas I Sekolah dasar negeri 95 Bulo, diperoleh nilai rata-rata pre-test siswa adalah 40 dengan kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata post-test siswa adalah 77 dengan kategori sedang. Maka nilai rata-rata skor N-Gain siswa pada nilai pre-test dan post-test sebesar 0,62 dengan persentase 62% dengan kategori sedang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media smart balon rukun Islam memiliki tingkat keefektifan dengan kategori sedang atau cukup efektif digunakan.¹⁶

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan, yaitu menggunakan media yang sama, jenis penelitian yang sama (penelitian pengembangan/R&D), materi yang sama yaitu rukun Islam, dan subjek yang sama yaitu siswa kelas I. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan jumlah siswa yang terlibat.

2. Penelitian Cindy Fadilah, Dinda Auliah Rahmah, dan Sulaswati Waddunia pada tahun 2024 membahas tentang “Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI).” Penelitian ini membahas pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran, dengan fokus khusus pada media pembelajaran visual "5 Balon Rukun Islam". metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengumpulkan berbagai informasi dengan topik penelitian visual 5 balon rukun Islam. Dalam metode ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis data dan resume sumber-sumber yang telah diterbitkan sebelumnya, seperti jurnal, buku, dan laporan penelitian lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran visual ini dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran Agama Islam.¹⁷

¹⁶Ramadani, Fatmawati and Arifuddin St Marwiyah, “Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas I Sekolah dasar negeri 95 Bulu,” *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024): 33–40.

¹⁷Fadilah, Cindy, Dinda Auliah Rahmah, and Sulaswati Waddunia, "Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI)." *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023): 38-43.

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media yang sama, materi yang sama yaitu rukun Islam, serta objek yang sama yaitu siswa kelas I. Sementara itu, perbedaan antara kedua penelitian ini mencakup lokasi penelitian, metode penelitian, dan fokus kajian. Penelitian yang dilakukan oleh Cindy Fadilah, Dinda Auliah Rahmah, dan Sulaswati Waddunia menggunakan metode penelitian pustaka dan berfokus pada peningkatan efektivitas serta daya tarik proses pembelajaran. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dan berfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi rukun Islam.

3. Penelitian Lilik Antika, Siti Patonah, dan Mintyas Budiastuti, pada tahun 2024 membahas tentang “Penggunaan Media Balon Udara Kalimat Aktif Dan Pasif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Fase A.” Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media kalimat aktif dan pasif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa fase A yaitu di kelas II sekolah dasar negeri Rejosari 01. metode penelitian yang digunakan yakni metode kualitatif, menggunakan pendekatan studi kasus, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan media balon udara kalimat aktif membuat motivasi belajar siswa meningkat dibuktikan dengan hasil observasi dan evaluasi setelah pembelajaran dilaksanakan karena siswa merasa antusias selama mengikuti pembelajaran menggunakan media balon udara kalimat aktif dan pasif.¹⁸

¹⁸ Antika, dkk, "Penggunaan Media Balon Udara Kalimat Aktif Dan Pasif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Fase A." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2024): 151-161.

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media yang sama, sedangkan perbedaannya terletak pada materi, fokus, dan metode penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Antika, Siti Patonah, dan Mintyas Budiastuti, berfokus pada peningkatan motivasi belajar dengan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan pemahaman materi rukun Islam dengan metode penelitian pengembangan (R&D).

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3
1.	Nama	Fatmawati Ramadani, St. Marwiyah, dan Arifuddin	Cindy Fadilah, Dinda Auliah Rahmah, dan Sulaswati Waddunia	Lilik Antika, Siti Patonah, dan Mintyas Budiastuti
2.	Tahun Penelitian	2024	2024	2024
3.	Model	Addie		
4.	Tingkatan Subjek Penelitian	Perguruan tinggi	Perguruan tinggi	Perguruan tinggi
5.	Kegiatan Uji Coba	Hanya sampai tahap validasi	Hanya sampai tahap membandingkan hasil penelitian dengan yang telah dilakukan sebelumnya	Hanya sampai tahap menarik kesimpulan
6.	Hasil	Menghasilkan produk berupa media smart balon rukun Islam yang valid dan efektif.	Menghasilkan produk berupa media visual 5 balon rukun Islam yang efektif.	Menghasilkan produk berupa media balon udara yang efektif.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara.¹⁹ Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga menjadi proses belajar.²⁰ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Penggunaannya dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa, sehingga mendukung proses belajar yang lebih menarik.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu untuk mengkomunikasikan informasi atau ide sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.²¹ Media juga mengacu pada setiap jenis format yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Formatnya berupa visual atau auditori yang menyalurkan pesan kepada siswa sehingga membuat materi lebih konkret.²² Siswa menganggap dengan melihat dan mendengar membuat belajar lebih nyata dan bukan hanya abstrak.²³ Media pembelajaran itu, mengacu pada jenis media yang

¹⁹Sri Muryaningsih, "Media Pembelajaran Berbahanloose Partdalam Pembelajaranneksak Di Mi Kedungwuluh Lor," *Ilmiah KePendidikan* 15, no. 1 (2021): 84–91.

²⁰ Arifuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Tree pada Materi Nama Malaikat Beserta Tugasnya di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 430 Pandoso." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 3 (2024): 371-382.

²¹Ramadani, Fatmawati, and St Marwiyah. "Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas I Sekolah dasar negeri 95 Bulo." *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024): 33-40.

²²Sumiharsono, dkk, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Guru*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), halaman 10.

²³Yunardi Kristian Zega, "Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Siswa," *APOKALUPSIS* 13, no. 1 (2022): 70–92.

digunakan dalam proses pengajaran dimana membantu siswa lebih mudah memahami tujuan yang ditetapkan.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.²⁴ Dengan memanfaatkan media pembelajaran, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.²⁵ Media pembelajaran juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih terstruktur dan sistematis, sekaligus membantu dalam memantau serta mengevaluasi perkembangan siswa.²⁶ Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sangat diperlukan. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna dan kreatif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menerima materi yang diajarkan.²⁷

²⁴Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51.

²⁵St Marwiyah, Muhammad Ihsan, and Muh Yamin, "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara Pendahuluan," *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 531–39.

²⁶St Marwiyah, "Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran Pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 531-539.

²⁷Muh Agil Amin. "Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Siswa Bagi Guru TK Nurul Muslimin." *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)* 1.2 (2022): 53-57.

a. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino dalam Yaumi, media pembelajaran di kelompokkan kedalam beberapa jenis, yaitu:²⁸

1) Media Cetak

Istilah “media cetak” berarti bahan bacaan yang diproduksi secara profesional seperti buku, majalah, dan buku petunjuk.²⁹ Sebenarnya masih ada bahan lain yang dapat digolongkan ke dalam istilah “cetak”, misalnya fotocopy atau hasil produksi sendiri. Bahan-bahan tersebut kini banyak digunakan dalam bidang Pendidikan dan latihan.³⁰ Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku, teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.³¹

2) Media Pameran

Media pameran mencakup benda nyata (realita) dan benda tiruan (replica dan model).³² Realita adalah benda asli yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Realita tidak dapat dimanipulasi dan tidak mengalami perubahan sama sekali. Penggunaan realita dalam ruang kelas dapat member

²⁸Yaumi, Muhammad, *Buku Daras Desain Pembelajaran Efektif*, (Makassar: Alauddin Universitas Press, 2012), h. 162–163.

²⁹Muhammad Ikhwan, *Manajemen Media Kontemporer: Mengelola Media Cetak, Penyiaran, dan Digital*, (Jakarta: Kencana), h. 13–14.

³⁰Ahmad Zaini, “Dakwah Melalui Media Cetak,” *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 2, no. 2 (2019): 65–75.

³¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 87–88.

³²Fina Dwi Sastafiana, “Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran,” *The Elementary* 2, no. 2 (2024): 20–29.

motivasi dan menarik perhatian siswa karena dapat melihat bendanya secara langsung.³³ Model adalah benda-benda pengganti yang fungsinya untuk menggantikan benda sebenarnya.

3) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi.³⁴ Media audio mencakup radio alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

4) Media Visual

Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan melalui indera penglihatan agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa.³⁵ Media visual mencakup gambar, tabel, grafik, poster, karton, kamera, OHP, slide, gambar digital dan *liquid crystal display* (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar (*visual projected*).³⁶

³³A. Badru Rifa'i, "Realitas Media dan Konstruksi Sosial Media," *Journal of Islamic Social Science and Communication* 3, no. 1 (2024): 29–42.

³⁴Sastafiana, Fina, Maharani Eka Saputri, and Luk Luk Nur Mufidah, "Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran." *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024) : 20-21.

³⁵Munir Yusuf, "Pengembangan Media Visual dalam Pembelajaran," (Palopo: STAIN Palopo, 2014), halaman 11.

³⁶Sastafiana, Fina, Maharani Eka Saputri, and Luk Luk Nur Mufidah, "Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran." *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024): 24-25.

5) Media Video

Media video adalah semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak yang menyampaikan pesan.³⁷ Video adalah gambar yang bergerak yang direkam pada tape atau CD yang setiap bentuknya berbeda ukurannya, bentuknya, kecepatannya, metode rekaman dan mekanisme kerjanya. Format video yang sangat umum digunakan adalah videotape, DVD, Videodisc, dan Internet Video.³⁸

6) Multimedia

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi.³⁹ Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas.⁴⁰ Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang efektif dan interaktif.

2. Media Balon Angka

a. Pengertian Balon Angka

Media pembelajaran balon angka adalah suatu bentuk media yang digunakan untuk memperjelas dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-

³⁷Riawarda, A., and M. Zuljalal Al Hamdany, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Konsepsi* 13.2 (2024): 104-115.

³⁸Siwi Widi Asmoro, *Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2021), halaman 30.

³⁹Sigit Setiyanto, *Multimedia dan Sains*, (Bandung: Penerbit Widina, 2023), halaman 33.

⁴⁰Yunita, Rani Fira, and Tata Sutabri. "Multimedia Cerdas Untuk Generasi Masa Depan: Tren dan Teknologi Terbaru." *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan* 2, no. 4 (2024): 122-131.

konsep Dasar Islam yang terkait dengan rukun Islam.⁴¹ Media ini berupa balon yang berwarna dan disetiap balon terdapat angka disertai dengan rukun Islam didalamnya.

Balon angka ini bisa digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan pengajaran nilai-nilai agama, seperti hitungan doa, jumlah rakaat dalam shalat, urutan bacaan dalam ibadah, maupun hitungan jumlah rukun iman dan rukun Islam.

b. Manfaat Media Balon Angka

Terdapat macam-macam manfaat media balon angka:⁴²

- 1) Bisa mendapatkan perhatian siswa agar serius dalam menerima materi.
- 2) Dapat meningkatkan semangat siswa saat menerima materi.
- 3) Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak bosan dalam menerima materi yang disajikan.
- 4) Membantu menarik motivasi belajar siswa dan membangkitkan rasa percaya diri bagi guru.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Balon Angka

1) Kelebihan

- a) Meningkatkan Minat Siswa: Media ini sangat menarik bagi anak-anak karena balon angka memiliki warna cerah dan bentuk yang menyenangkan.⁴³ Hal ini

⁴¹ Nurlia Afni Tuti Rezeki Awaliyah Siregar, Artanti Dahlia, M Witra Kusuma, "Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Cindy," *Wangsa: Journal Of Education and Learning* 1, no. 1 (2024): 55–74.

⁴² Fadilah, Cindy, Dinda Auliah Rahmah, and Sulaswati Waddunia. "Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI)." *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023): 38-43.

dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mungkin dianggap berat bagi sebagian anak.

- b) Mempermudah Pemahaman Konsep Angka: Balon angka dapat digunakan untuk mengajarkan siswa konsep angka secara lebih visual, seperti mengajarkan angka-angka yang berkaitan dengan ibadah (misalnya, jumlah rakaat dalam shalat, jumlah hari dalam sebulan untuk berpuasa, atau jumlah bacaan dalam doa).⁴⁴ Ini membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan mengaitkan angka dengan konteks agama.
- c) Interaktif dan Partisipatif: Media ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Misalnya, guru bisa menggunakan balon angka dalam permainan atau aktivitas kelompok, yang mendorong kerjasama, komunikasi, serta memperkuat pemahaman mereka tentang konsep agama melalui angka-angka yang relevan.⁴⁵
- d) Pembelajaran yang Menyenangkan: Anak-anak cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.⁴⁶ Balon angka memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton dan lebih

⁴³ Oktriyani, Nova, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): 40-41

⁴⁴ Ade Rahman Matondang, "Perbandingan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Saku Bilangan Pedagogi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2 (2022): 180-185.

⁴⁵ Kalang, Maria Meliana Tula, and Didik Iswahyudi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 12, no. 2 (2025): 508-821.

⁴⁶ Nasir, "Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan sikap siswa dalam belajar." *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2023): 136-145.

menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi Pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

e) Membangun Keterampilan Sosial: Penggunaan balon angka dalam kelompok bisa membantu anak-anak belajar bekerjasama, berbagi tugas, dan saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan aktivitas yang berkaitan dengan angka.⁴⁷

2) Kelemahan

a) Kurangnya kontak religius yang mendalam: Balon angka lebih sering digunakan untuk kegiatan yang berfokus pada angka atau bilangan, sehingga bisa mengurangi pemahaman siswa terhadap materi agama yang lebih mendalam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang seharusnya mencakup konsep spiritual, moral, dan sosial seringkali kurang terwakili dengan menggunakan media ini.

b) Kurangnya variasi dalam pembelajaran: Jika hanya bergantung pada balon angka sebagai media, siswa mungkin merasa bosan karena pendekatan ini terlalu sederhana dan terbatas.⁴⁸ Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memerlukan metode yang lebih beragam untuk mengembangkan pemahaman yang komprehensif, baik dari aspek akhlak, ibadah, maupun sejarah Islam.

c) Tidak mendorong keterlibatan aktif: Balon angka cenderung menjadi media visual yang pasif, di mana siswa hanya melihat angka atau gambar tanpa

⁴⁷ Gatot Wisnu Wibowo, "Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Menggunakan Media Balon," *Tajdidikasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam* 8, No. 2 (2019).

⁴⁸ Yuwono, Timbul, Arik Dwi Indah Ningrum, and Djoko Adi Susilo, "Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis discovery learning membuktikan luas dan keliling lingkaran." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2021): 479-490.

benar-benar terlibat dalam proses aktif berpikir.⁴⁹ Padahal, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa diharapkan bisa berpikir kritis dan reflektif tentang ajaran agama Islam, yang mungkin tidak tercapai dengan media ini.

- d) Keterbatasan dalam menyampaikan nilai-nilai moral: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya melibatkan kognisi, tetapi juga pengembangan sikap dan moral. Balon angka sebagai media tidak cukup efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika Islam, seperti kejujuran, kesabaran, dan kasih sayang, yang lebih baik disampaikan melalui cerita, diskusi, atau contoh langsung.
- e) Distraksi visual: Media balon angka, meskipun menarik, dapat mengalihkan perhatian siswa dari inti pembelajaran. Jika terlalu banyak menggunakan media yang berlebihan atau terlalu mencolok, siswa bisa kehilangan fokus pada materi yang lebih penting.⁵⁰

3. Pemahaman

Pemahaman dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengerti atau menangkap makna suatu informasi setelah informasi tersebut diperoleh dan diingat. Dengan kata lain, pemahaman mencakup pengetahuan tentang suatu hal serta kemampuan untuk melihatnya dari berbagai perspektif.⁵¹

⁴⁹Uliyanti, Endang, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 4, no. 12 (2020): 25-30.

⁵⁰Mursidah, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B Pada Tkn Pembina Sambalia," *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2019): 1–20.

⁵¹Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2021), halaman 105.

Konteks ranah kognitif, pemahaman merupakan tingkatan berikutnya setelah pengingatan, yang menekankan kemampuan siswa untuk memahami isi materi pelajaran secara mandiri tanpa harus mengaitkannya dengan materi lain.⁵² Pemahaman merupakan jenjang kemampuan yang mengharuskan siswa mampu menginternalisasi dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru, serta mampu memanfaatkannya dalam konteks pembelajaran. Pemahaman tidak hanya sekadar mengingat informasi, tetapi juga melibatkan proses kognitif yang lebih kompleks yang memungkinkan siswa untuk mengolah dan menggunakan pengetahuan secara efektif dalam berbagai situasi pembelajaran.

Indikator pemahaman siswa meliputi beberapa aspek diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengungkapkan kembali konsep menggunakan bahasa sendiri,
- b. Memberikan contoh,
- c. Mengelompokkan objek berdasarkan konsep yang dimiliki,
- d. Merepresentasikan konsep melalui berbagai metode, dan
- e. Menerapkan konsep tersebut dalam penyelesaian masalah sehari-hari.⁵³

Pemahaman siswa merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk mendefinisikan serta menguasai suatu materi pelajaran dengan cara menangkap makna dan esensi dari materi tersebut secara mendalam. Pemahaman tidak hanya sebatas menghafal atau mengingat kata-kata secara literal, melainkan mencakup

⁵² Arsyad, Muhammad Naharuddin, and Dinna Eka Graha Lestari. "Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang." *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 10, no. 1 (2020): 89-105.

⁵³ Budi Murtiyasa and Nur Karina Putri Muslikah Sari, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom," *Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 2059–70.

kemampuan untuk menginterpretasikan arti, makna, dan isi yang terkandung dalam materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman melibatkan proses kognitif yang lebih kompleks, di mana siswa mampu menghubungkan konsep-konsep dan menerapkan pengetahuan secara bermakna dalam konteks pembelajaran.

4. Materi Rukun Islam

a. Pengertian Rukun Islam

Rukun Islam merupakan pengetahuan dasar atau tindakan dasar seseorang ketika menganut agama Islam, serta tindakan dasar umat Islam yang dinilai sebagai pondasi yang wajib dimiliki oleh orang-orang yang beriman untuk taat kepada Allah Swt. Rukun Islam adalah lima tindakan dasar dalam Islam yang menjadi syarat untuk menjadi muslim yang sempurna.⁵⁴ Kelima tindakan ini yaitu mengucapkan dua kalimat syahadat, melaksanakan salat, membayar zakat, melaksanakan puasa di bulan suci ramadhan, dan menunaikan haji bagi yang mampu.⁵⁵

Adapun hadist nabi Muhammad saw. Yang membahas mengenai 5 rukun Islam yaitu:

عُمَرُ بْنُ الْخَطَّابِ قَالَ بَيْنَمَا نَحْنُ عِنْدَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ذَاتَ يَوْمٍ إِذْ طَلَعَ عَلَيْنَا رَجُلٌ شَدِيدُ بَيَاضِ الثِّيَابِ شَدِيدُ سَوَادِ الشَّعْرِ لَا يُرَى عَلَيْهِ أَثَرُ السَّفَرِ وَلَا يَعْرِفُهُ مِنَّا أَحَدٌ حَتَّى جَلَسَ إِلَى النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَأَسْنَدَ رُكْبَتَيْهِ إِلَى رُكْبَتَيْهِ وَوَضَعَ كَفَّيْهِ عَلَى

⁵⁴Giri Wiarto dan Supran Hadi, *Rukun Islam*, (Depok: Guepedia), h. 9–10.

⁵⁵Asri Mulyani, Dede Kurniadi, and Mahendra Akbar Musadad, “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *Jurnal Algoritma* 18, no. 1 (2021): 50–61.

فَخَذِيهِ وَقَالَ يَا مُحَمَّدُ أَخْبِرْنِي عَنِ الْإِسْلَامِ فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْإِسْلَامُ أَنْ تَشْهَدَ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَتُقِيمَ الصَّلَاةَ وَتُؤْتِيَ الزَّكَاةَ وَتَصُومَ رَمَضَانَ وَتُحِجَّ الْبَيْتَ إِنْ اسْتَطَعْتَ إِلَيْهِ سَبِيلًا قَالَ صَدَقْتَ. (رواه مسلم).

Artinya:

“Umar bin Al Khaththab berkata: Dahulu kami pernah berada di sisi Rasulullah saw, lalu datanglah seorang laki-laki yang bajunya sangat putih, rambutnya sangat hitam, tidak tampak padanya bekas-bekas perjalanan. Tidak seorang pun dari kami mengenalnya, hingga dia mendatangi Nabi saw. lalu menyandarkan lututnya pada lutut Nabi saw, kemudian ia berkata: 'Wahai Muhammad, kabarkanlah kepadaku tentang Islam?' Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam menjawab: “Engkau bersaksi bahwa tidak ada tuhan (yang berhak disembah) selain Allah dan bahwa Muhammad adalah hamba dan utusan-Nya, mendirikan shalat, menunaikan zakat, dan puasa Ramadhan, serta haji ke Baitullah jika kamu mampu bepergian kepadanya”. Dia berkata: “Kamu benar”. (HR. Muslim).⁵⁶

Hadist tersebut menjelaskan bahwa Rukun Islam terdiri dari lima ajaran utama yang harus diyakini dan dilaksanakan oleh setiap umat Islam sebagai dasar dalam beragama. Pertama, seorang Muslim harus mengucapkan dua kalimat syahadat sebagai pengakuan bahwa hanya Allah yang layak disembah dan Muhammad adalah utusan-Nya. Kedua, menjalankan salat lima waktu sebagai bentuk ibadah kepada Allah. Ketiga, membayar zakat untuk membantu sesama yang membutuhkan. Keempat, berpuasa di bulan Ramadhan sebagai latihan kesabaran dan ketakwaan. Terakhir, bagi yang mampu, menunaikan ibadah haji dengan mengunjungi *Baitullah* di Mekkah.⁵⁷ Kelima rukun ini adalah syarat yang

⁵⁶Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab al-Iman, Jilid 1, No. 8, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M), h. 27.

⁵⁷Mulyani, Asri, Dede Kurniadi, and Mahendra Akbar Musadad, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality." *Jurnal Algoritma* 18, no. 1 (2021): 50-61.

harus dipenuhi untuk menjadi seorang Muslim yang sempurna dan menunjukkan ketaatan sepenuhnya kepada Allah.

b. Macam-macam rukun Islam

1) Syahadat

Syahadat yaitu kesaksian seseorang terhadap adanya Allah dan kesaksian terhadap utusan Allah Swt, yaitu Nabi Muhammad Saw. Rukun Islam ini yang pertama kali diucapkan seseorang ketika masuk Islam.⁵⁸ Syahadat adalah rukun Islam pertama yang menjadi dasar keimanan, berupa pengakuan bahwa tiada Tuhan selain Allah dan Muhammad adalah utusan-Nya. melalui pengucapan ini seseorang resmi masuk Islam dan berkomitmen menjalankan ajaran Islam sepenuhnya.

2) Salat

Salat adalah salah satu pilar agama yang menduduki peringkat kedua setelah syahadat. Pengertian salat secara etimologis, adalah doa atau permohonan. Akar kata ini mengandung makna hubungan atau komunikasi.⁵⁹ Dalam konteks Islam, salat merujuk pada ibadah yang melibatkan doa dan gerakan tubuh tertentu, yang dilakukan umat Islam sebagai bentuk penghambaan dan komunikasi dengan Allah.⁶⁰ Firman Allah Swt. mengenai perintah salat terdapat pada Q.S. al-Baqarah/2:43, yaitu:

⁵⁸ Nurjannah, Nurjannah. "Lima pilar rukun Islam sebagai pembentuk kepribadian Muslim." *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam* 11, no. 1 (2023): 37-52.

⁵⁹ Sari, Rahma, and Sutrisno Sutrisno. "Pengoptimalan Kecerdasan Spiritual Melalui Praktik Rukun Islam dan Rukun Iman: Perspektif Al-Quran dan Hadits." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2024): 533-554.

⁶⁰ Silvy Uswatun Hasanah and Fakultas Ilmu Syariah, "Manfaat Pelaksanaan Salat Bagi Kesehatan Manusia," *Journal of Intellectual in Islamic Studies* 1, no. 2 (2023): 73–82.

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

Terjemahnya:

“Tegakkanlah salat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang-orang yang rukuk”.⁶¹

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa masuklah kalian ke dalam agama Islam dengan mendirikan salat dengan tata cara yang benar, sebagaimana dibawa oleh Nabi dan Rasul Allah, Muhammad saw, dan berikanlah hak-hak harta yang telah disyariatkan Allah melalui lisan Nabi-Nya itu dan jadilah kalian bersama orang-orang yang rukuk dari umat beliau. Jadi, salat merupakan salah satu perintah Allah Swt, didalam rukun Islam yang harus dilaksanakan oleh setiap muslim.⁶²

3) Zakat

Zakat secara bahasa berasal dari kata "zaka" yang memiliki arti tumbuh, berkembang, atau bersih.⁶³ Dalam konteks zakat, makna ini merujuk pada pembersihan harta dan pertumbuhan jiwa melalui pemberian kepada yang membutuhkan.⁶⁴ zakat secara istilah adalah sebagian harta yang wajib dikeluarkan oleh seorang Muslim yang memenuhi syarat, untuk disalurkan kepada golongan yang berhak menerima, seperti fakir miskin, sesuai dengan ketentuan syariat

⁶¹Kementerian Agama Ri, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), H. 9.

⁶² Basyir Hikmat, *At-Tafsir Al-Muyassar* Jilid 1, (Jakarta: Darul Haq, 2016), halaman 202.

⁶³ Adang Budaya, dkk, “Pengembangan Mandatori Zakat Dalam Sistem Zakat Di Indonesia Zakat Mandatory Development In Zakat Systems Of Indonesia,” *Jurnal Living Law* 13, no. 1 (2021): 1–10.

⁶⁴ Hariyadi Ahmad, “Peran Zakat Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Spiritual Dan Sosial,” *Jurnal Kajian Hukum Islam* 9, no. 2 (2022): 1–15.

Islam.⁶⁵ Tujuan dari zakat adalah untuk membersihkan harta dan membantu meringankan beban mereka yang kurang mampu.

4) Puasa

Puasa secara bahasa berasal dari kata "ṣawm," yang berarti menahan diri atau berhenti.⁶⁶ Dalam konteks puasa, ini mengacu pada menahan diri dari makan, minum, dan segala hal yang dapat membatalkan puasa.⁶⁷ Puasa secara istilah adalah ibadah yang dilakukan oleh umat Islam dengan menahan diri dari makan, minum, serta hal-hal yang membatalkan puasa mulai dari terbit fajar hingga terbenam matahari, dengan niat yang ikhlas karena Allah.⁶⁸ Puasa ini merupakan bentuk ketaatan kepada Allah dan latihan spiritual untuk meningkatkan kesabaran serta ketakwaan. Firman Allah Swt mengenai hukum puasa terdapat pada Q.S. al-Baqarah/2:183, yaitu:

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

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa”.⁶⁹

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa wahai orang-orang yang beriman kepada Allah dan Rasul-Nya dan mengerjakan amal shalih sesuai dengan ajaran

⁶⁵Aries Musnandar, dkk, “Manajemen Zakat Dalam Perspektif Hukum Islam,” *Jurnal Al-Mizan* 18, no. 1 (2022): 1–20.

⁶⁶Anita Widiyanti Partini, dkk, “Manfaat Puasa Dalam Perspektif Islam Dan Sains,” *Jurnal Studi Agama-Agama* 7, no. 1 (2021): 108–20.

⁶⁷Al Farisi, M. Alan, "Puasa dalam tinjauan fiqh dan tasawuf." *Jurnal Ilmiah Spiritualis: Jurnal Pemikiran Islam Dan Tasawuf* 9, no. 2 (2023): 258-278.

⁶⁸Nur Hafidz, Abda Billah Faza Muhammadkan Bastian, and Hasyim Wibowo, “Pengenalan Rukun Islam Untuk Anak Dalam Hadis Di Era Digital,” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022): 77–90.

⁶⁹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 36

syariat-Nya, Allah telah mewajibkan kepada kalian berpuasa, sebagaimana telah mewajibkannya atas umat-umat sebelum kalian, supaya kalian bertakwa kepada Tuhan kalian, kalian menjadikan antara diri kalian dengan perbuatan-perbuatan maksiat dinding pelindung dengan cara taat kepada-Nya dan beribadah kepada-Nya semata.⁷⁰

5) Haji

Haji secara bahasa berasal dari kata "hajja," yang berarti menuju atau mengunjungi.⁷¹ Dalam konteks ini, haji merujuk pada perjalanan umat Islam ke tempat tertentu, yaitu Mekkah, untuk melaksanakan ibadah.⁷² Haji secara istilah adalah ibadah yang dilakukan dengan mengunjungi *Baitullah* di Mekkah pada waktu tertentu dalam setahun, dan melaksanakan serangkaian ritual yang telah ditetapkan oleh ajaran Islam.⁷³ Haji merupakan salah satu rukun Islam yang wajib dilaksanakan oleh setiap Muslim yang mampu secara fisik, finansial, dan perjalanan. Firman Allah Swt. mengenai perintah haji terdapat pada Q.S. al-Imran/3:97, yaitu:

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مِّمَّا قَامَ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ ۙ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

⁷⁰ Basyir Hikmat, *At-Tafsir Al-Muyassar* Jilid 1, (Jakarta: Darul Haq, 2016), halaman 100.

⁷¹ Mudrik Al Farizi, "Ziarah Haji: Menjelajahi Makna Dan Proses Informasi Dalam Perjalanan Spiritual," *Journal Of Islam And Civilization* 1, No. 1 (2023): 67–85.

⁷² Muh. Agil Amin, "Development of Interactive Islamic Education E-Module with Canva: Innovating the Teaching of Hajj and Umrah Material at Junior High School Level." *Educational Journal of Learning Technology* 1.2 (2024): 64-74.

⁷³ Khusna, Azalia Mutammimatul, "Hakekat ritual ibadah haji dan maknanya berdasarkan pemikiran William R. Roff." *An-Nas* 2, no.1 (2021): 132-145.

Terjemahnya:

Di dalamnya terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) Maqam Ibrahim. Siapa yang memasukinya (*Baitullah*), maka amanlah dia. (Di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke *Baitullah*, (yaitu bagi) orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Siapa yang mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu pun) dari seluruh alam”.⁷⁴

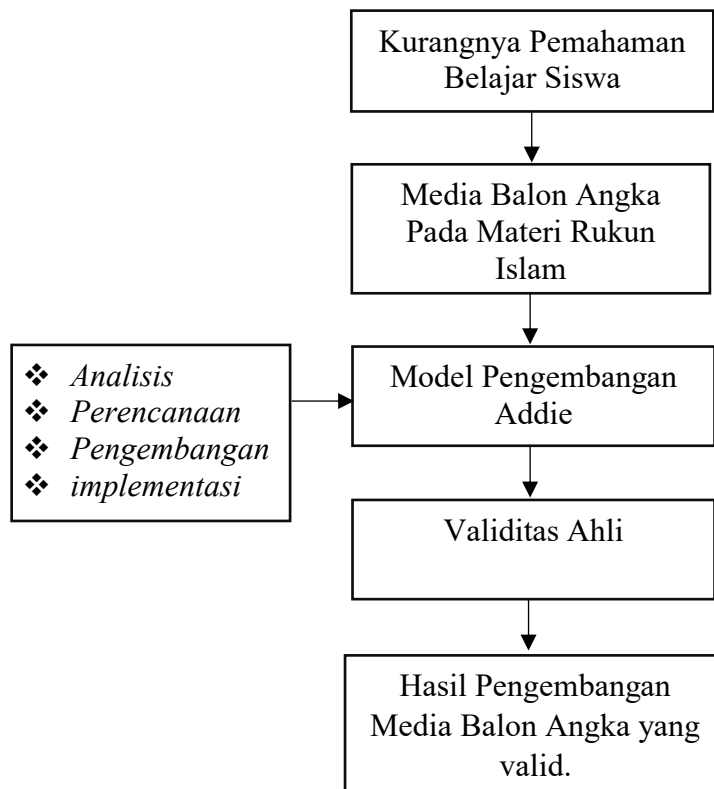
Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa dan pada *Baitullah* ini terdapat bukti-bukti nyata bahwa ia dibangun oleh tangan Ibrahim dan sesungguhnya Allah mengagungkan dan memuliakannya. Di antaranya maqam Ibrahim as, yaitu batu yang Ibrahim berpijak di atasnya ketika dia dan putranya, Ismail, meninggikan fondasi-fondasi *Baitullah*. Siapa saja yang memasuki *Baitullah* ini, maka dia akan merasa aman terhadap jiwanya, tidak ada seorang pun yang berbuat buruk kepadanya. Dan sesungguhnya Allah telah mewajibkan atas orang yang mampu dari kalangan manusia di mana pun berada untuk mendatangi *Baitullah* ini guna menjalankan haji.⁷⁵

C. Kerangka Pikir

Peneliti membuat desain atau konsep untuk memudahkan penelitian pada saat pengembangan, berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, maka tujuan pembelajaran tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut.

⁷⁴Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h.79

⁷⁵Basyir Hikmat, *At-Tafsir Al-Muyassar* Jilid 1, (Jakarta: Darul Haq, 2016), halaman 90.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Maksud gambar tersebut peneliti melakukan analisis data kebutuhan terhadap guru dan siswa. Peneliti menggunakan model ADDIE yakni menganalisis, melakukan desain, melakukan pengembangan dan melakukan implementasi kepada sekolah.

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan media balon angka siswa dapat memahami materi rukun Islam pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti fase A di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian semacam ini sering dikenal dengan istilah R&D, yang merupakan singkatan dari penelitian dan pengembangan, jenis penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan produk yang sudah ada dengan produk lain guna meningkatkan keberlanjutan dan efesiansinya. R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan dan menguji efektivitas suatu produk. Dalam konteks pengembangan produk pembelajaran, penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) seringkali menjadi metode yang umum digunakan.⁷⁶

2. Model Penelitian Pengembangan yang Digunakan

Model ADDIE memberikan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam pengembangan materi pembelajaran. Setiap tahapan saling terkait dan saling mempengaruhi, sehingga dapat menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

⁷⁶ Hanafi, "Konsep penelitian R&D dalam bidang Pendidikan." *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian KeIslaman* 4, no. 2 (2017): 129-150.

3. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE memang dirancang untuk bersifat umum dan fleksibel, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran tatap muka dan online.⁷⁷

Keunggulan dari penelitian ADDIE ini terletak pada kesederhanaan dan kemudahan pemahamannya, serta struktur yang sistematis. Model ini terdiri dari lima tahapan yang saling terkait dan tersusun secara terstruktur. Dengan kata lain, setiap tahap dalam model ini harus dilaksanakan secara berurutan, mulai dari awal hingga tahap akhir dalam implementasinya.

Salah satu kelemahan dari model ADDIE adalah lamanya waktu yang diperlukan pada tahap analisis. Dalam proses analisis ini, peneliti diharapkan dapat menganalisis dua komponen dari siswa, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pembagian analisis menjadi dua bagian tersebut menyebabkan tahapan ini menggunakan waktu yang cukup lama.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar yang terletak di Kelurahan Sumarambu, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan sekolah akan media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik dalam membantu siswa Fase A memahami materi

⁷⁷Kharisma Putri, Bagus Amirul Mukmin, and Rodhiatul Widyaning, "Pengembangan Media Poster Berbasis QR Code Pada Pembelajaran Matematika Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat," *Jurnal Ibriez : Jurnal KePendidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 8, no. 2 (2023): 133–146.

rukun Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga pengembangan media balon angka dianggap relevan dan bermanfaat untuk diterapkan di sekolah tersebut.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan September-Desember 2025 di Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas fase A di Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo, yang berjumlah 13 siswa, terdiri dari 5 laki-laki dan 8 perempuan, dari total 296 siswa di sekolah tersebut (150 laki-laki dan 146 perempuan). Objek penelitian ini adalah media balon angka sebagai alat pembelajaran untuk materi rukun Islam. Pemilihan objek ini didasarkan pada pengamatan bahwa siswa masih banyak yang merasa bosan dan kurang tertarik selama proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak. Media balon angka dikembangkan dengan teks dan tampilan yang menarik agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa, memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif, serta membantu siswa memahami materi rukun Islam dengan cara yang menyenangkan. Pemilihan kelas 1A sebagai subjek penelitian didasarkan pada karakteristik siswa yang masih berada pada tahap awal perkembangan kognitif sehingga sangat membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik dan mudah dipahami, seperti media balon angka, untuk membantu mereka memahami materi rukun Islam secara lebih efektif.

D. Prosedur Pengembangan

Tahapan penelitian pengembangan (*research and development*) yang sesuai dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Berikut adalah penjelasan lebih rinci untuk setiap tahap:

1. Analisis (*analyze*):
 - a. Menilai kompetensi yang dibutuhkan siswa.
 - b. Menganalisis materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.
 - c. Menganalisis materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.
2. Perencanaan (*design*):
 - a. Menentukan target siswa.
 - b. Menentukan kompetensi yang ingin dicapai.
 - c. Merancang strategi pembelajaran.
 - d. Menentukan asesmen dan evaluasi untuk menilai tingkat penguasaan materi.
3. Pengembangan (*development*):
 - a. menerjemahkan desain menjadi bentuk fisik.
 - b. menghasilkan prototype produk pengembangan.
4. Implementasi (*implementation*):
 - a. Menetapkan hasil pengembangan dalam pembelajaran.
 - b. Mengukur pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran, termasuk kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

5. Evaluasi (*evaluation*):

- a. Melakukan evaluasi formatif dan sumatif.
- b. Mengumpulkan data pada setiap tahap untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran secara luas.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrumen yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media Balon Angka pada materi rukun Islam di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk membantu peneliti mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang proses pembelajaran dan dinamika interaksi didalam kelas.⁷⁸ Hasil observasi dapat memberikan masukan berharga untuk pengembangan media pembelajaran dan perbaikan metode pengajaran.

2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuan memperoleh informasi tertentu. Kegiatan ini melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara sebagai pihak yang mengajukan pertanyaan dan narasumber sebagai pihak yang memberikan jawaban berdasarkan pengalaman atau pengetahuannya.⁷⁹

Salah satu metode pengumpulan data adalah melalui wawancara dengan guru kelas fase A di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu. Tujuan dari wawancara

⁷⁸Ria Novianti, *Teknik Observasi bagi Pendidikan Anak Usia Dini* (Educhild, 2021), h. 22–29.

⁷⁹Farah Fadila, *Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara* (Intelek Insan Cendikia, 2025), h. 134–135.

ini adalah untuk memperoleh informasi terkait evaluasi kinerja dengan fokus pada permasalahan mendasar dalam materi rukun Islam.

3. Angket

Metode pengumpulan data penelitian ini berupa lembar validasi. Untuk dapat memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan validasi terhadap ahli. Lembar diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli angket guru dan siswa untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.⁸⁰ Adapun angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, karena hal ini dibuktikan dengan respon positif terhadap survei siswa.⁸¹

4. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dokumentasi untuk memberikan penguatan dan bukti yang lebih lengkap atas data-data yang diperoleh sebelumnya maupun informasi baru. Dokumentasi dilakukan dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen dan foto pendukung yang berkaitan dengan penelitian.⁸²

Peneliti membagi instrumen ini menjadi instrumen sebagai berikut:

a. Lembar Verifikasi Ahli Materi.

⁸⁰Nurkhairo Hidayati, *Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan (Biology and Education, 2023)*, h. 133–135.

⁸¹Miftah Hur Rahman, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Online pada Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an* (Vicratina, 2023), h. 167–175.

⁸²Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 240–242.

- b. Lembar Verifikasi Ahli Media
- c. Lembar Angket Respon Guru
- d. Lembar Angket Siswa

Kisi-kisi instrument untuk ahli materi, ahli media, guru dan juga siswa:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi⁸³

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Materi	Kesesuain isi dengan kompetensi dasar dan indikator	1,2
		Kelengkapan konsep dan kesesuain materi	3,4,5
		Penyajian materi	6,7
2.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Dampak Penggunaan media diorama dalam pembelajaran	10
Jumlah			10

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media⁸⁴

Aspek	Indikator	Butir Soal	
1.	Media	Kesesuaian media	1
		Kemudahan penggunaan media	2,3,4
		Kelengkapan media	5,6

⁸³Siti Sarah Rohmad, *Pengembangan Instrumen Angket*, (Yogyakarta: K-Media, 2021), halaman 16.

⁸⁴Siti Sarah Rohmad, *Pengembangan Instrumen Angket*, (Yogyakarta: K-Media, 2021), halaman 16.

2.	Kualitas dan tampilan media	Tampilan media	7,8
		Bentuk media	9,10
Jumlah			10

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir soal
1.	Media	Desain media balon angka	1,2,3,4,5
		Penggunaan media pembelajaran balon angka	6,7
2.	Materi	Penyajian materi	8,9,10
3.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	13,14,15
		Dampak penggunaan media balon angka dalam pembelajaran	11,12,13
Jumlah			15

No	Aspek	Indikator	Butir soal
1.	Media	Tampilan media balon angka	1,2,3
		Penggunaan media balon angka	4,5,6,7
2.	Materi	Penyajian materi	8
		Kesesuaiaan materi	9
3.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	10
		Respon siswa	11,12,13

Jumlah	13
--------	----

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa⁸⁵

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis secara bertahap. Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini.

1. Analisis data Kualitatif

Dalam analisis data kualitatif, peneliti mengadopsi pendekatan eksploratif. Pendekatan ini mengacu pada penelitian yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan terbuka. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui langsung dan wawancara di lingkungan sekolah yang terkait.

2. Analisis data Kuantitatif

Pada analisis data kuantitatif, metode tersebut dimanfaatkan untuk mengevaluasi validitas dari penilaian ahli, pendapat guru, serta tanggapan siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan. Metode ini juga berguna untuk menilai pencapaian siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁸⁶ Di dalam analisis ini, digunakan rumus presentase untuk menginterpretasikan data kuantitatif yang diperoleh:

Rumus data kuantitatif per item:

$$P = \frac{\sum X}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

⁸⁵ Siti Sarah Rohmad, *Pengembangan Instrumen Angket*, (Yogyakarta: K-Media, 2021), halaman 16.

⁸⁶Ega Ayu Lestari, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sekolah dasar/Mi," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

P : Presentase

X : Skor yang diberikan responden pada suatu item

Xi : skor tertinggi (ideal) pada satu item⁸⁷

Dari hasil analisis data, tingkat validasi produk dapat diklasifikasikan dalam empat kategori, yaitu tidak valid, cukup, valid, dan sangat valid. Nilai pada rentang 81%–100% termasuk dalam kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat keabsahan yang sangat tinggi dan layak digunakan tanpa memerlukan revisi. Rentang nilai 61%–80% dikategorikan valid, yang berarti media pembelajaran sudah layak digunakan dengan revisi kecil apabila diperlukan. Selanjutnya, nilai pada rentang 41%–60% termasuk dalam kategori cukup, yang menandakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan namun masih memerlukan beberapa perbaikan. Adapun nilai pada rentang 0%–40% berada pada kategori tidak valid, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran belum layak digunakan dan memerlukan revisi secara menyeluruh sebelum diterapkan. Lihat tabel di bawah untuk informasi lebih lanjut:

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Validasi⁸⁸

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup
0%-40%	Tidak Valid

⁸⁷Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan UIN Sunan Kalijaga, 2021), halaman 90.

⁸⁸Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan UIN Sunan Kalijaga, 2021), halaman 105.

Mengenai tahap praktik, ada lima kategori yaitu tidak praktis, kurang praktis, cukup, praktis, dan sangat praktis. Rentang nilai 81%–100% termasuk dalam kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan dapat diterapkan secara optimal tanpa memerlukan revisi. Nilai pada rentang 61%–80% dikategorikan praktis, artinya media pembelajaran dapat digunakan dengan baik dan hanya membutuhkan perbaikan kecil apabila diperlukan. Selanjutnya, rentang nilai 41%–60% berada pada kategori cukup, yang menandakan bahwa media pembelajaran sudah dapat digunakan namun masih memerlukan beberapa penyesuaian. Pada rentang 21%–40%, media pembelajaran dikategorikan kurang praktis sehingga membutuhkan perbaikan lebih lanjut sebelum diterapkan. Adapun nilai 0%–20% termasuk dalam kategori tidak praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran belum layak digunakan dan memerlukan revisi secara menyeluruh. Lihat tabel di bawah untuk informasi lebih lanjut:

Tabel 3.6 Kriteria Hasil Kepraktisan⁸⁹

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Data kualitatif berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator akan dijadikan acuan dalam melakukan modifikasi media pembelajaran materi pembelajaran rukun Islam. Evaluasi uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk

⁸⁹ Ega Ayu Lestari, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sekolah dasar/Mi,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019).

memperoleh hasil akhir apakah produk penelitian layak dijadikan media pembelajaran dalam materi rukun Islam, maka analisis data harus dipertimbangkan secara matang. Setiap penelitian mempunyai metode perhitungan dan persentase tersendiri untuk mencapai hasil penelitian yang diinginkan.

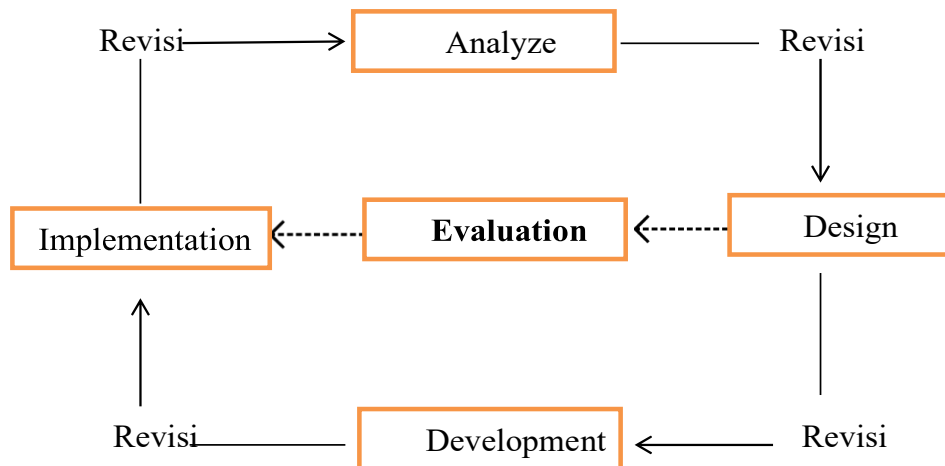
Data penelitian yang disiapkan dan dianalisis akan diklasifikasikan berdasarkan kriteria yang ada. Apabila data yang diolah kurang memadai maka perlu dilakukan perbaikan agar mencapai hasil yang maksimal, berdasarkan hasil kritik dan saran verifikator.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molendo. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser mempergunakan kata kerja atau verb (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*). Deskripsi yang diterangkan Raiser secara merevisi langkah-langkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau noun (*Analysis, design, development, implementation, evaluasi*) mengenai komponen ADDIE tersebut. Gambaran yang diberikan tersebut ditunjukkan dengan garis putus seperti yang terdapat pada skema di bawah ini. Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:⁹⁰



Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE

⁹⁰Fitria Hidayat, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi PAI*, UIN Sunan Gunung Jati Bandung, (2021): 30.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, development, Implementation, dan Evaluation*). Akan tetapi tahapan penelitian ini hanya menggunakan 4 tahapan yaitu *analysis, design, development, dan implementation*. Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu produk yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Sebelum masuk tahap pengembangan, adapun kondisi pembelajaran materi rukun Islam di kelas fase A masih menggunakan metode ceramah dengan buku cetak sebagai sumber utama. Guru menjelaskan materi secara singkat dan menulis poin-poin penting di papan tulis, namun sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif.⁹¹ Kesulitan yang paling sering ditemui adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengingat urutan rukun Islam serta memahami maknanya. Selain itu, keterbatasan media visual atau interaktif membuat siswa cepat bosan dan sulit menyerap materi secara optimal.

Guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran tambahan sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Media yang diharapkan sebaiknya menarik secara visual, memiliki variasi warna, dan dapat menyajikan materi secara berurutan, sehingga siswa dapat belajar sambil melihat, menyentuh, dan bergerak. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan yang jelas terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif sebelum proses pembelajaran rukun Islam dilanjutkan. Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapnya dipaparkan sebagai berikut:

⁹¹Ratna Sari, wawancara, di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu, 2025

1. Tahap pengembangan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu

Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, maka terdapat lima tahap yang harus di lalui. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan sebagai berikut:

a. Tahap I Analisis (*Analyze*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi rukun Islam pada siswa kelas fase A. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu. 1) analisis karakteristik siswa, 2) analisis kompetensi, 3) analisis fasilitas dan lingkungan sekolah.

1) Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas fase A cenderung bersifat konvensional, dimana di dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lain. Selain itu jarang terlihat menggunakan bahan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam bahan ajar yang digunakan hanya buku paket dan media yang langsung dibagikan.

2) Analisis Kompetensi

Analisis ini dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh siswa. Materi pembelajaran yang dipilih dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi rukun Islam.

3) Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

Berdasarkan hasil observasi wawancara di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran dikembangkan dengan kondisi baik, diantaranya 1 unit LCD proyektor, 1 buah speaker dan beberapa laptop. Adapun hasil analisis fasilitas dan lingkungan sekolah lebih jelas dapat dipaparkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

No	Fasilitas	Jumlah dan Kondisi
1.	LCD	1 unit dengan kondisi baik
2.	Speaker	1 unit dengan kondisi baik
3.	Laptop	3 unit dengan kondisi baik

b. Tahap II Desain (*Design*)

Dalam mendesain atau merancang media pembelajaran dilakukan beberapa tahap yakni sebagai berikut:

1) Memilih dan Menetapkan Media

Menentukan media yang akan digunakan, sebelum melakukan penelitian, peneliti menentukan media yang akan dibuat, merencanakan dan menyiapkan

bahan yang akan dibuatkan.

2) Merancang

Merancang dan menyusun pola dan desain media dan menyiapkan gambar-gambar yang akan disediakan.

3) Menyusun Instrumen Penilaian Media

Instrumen dibuat untuk menilai produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk menilai validitas produk terlebih dahulu diuji validasi butir instrumen oleh dosen yang mengajar di prodi Pendidikan (1) Validator Bahan Ajar, (2) Validator Ahli Media, (3) Validator Ahli Materi.

Tabel 4.2 Nama-nama Pakar Validator Bahan Ajar

No	Nama	Ahli
1.	Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.	Desain Media
2.	Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.	Desain Materi
3.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Desain Angket

Media pembelajaran dinyatakan valid dari ketiga validator, peneliti melakukan revisi atau perbaikan dari koreksian ketiga validator sampai hasil yang didapatkan dinyatakan valid.

Hasil validasi yang telah dinilai oleh para validator sebagai berikut:

Tabel 4.3 Saran dan Perbaikan Ahli Media

Validator	Saran dan Perbaikan
Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.	1. Jika memungkinkan tambahkan barcode cara penggunaan media.

Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan Ahli Materi

Validator	Saran dan Perbaikan
Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.	1. Materi yang dicantumkan harus sesuai dengan materi rukun Islam. 2. Perjelas pembagian materi.

Tabel 4.5 Saran dan Perbaikan Ahli Angket

Validator	Saran dan Perbaikan
Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Gunakan bahasa baku dalam penelitian kata.

c. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan media yang digunakan yang telah di rancang. Pertama dengan mengumpulkan bahan ajar kelas fase A pada materi rukun Islam.

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran kemudian dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran. Kegiatan pertama yang akan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan media pembelajaran misalnya gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

d. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Impelementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas dan

kelayakan produk yang dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut:

- 1) Validasi produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran.
- 2) Uji coba produk meliputi: (a) uji coba perorangan dengan jumlah responden 13 siswa yang diambil dari kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu. Peneliti akan memperkenalkan media balon angka untuk di uji cobakan. Tujuan ini dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah di kembangkan. Sedangkan berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh dari hasil respon siswa mengenai kepraktisan terhadap penggunaan media balon angka, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Angket Respon Siswa

No	Nama Responden	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	Algazza Wirajati	10	10	100%	Sangat Praktis
2	Alhasan Muwaffaq	9	10	90%	Sangat Praktis
3	Ananda Humaira	10	10	100%	Sangat Praktis
4	Ayudia Inara	6	10	60%	Cukup Praktis
5	Bilqis Irwan	8	10	80%	Praktis
6	Firman Pasande	10	10	100%	Sangat Praktis
7	Muhammad Hafid	10	10	100%	Sangat Praktis
8	Maryam Sanum Uzna	10	10	100%	Sangat Praktis
9	Najwa Azahra	8	10	80%	Praktis

10	Nur Aina	8	10	80%	Praktis
11	Nur Akila Saputri	10	10	100%	Sangat Praktis
12	Ramadhani Qodri	7	10	70%	Praktis
13	Surya Mahendra	10	10	100%	Sangat Praktis
Rata-Rata				89,23%	Sangat praktis

Dari hasil pembagian angket responden terdapat 2 kategori cukup. Yang paling rendah 60%, paling sedang 80% dan sangat praktis 100% menjawab paling rendah 60% sebanyak 1 orang, menjawab praktis 80% sebanyak 3 orang, sedangkan 100% menjawab sangat praktis sebanyak 7 orang.

Peneliti melakukan wawancara kepada pihak guru kelas untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran yang dilakukan. Adapun hasil wawancara guru Pendidikan agama Islam kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu bahwa:

“Kekurangan dari media yang digunakan tidak ada kekurangan hanya saja media balon angka ini dibutuhkan bahan-bahan dan alat-alat yang harus dilengkapi. Sedangkan kelebihanannya dapat membuat siswa penasaran dan lebih tertarik dalam penggunaan media balon angka serta siswa lebih efektif dan semangat dalam pelaksanaan proses pembelajaran.”⁹²

e. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan.

⁹²Ratna Sari, wawancara, di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu, 2025

Tahap evaluasi ini dilakukan diakhir dari sebuah penelitian dan ada dua kategori jenis evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Berdasarkan hasil evaluasi formatif diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah berdasarkan konsep berdasarkan materi rukun Islam dan dilakukan pada akhir tahapan. Selanjutnya, dilakukan uji coba validitasi dan kepraktisan. Uji coba validitas oleh ahli media dan materi bahwa media tersebut sudah valid. Sedangkan pada kepraktisan berdasarkan hasil uji coba kepada siswa kelas fase A dan kepada guru kelas sehingga diperoleh kategori yaitu kategori praktis. Setelah uji validitas dan praktikalitas dilakukan selanjutnya dilakukan evaluasi sumatif dilakukan diakhir pengembangan, evaluasi sumatif ini dilakukan untuk merevisi bagian-bagian media pembelajaran yang akan diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan dari ahli media, materi, siswa dan guru kelas. Adapun tahap evaluasi terdiri dari:

1) Analisis data validator

Analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

2) Analisis data responden

Analisis data dari responden media pembelajaran diperoleh dari siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

3) Produk akhir

Produk akhir berupa media pembelajaran balon angka dengan materi rukun Islam pada mata Pendidikan agama Islam akan berhasil apabila dilakukan validasi dan revisi.

2. Kevalidan media pembelajaran balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu

a. Hasil uji validasi ahli materi.

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media balon angka, media yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dari media dengan materi rukun Islam, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk berkualitas. Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.

Tahap selanjutnya dilakukan pengembangan yaitu uji validasi bahan ajar oleh beberapa pakar atau validator. Selanjutnya telah dilakukan rancangan atau desain balon angka pada materi rukun Islam. Uji validasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah media balon angka sudah layak untuk digunakan atau maka akan dilakukan perbaikan.

Media pembelajaran dinyatakan valid dari ketiga validator, peneliti melakukan revisi atau perbaikan dari koreksian ketiga validator sampai hasil yang didapatkan dinyatakan valid. Berikut hasil validasi yang telah dinilai oleh para validator.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Materi

	No	Aspek yang di Nilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Materi	1.	Materi yang dicantumkan pada <i>balon angka</i> sesuai dengan materi rukun Islam.				√
	2.	Materi yang disajikan mencerminkan pemahaman dalam materi rukun Islam.			√	
	3.	Materi yang disajikan memiliki keterkaitan dengan dunia nyata.			√	
	4.	Materi yang disajikan mampu mengedukasi siswa dalam memahami materi rukun Islam.				√
	5.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar.			√	
	6.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			√	
	7.	Materi dan gambar dapat dipahami dengan jelas.			√	
	8.	Kesesuaian antara gambar dan materi.			√	
	9.	Prosedur uraian materi jelas.				√
	10.	Pembagian materi jelas.			√	
Total Skor					33	
Rata-Rata					3,3	
Presentase					82,5%	
Kategori					Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa penggunaan media *balon angka* yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat valid. Peneliti memperoleh rata-rata skor 3,3. Adapun hasil

penilaian dari dosen ahli materi secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan tanpa revisi.

b. Hasil validasi ahli desain media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk memperoleh data informasi mengenai kelayakan penggunaan media balon angka pada materi rukun Islam. Kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli media dilakukan oleh bapak Muh.Yamin, S.Pd. M.Pd. Hasil validasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Desain Media

	No	Aspek yang di Nilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Media	1.	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.			√	
	2.	Penggunaan <i>font</i> pada desain mudah dibaca.			√	
	3.	Komposisi proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi (sesuai dengan pola).			√	
	4.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.				√
	5.	Pemilihan warna tulisan terhadap warna <i>background</i> sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah.				√
	6.	Memiliki daya tarik pada desain isi balon angka yang ditampilkan (<i>warna, font, gambar</i>)				√
	7.	Kejelasan materi.			√	
	8.	Penempatan atau posisi nama, gambar dan materi tepat.			√	

	9.	Uraian setiap halaman pada media sudah tepat.			√	
	10.	Gambar yang dipaparkan jelas dan mudah dipahami.			√	
Total Skor						33
Rata-Rata						3,3
Presentase						82,5%
Kategori						Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa penggunaan media balon angka yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat valid. Peneliti memperoleh rata-rata skor 3,3. Adapun hasil penilaian dari dosen ahli media secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan revisi kecil.

c. Hasil validasi ahli angket

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen angket terlebih dahulu divalidasi oleh ahli, yaitu Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi angket, baik dari segi keterbacaan, kejelasan butir-butir pernyataan, kesesuaian bahasa, serta relevansi isi dengan tujuan penelitian.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Angket

	No	Aspek yang di Nilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Angket	1.	Kesesuaian indikator dengan tujuan instrumen			√	
	2.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami			√	
	3.	Relevansi isi angket dengan aspek pemahaman			√	

	4.	Semua indikator aspek pemahaman terwakili dengan pernyataan			√	
	5.	Jumlah butir angket sudah proporsional.			√	
	6.	Format penyajian instrumen sudah baik			√	
	7.	Kejelasan materi.			√	
Total Skor						21
Rata-Rata						3
Presentase						75%
Kategori						Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa penggunaan media balon angka yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 75% dengan kategori valid. Peneliti memperoleh rata-rata skor 3. Adapun hasil penilaian dari dosen ahli angket secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan revisi kecil.

3. Kepraktisan media pembelajaran balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu

Setelah dilakukan validasi kepada beberapa ahli, penggunaan media balon angka materi rukun Islam yang dikembangkan akan di uji kepraktisannya di sekolah yang dilakukan secara langsung yaitu di dalam kelas fase A dan juga menggunakan lembar angket untuk guru dan siswa. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan satu guru yaitu guru Pendidikan Agama Islam kelas fase A Ratna Sari, S.Pd. di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu dan siswa kelas fase A. Peneliti memberikan penggunaan media balon angka materi rukun Islam beserta dengan komponen-komponen kepada guru kemudian meminta guru untuk mengisi

angket praktikalitas, dan kepada siswa untuk diisi. Kemudian hasil tersebut dianalisis.

Peneliti melakukan uji coba kepada siswa memperlihatkan penggunaan media balon angka kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi rukun Islam.

Adapun bukti hasil uji coba berdasarkan hasil dokumentasi peneliti.

- a. Guru menunjukkan balon angka 1 sampai 5 kepada siswa
- b. Guru mengajak siswa berdiskusi tentang masing-masing rukun Islam sesuai urutannya
- c. Pemanfaatan teknologi (guru men-scan barcode video)
- d. Guru menegaskan kembali urutan dan makna dari semua urutan rukun Islam melalui video

Dari hasil wawancara guru kelas fase A di Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu ibu Ratna Sari, S.Pd. mengatakan bahwa:

“Media balon angka yang dipaparkan dan digunakan sangat menarik perhatian siswa sehingga siswa betul-betul memperhatikan media yang digunakan dan siswa sangat aktif serta bersemangat karena rasa penasaran siswa untuk melihat media balon angka ini.”⁹³

B. Pembahasan

1. Tahap Analisis kebutuhan pengembangan penggunaan Media Balon Angka pada materi rukun Islam.

Kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, terutama materi rukun Islam, sangat penting untuk menerapkan media yang lebih interaktif mengingat sifat materi yang abstrak dan membutuhkan visualisasi agar siswa dapat

⁹³Ratna Sari, wawancara, di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu, 2025

memahami konsep dengan lebih mendalam.⁹⁴ inovasi media audio-visual dalam Pendidikan Agama Islam menunjukkan efektivitas dalam menjelaskan materi keagamaan yang kompleks dan membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai agama.⁹⁵ Selain itu, multimedia interaktif (menggabungkan teks, gambar, audio, animasi) telah diidentifikasi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa di kelas Pendidikan Agama Islam.⁹⁶

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yaitu buku guru dan buku siswa. Pemaparan materi yang terdapat pada buku paket tidak sepenuhnya dapat dipahami oleh siswa dikarenakan sangat kurang pembahasan. Dalam hal ini siswa sangat kurang memahami materi rukun Islam karena kesulitan untuk memahami materi dengan baik karena tidak adanya bukti dan contoh yang tepat buat siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nora, dkk pada tahun 2025 membahas tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pokok Bahasan Ibadah Haji dan Umrah Kelas IX di SMPN 5 Bukittinggi” yang menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah berbantuan buku cetak dalam pembelajaran siswa merasa bosan,

⁹⁴ Almu'tasim, Amru, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wordwall Dalam Pembelajaran PAIBP di SMAN 1 Krembung Sidoarjo." *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2024): 1-14.

⁹⁵ Yamin, Muh, Muhammad Hairun, and Afdinal Jumadi, "Innovation of Media Learning Islamic Religious Education Based on Audiovisual." *IQRO: Journal of Islamic Education* 6, no. 2 (2023): 221-230.

⁹⁶ Aulia, Fatimatul, and Muhammad Toriqularif, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam." *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora* 12, no. 1 (2025): 157-170.

jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar. Untuk menarik minat siswa maka guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran.⁹⁷

Penelitian pengembangan media balon angka dalam memahami materi pembelajaran Rukun Islam di kelas fase A Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap dalam model ini dilalui secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap awal pengembangan difokuskan pada analisis kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas fase A masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model pembelajaran lain, serta jarang memanfaatkan media yang kreatif dan inovatif. Media yang digunakan selama ini hanya berupa buku paket dan lembar kerja sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi.

⁹⁷Nora, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pokok Bahasan Ibadah Haji dan Umrah Kelas IX di SMPN 5 Bukittinggi." *Moral: Jurnal kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025): 248-262.

Materi yang dipilih adalah Rukun Islam karena termasuk materi dasar yang harus dipahami dengan baik oleh Siswa kelas awal sebagai pondasi dalam memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Selanjutnya, analisis fasilitas menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki sarana pendukung pembelajaran seperti LCD proyektor, speaker, dan beberapa laptop dalam kondisi baik. Ketersediaan fasilitas tersebut mendukung pelaksanaan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang dan menyusun desain media pembelajaran. Proses perancangan diawali dengan menentukan jenis media yang akan digunakan, yaitu media balon angka yang dirancang untuk membantu Siswa memahami urutan dan isi dari rukun Islam melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini disusun dengan konsep interaktif yang mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman konsep dasar agama Islam.

Peneliti membuat desain pola media, menentukan bahan yang digunakan, dan menyiapkan gambar-gambar pendukung yang relevan dengan materi. Pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian untuk mengukur tingkat validitas dan kepraktisan media. Instrumen tersebut kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa media balon angka dinyatakan layak dengan beberapa saran perbaikan. Ahli media menyarankan agar ditambahkan barcode berisi panduan penggunaan media agar lebih mudah digunakan oleh guru.

Ahli materi memberikan masukan agar isi materi lebih disesuaikan dengan pokok bahasan Rukun Islam dan pembagian materinya diperjelas. Sementara ahli angket menyarankan penggunaan bahasa baku dalam penyusunan instrumen agar lebih jelas dan komunikatif. Setelah dilakukan revisi sesuai saran para validator, media dinyatakan valid dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses produksi media pembelajaran. Peneliti mulai mengembangkan media balon angka menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh bahan yang diperlukan, seperti gambar-gambar ilustratif, materi pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran kelas fase A, serta bahan fisik untuk pembuatan balon angka. Media dikembangkan secara menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Produk akhir media balon angka ini dirancang agar siswa dapat memahami materi Rukun Islam melalui aktivitas bermain sambil belajar, di mana setiap angka pada balon berisi komponen dari rukun Islam. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa di kelas.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilakukan secara terbatas dengan melibatkan 13 orang siswa kelas fase A di sekolah dasar negeri 51

Sumarambu. Pada tahap ini, guru memperkenalkan media balon angka dan membimbing siswa dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media balon angka, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Sebagian besar siswa memberikan penilaian positif dengan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, bahkan mayoritas responden memberikan skor sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa media balon angka mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil wawancara dengan guru di kelas fase A menunjukkan bahwa media ini memiliki kelebihan karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan semangat, dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa media ini efektif dalam menyampaikan materi Rukun Islam secara konkret dan mudah dipahami. Adapun kekurangannya hanya terletak pada perlunya persiapan alat dan bahan yang lebih lengkap agar media dapat digunakan secara maksimal.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam pengembangan media balon angka adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan, validitas, serta efektivitas media pembelajaran setelah melalui proses pengembangan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan berlangsung untuk memperbaiki dan menyempurnakan media berdasarkan masukan dari ahli

media, ahli materi, dan ahli angket. Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan konsep pembelajaran dan isi materi Rukun Islam. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan di akhir kegiatan untuk menilai hasil akhir pengembangan media. Berdasarkan hasil uji validitas dan kepraktisan, media balon angka dinyatakan valid oleh para ahli dan sangat praktis berdasarkan respon siswa serta guru kelas.

Tahap evaluasi juga mencakup analisis data dari validator dan responden. Analisis data dari validator menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dengan revisi minor sesuai saran. Sementara itu, analisis data responden menunjukkan bahwa siswa merasa senang, antusias, dan termotivasi selama pembelajaran menggunakan media balon angka. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran balon angka berbasis aktivitas bermain yang dirancang untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media balon angka pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu berhasil dengan baik. Media ini dinilai valid, praktis dan menarik dalam membantu siswa memahami serta mengingat materi Rukun Islam dengan cara yang menyenangkan.

2. Kevalidan media pembelajaran balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu

Proses pengembangan media pembelajaran dalam aspek kevalidan merupakan tahap fundamental yang menentukan kelayakan sebuah media untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada materi keagamaan yang

membutuhkan akurasi konsep dan penyajian yang tepat.⁹⁸ Media pembelajaran yang valid harus memenuhi standar ketepatan isi, kesesuaian desain, serta kejelasan instrumen penilaiannya agar mampu mendukung proses belajar secara optimal. Berbagai penelitian mutakhir telah menegaskan pentingnya validasi media dalam pengembangan perangkat Pendidikan Agama Islam.⁹⁹ Sebagai contoh, pengembangan media berbasis *Google Sites* untuk Pendidikan Agama Islam di SMP YAPIS 2 Fakfak menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media mencapai 93,8% (sangat valid), memastikan media layak digunakan.¹⁰⁰ Selain itu, penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Canva* untuk materi akhlak memperlihatkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor tinggi, menandakan bahwa konten media telah diperiksa secara kritis sebelum digunakan.¹⁰¹

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa balon angka dengan tujuan membantu siswa dalam memahami materi Rukun Islam pada kelas Fase A. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media ini terlebih dahulu melewati proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli instrumen angket. Proses validasi dilakukan

⁹⁸ Rizqi, Muhammad, and Ahamad Faujianor, "Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio pada Materi Wudhu." *Attractive: Innovative Education Journal* 6, no. 3 (2024): 414-422.

⁹⁹ Sugiharni, Gusti Ayu Dessy, "Pengujiian validitas konten media pembelajaran interaktif berorientasi model creative problem solving." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 88-95.

¹⁰⁰ Nur, Indria, and Fardan Abdilah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites di Smp Yapis 2 Fakfak." *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 92-111.

¹⁰¹ Juhairiyah, Juhairiyah, et al. "Pengembangan Media Interaktif Pai Materi Akhlak Terpuji Melalui Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa PGMI Semester VI UIN Madura." *Kabillah: Journal of Social Community* 10, no. 1 (2025): 1-10.

untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi, tampilan, dan instrumen penilaian yang digunakan.

a. Hasil uji validasi ahli materi.

Tahap pertama validasi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta kebenaran materi Rukun Islam yang disajikan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media pembelajaran balon angka menunjukkan bahwa isi materi sudah relevan, sistematis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa pada kelas Fase A. Selain itu, ahli materi juga memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media, di antaranya terkait dengan penyesuaian bahasa agar lebih mudah dipahami oleh siswa usia sekolah dasar dan penambahan ilustrasi yang menarik agar pembelajaran lebih kontekstual. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran tersebut, media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi lanjutan.

Hal Ini Sejalan Dengan Penelitian Yang Dilakukan Oleh Mareta Delfiana dan Danang Setyadi pada tahun 2025 membahas tentang “Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Pengenalan Bilangan untuk Anak Usia Dini” Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *Lift the flap book* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Persentase tersebut diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh dua kategori validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian kelayakan, nilai tersebut termasuk tergolong dalam kategori “sangat valid”, yang berarti media ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi, tampilan visual, maupun aspek pedagogis. Validator setuju

bahwa media ini memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses belajar anak usia dini, setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang diberikan. Perbaikan mencakup aspek judul, daftar isi, instruksi kegiatan, keamanan fisik buku, hingga konsistensi penelitian. Revisi-revisi tersebut bertujuan untuk meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan dalam penggunaan media di lingkungan belajar.¹⁰² Dengan demikian, media *Lift the flap book* dinyatakan siap untuk diterapkan dalam tahap implementasi, baik dalam setting pembelajaran di sekolah maupun sebagai alat bantu belajar di rumah.

b. Hasil validasi ahli desain media

Validasi dilakukan oleh ahli desain media, yaitu Bapak Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. Validasi ini berfokus pada aspek tampilan visual, kemenarikan, keterpaduan warna, kejelasan desain, serta kesesuaian antara bentuk media dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, media balon angka dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi unsur estetika dan fungsionalitas yang baik. Tampilan media dinilai menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar Siswa. Ahli desain juga menilai bahwa media ini memiliki potensi besar untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik karena bentuknya yang menyenangkan dan interaktif. Hal Ini Sejalan Dengan Penelitian Yang Dilakukan Oleh Fatmawati Ramadani, dkk pada tahun 2024 membahas tentang “Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas I Sekolah dasar negeri

¹⁰²Mareta Delfiana and Danang Setyadi, “Pengembangan Media Lift the Flap Book Pengenalan Bilangan Untuk Anak Usia Dini” *Golden Childhood Education Journal (GCEJ)* 14, no. 3 (2025): 505–24.

95 Bulo.” Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media smart balon rukun Islam memiliki tingkat keefektifan dengan kategori sedang atau cukup efektif digunakan.¹⁰³ Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media tersebut dapat mendukung proses pembelajaran, membantu pemahaman siswa mengenai rukun Islam, serta memberikan alternatif media ajar yang menarik, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan agar mencapai efektivitas yang lebih tinggi.

Kritik dan saran yang diberikan lebih menekankan pada peningkatan kualitas visual, seperti pemilihan warna yang lebih kontras agar tulisan pada balon lebih mudah dibaca oleh siswa, serta penataan elemen gambar agar terlihat lebih seimbang. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran tersebut, media dinyatakan layak digunakan untuk tahap uji coba di lapangan.

c. Hasil validasi ahli angket

Peneliti juga melakukan validasi terhadap instrumen penelitian berupa angket. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd., yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan kejelasan butir-butir pernyataan dalam angket yang digunakan untuk mengukur respon siswa dan guru terhadap penggunaan media balon angka. Berdasarkan hasil validasi, angket dinyatakan layak digunakan karena setiap item telah memenuhi aspek keterbacaan, kejelasan bahasa, kesesuaian isi dengan indikator, serta relevansi dengan tujuan penelitian.

¹⁰³Ramadani, Fatmawati, and St Marwiyah. "Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas I Sekolah dasar negeri 95 Bulo." *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024): 33-40.

Ahli angket memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan, seperti penyederhanaan redaksi kalimat agar lebih mudah dipahami oleh Siswa sekolah dasar dan pengelompokan butir pertanyaan berdasarkan indikator yang diukur agar hasilnya lebih terarah. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran tersebut, instrumen angket dianggap memenuhi kriteria validitas isi dan siap digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mailani, Ikrima pada tahun 2023 dalam studi berjudul “Pengembangan Instrumen Untuk Mengukur Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Sebagai Media Pembelajaran”. Dalam penelitian tersebut, angket terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan kejelasan bahasa, keterbacaan, kesesuaian butir dengan indikator, serta relevansinya dengan tujuan penelitian. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan layak dan valid setelah melalui masukan dari validator.¹⁰⁴

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran balon angka dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran materi Rukun Islam di kelas Fase A Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu. Nilai rata-rata validasi sebesar 82,5% menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori valid dengan kualitas baik. Dengan demikian, media balon angka telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, tampilan, dan instrumen penilaian, sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk

¹⁰⁴ Mailani, Ikrima, "Pengembangan Instrumen Untuk Mengukur Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Sebagai Media Pembelajaran." *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah KelIslam* 1, no. 2 (2023): 72-80.

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam secara menyenangkan.

3. Kepraktisan media pembelajaran balon angka dalam memahami materi pembelajaran rukun Islam di kelas fase A Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu

Uji kepraktisan merupakan tahap krusial dalam pengembangan media pembelajaran karena tidak cukup bahwa suatu media dinyatakan valid secara konten dan desain, media tersebut harus juga secara realistis dapat digunakan dalam konteks kelas oleh guru dan siswa tanpa hambatan signifikan, sehingga memastikan kelancaran operasional, efisiensi penggunaan, dan efektivitas dalam menyampaikan materi. Tahap ini sangat penting untuk menguji apakah media yang telah divalidasi dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru dan diakses dengan nyaman oleh siswa, serta apakah penggunaan media tersebut tidak menambah beban kerja guru atau mengganggu alur pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, studi Farikha dan Munawir (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang praktis mampu meningkatkan pemahaman siswa MI dalam era Society 5.0 karena kemudahan penggunaan dan keterlibatan aktif siswa.¹⁰⁵ Oleh karena itu, setelah media pembelajaran balon angka melalui tahap validasi oleh para ahli, peneliti melanjutkan dengan uji kepraktisan untuk mengevaluasi sejauh mana media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa serta menilai efektivitas dan efisiensi media dalam membantu pemahaman materi rukun Islam pada siswa kelas Fase A di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu.

¹⁰⁵ Almu'tasim, Amru, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wordwall Dalam Pembelajaran PAIBP di SMAN 1 Krembung Sidoarjo." *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2024): 1-14.

Setelah media pembelajaran balon angka melalui tahap validasi oleh para ahli, tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji kepraktisan. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media balon angka mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta untuk menilai apakah media tersebut efektif dan efisien dalam membantu pemahaman materi rukun Islam pada siswa kelas fase A di sekolah dasar negeri 51 Sumarambu.

Pelaksanaan uji kepraktisan dilakukan secara langsung di kelas dengan melibatkan satu orang guru Pendidikan Agama Islam, yaitu Ibu Ratna Sari, S.Pd. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media balon angka beserta seluruh komponennya untuk menyampaikan materi rukun Islam kepada siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru kelas bertindak sebagai pengamat yang menilai keterlaksanaan pembelajaran, tingkat keterlibatan siswa, serta efektivitas penggunaan media selama proses berlangsung. Selain itu, guru juga berperan sebagai validator yang memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan media, kesesuaian langkah pembelajaran, dan ketercapaian tujuan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan langsung di kelas.

Hasil dari uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru merasa media balon angka sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Media ini dianggap praktis karena sederhana, menarik, dan dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media balon angka juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mampu menarik perhatian siswa. Berdasarkan

pengisian angket praktikalitas, guru menilai bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi baik dari segi kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, maupun kesesuaian dengan karakteristik siswa di kelas fase A. Dirgahayu Sri Razak, dkk, dalam penelitiannya mengemukakan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran Audio Visual sangat praktis dengan skor rata-rata 1,74 pada skala empat kategori penilaian. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan, tidak memerlukan pelatihan khusus, serta membantu menyampaikan materi secara runtut dan menyenangkan.¹⁰⁶

Dari sisi siswa, Dari hasil pembagian angket responden terdapat 2 kategori cukup. Yang paling rendah 60%, paling sedang 80% dan sangat praktis 100% menjawab paling rendah 60% sebanyak 1 orang, Sedangkan menjawab praktis 80% sebanyak 3 orang, sedangkan 100% menjawab sangat praktis sebanyak 7 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kepraktisan dalam penggunaan media balon angka dalam proses pembelajaran.

Dari hasil pengisian angket oleh guru terhadap penggunaan media Balon Angka, diperoleh penilaian yang menunjukkan tingkat kelayakan media tersebut dalam pembelajaran. Berdasarkan tabel penilaian, sebagian besar pernyataan mendapatkan skor tertinggi yaitu 4, sehingga menghasilkan total skor 26 dengan presentase 92,85% dan berada pada kategori sangat praktis.

Penilaian tersebut menunjukkan bahwa guru menilai media Balon Angka sangat layak digunakan, karena beberapa aspek seperti kesesuaian dengan

¹⁰⁶ Putri Ayu Quraisyin, *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Darul Hikam Kertonegoro Jenggawah Jember*, (Disertasi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), hal. 45.

kompetensi dasar, kemampuan membantu pemahaman konsep angka, ketertarikan siswa, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian untuk anak usia dini dinilai sangat baik.

Penggunaan media balon angka mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Siswa tampak bersemangat mengikuti kegiatan, aktif dalam menjawab pertanyaan, serta menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih memahami materi rukun Islam dengan cara yang berbeda dari biasanya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran balon angka sangat praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas fase A sekolah dasar negeri 51 Sumarambu. Kepraktisan media ini terletak pada kemudahan penggunaannya, fleksibilitas dalam penerapan, serta kemampuan media untuk menarik perhatian siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Dengan demikian, media balon angka dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi rukun Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama menghasilkan produk media pembelajaran setelah melalui proses pengembangan yang diterapkan. Produk media yang dikembangkan menghasilkan media pembelajaran balon angka. Tentunya merupakan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan telah diuji segi validnya dan praktisnya. Berikut kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini:

1. Tahap Pengembangan Media Balon Angka

Media pembelajaran balon angka dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang melalui tahapan-tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Pengembangan media ini mempertimbangkan karakteristik siswa kelas fase A SDN 51 Sumarambu Kota Palopo, sehingga materi rukun Islam dapat disajikan dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan memfasilitasi partisipasi aktif siswa.

2. Kevalidan Media Balon Angka

Hasil validasi dari pakar, baik ahli materi maupun ahli media, menunjukkan nilai 82,5%, yang termasuk dalam kategori sangat valid secara kualitatif. Dengan demikian, media balon angka ini memenuhi standar validitas dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi rukun Islam di kelas fase A.

3. Kepraktisan Media Balon Angka

Hasil penilaian kepraktisan berdasarkan angket respon siswa dan guru menunjukkan angka 89,23% untuk respon siswa dan 92,85% untuk respon guru, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media balon angka mudah digunakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis dan penilaian para pakar dan praktisi Pendidikan baik guru dan siswa media pembelajaran balon angka ini tergolong dalam media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Pembelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti materi rukun Islam dengan pengembangan media pembelajaran balon angka dapat dijadikan sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan permasalahan pemahaman belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai suatu bahan kajian oleh guru untuk dikembangkan.

1. Bagi guru, Media pembelajaran balon angka dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Guru dapat menggunakan media ini tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.
2. Bagi siswa, Media pembelajaran balon angka mendorong siswa untuk berpikir kritis, bertanggung jawab, dan aktif bekerja sama dalam kelompok. Hal ini membantu siswa dalam membangun keterampilan sosial, memperkuat

pemahaman konsep, serta menanamkan nilai-nilai religius dan kerja sama sejak dini.

3. Bagi sekolah, Pengembangan media pembelajaran balon angka dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Sekolah dapat mendorong guru-guru untuk mengadopsi media pembelajaran balon angka sebagai bagian dari inovasi pembelajaran, guna meningkatkan mutu Pendidikan secara menyeluruh.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi guru dapat memanfaatkan penggunaan media balon angka pada materi rukun Islam dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
3. Bagi siswa dapat menggunakan atau memanfaatkan media balon angka dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran inovatif, seperti media balon angka, serta memfasilitasi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Karena hasil validasi belum mencapai 100%, penelitian ini belum optimal. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan

menyempurnakan media balon angka, menambah jumlah validator, serta melakukan uji coba pada lebih dari satu kelas agar hasil penelitian lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Badru Rifa'i, "Realitas Media dan Konstruksi Sosial Media," *Journal of Islamic Social Science and Communication* 3, no. 1 (2024).
- Abd Rahman dkk, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, no. 2 (2022).
- Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab al-Iman, Jilid 1, No. 8, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M).
- Adang Budaya, dkk, "Pengembangan Mandatori Zakat Dalam Sistem Zakat Di Indonesia Zakat Mandatory Development In Zakat Systems Of Indonesia," *Jurnal Living Law* 13, no. 1 (2021).
- Ade Irmadurisa, Siti Istiningsih, and Arif Widodo, "Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Di Sekolah dasar," *Elementary* 5, no. 2 (2022).
- Ade Rahman Matondang, "Perbandingan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Saku Bilangan Pedagogi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2 (2022).
- Ahmad Zaini, "Dakwah Melalui Media Cetak," *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 2, no. 2 (2019).
- Al Farisi, M. Alan, "Puasa dalam tinjauan fiqih dan tasawuf." *Jurnal Ilmiah Spiritualis: Jurnal Pemikiran Islam Dan Tasawuf* 9, no. 2 (2023).
- Almu'tasim, Amru, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wordwall Dalam Pembelajaran PAIBP di SMAN 1 Krembung Sidoarjo." *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2024).
- Almu'tasim, Amru, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Wordwall Dalam Pembelajaran PAIBP di SMAN 1 Krembung Sidoarjo." *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2024).
- Amin, MA, "Development of Interactive Islamic Education E-Module with Canva: Innovating the Teaching of Hajj and Umrah Material at Junior High School Level." *Educational Journal of Learning Technology* 1.2 (2024).
- Anita Wideasari Partini, dkk, "Manfaat Puasa Dalam Perspektif Islam Dan Sains," *Jurnal Studi Agama-Agama* 7, no. 1 (2021).
- Antika, dkk, "Penggunaan Media Balon Udara Kalimat Aktif Dan Pasif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Fase A." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2024).
- Arfandi, "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah." *Edupeedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 5, no. 1 (2020).

- Aries Musnandar, dkk, "Manajemen Zakat Dalam Perspektif Hukum Islam," *Jurnal Al-Mizan* 18, no. 1 (2022).
- Arifuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Tree pada Materi Nama Malaikat Beserta Tugasnya di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 430 Pandoso." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 3 (2024).
- Arifuddin, Arifuddin, and Abdul Rahim Karim, "Konsep Pendidikan Islam." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10, no.1 (2021).
- Arsyad, Muhammad Naharuddin, and Dinna Eka Graha Lestari. "Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang." *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 10, no. 1 (2020).
- Asri Mulyani, Dede Kurniadi, and Mahendra Akbar Musadad, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Jurnal Algoritma* 18, no. 1 (2021).
- Aulia, Fatimatul, and Muhammad Toriqularif, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam." *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora* 12, no. 1 (2025).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010).
- Basyir Hikmat, *At-Tafsir Al-Muyassar* Jilid 1, (Jakarta: Darul Haq, 2016).
- Budi Murtiyasa and Nur Karina Putri Muslikhah Sari, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom," *Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022).
- Ega Ayu Lestari, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sekolah dasar/Mi," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019).
- Farah Fadila, *Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara* (Intelek Insan Cendikia, 2025).
- Fadilah, Cindy, Dinda Auliah Rahmah, and Sulaswati Waddunia, "Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI)." *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023).
- Fina Dwi Sastafiana, "Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran," *The Elementary* 2, no. 2 (2024).
- Fitria Hidayat, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi PAI*, UIN Sunan Gunung Jati Bandung, (2021).

- Gatot Wisnu Wibowo, "Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Menggunakan Media Balon," *Tajdidikasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam* 8, No. 2 (2019).
- Giri Wiarso dan Supran Hadi, *Rukun Islam*, (Depok: Guepedia)2020.
- Hanafi, "Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan." *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017).
- Hariyadi Ahmad, "Peran Zakat Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Spiritual Dan Sosial," *Jurnal Kajian Hukum Islam* 9, no. 2 (2022).
- Hartati dkk, "Pembentukan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam." *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, no. 1.3 (2021).
- Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022).
- Hikmat Basyir, *At-Tafsir Al-Muyassar* Jilid 2, (Jakarta: Darul Haq, 2016).
- Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan KePendidikan UIN Sunan Kalijaga, 2021).
- Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan KePendidikan UIN Sunan Kalijaga, 2021).
- Intan Anabella Putri And Meirina Lani Anggapuspa, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun," *Jurnal Barik* 4, No. 2 (2023).
- Juhairiyah, Juhairiyah, et al. "Pengembangan Media Interaktif Pai Materi Akhlak Terpuji Melalui Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa PGMI Semester VI UIN Madura." *Kabillah: Journal of Social Community* 10, no. 1 (2025).
- Kalang, Maria Meliana Tula, and Didik Iswahyudi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 12, no. 2 (2025).
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018).
- Kharisma Putri, Bagus Amirul Mukmin, and Rodhiatul Widyaning, "Pengembangan Media Poster Berbasis QR Code Pada Pembelajaran Matematika Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat," *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 8, no. 2 (2023).
- Khusna, Azalia Mutammimatul, "Hakekat ritual ibadah haji dan maknanya berdasarkan pemikiran William R. Roff." *An-Nas* 2, no.1 (2021).
- Mailani, Ikrima, "Pengembangan Instrumen Untuk Mengukur Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Sebagai Media Pembelajaran." *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman* 1, no. 2 (2023).

- Mareta Delfiana and Danang Setyadi, "Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Pengenalan Bilangan Untuk Anak Usia Dini" *Golden Childhood Education Journal (GCEJ)* 14, no. 3 (2025).
- Masnua, *Kebijakan Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Kencana, 2022).
- Miftah Hur Rahman, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Online pada Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an* (Vicratina, 2023).
- Mudrik Al Farizi, "Ziarah Haji: Menjelajahi Makna Dan Proses Informasi Dalam Perjalanan Spiritual," *Journal Of Islam And Civilization* 1, No. 1 (2023).
- Muhammad Ikhwan, *Manajemen Media Kontemporer: Mengelola Media Cetak, Penyiaran, dan Digital*, (Jakarta: Kencana).
- Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2021).
- Mulyani, Asri, Dede Kurniadi, and Mahendra Akbar Musadad, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality." *Jurnal Algoritma* 18, no. 1 (2021).
- Munir Yusuf, "Pengembangan Media Visual dalam Pembelajaran," (Palopo: STAIN Palopo, 2014).
- Mursidah, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B Pada Tkn Pembina Sambalia," *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2019).
- M. Zuljalal Al Hamdany, "Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara." *Madaniya* 4.2 (2023).
- Nasaruddin, Helmalia, and K. Nurdin, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram pada Siswa Kelas VI A Sekolah dasar negeri 258 Sinongko." *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024).
- Nasir, "Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan sikap siswa dalam belajar." *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2023).
- Nora, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pokok Bahasan Ibadah Haji dan Umrah Kelas IX di SMPN 5 Bukittinggi." *Moral: Jurnal kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025).
- Nur Hafidz, Abda Billah Faza Muhammadkan Bastian, and Hasyim Wibowo, "Pengenalan Rukun Islam Untuk Anak Dalam Hadis Di Era Digital," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022).

- Nur, Indria, and Fardan Abdilah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites Di Smp Yapis 2 Fakkak." *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024).
- Nurjannah, Nurjannah. "Lima pilar rukun Islam sebagai pembentuk kepribadian Muslim." *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam* 11, no. 1 (2023).
- Nurkhairo Hidayati, *Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan* (Biology and Education, 2023).
- Nurlia Afni Tuti Rezeki Awaliyah Siregar, Artanti Dahlia, M Witra Kusuma, "Pentingnya Media Pembelajaran Visual 5 Balon Rukun Islam Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Cindy," *Wangsa: Journal Of Education and Learning* 1, no. 1 (2024).
- Oktriyani, Nova, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Padang." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021).
- Putri Ayu Quraisyin, *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Darul Hikam Kertonegoro Jenggawah Jember*, (Disertasi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019).
- Ramadani, Fatmawati and Arifuddin St Marwiyah, "Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah dasar negeri 95 Bulu," *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024).
- Ria Novianti, *Teknik Observasi bagi Pendidikan Anak Usia Dini* (Educhild, 2021).
- Riawarda, A., and M. Zuljalal Al Hamdany. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Konsepsi* 13.2 (2024).
- Rizqi, Muhammad, and Ahamad Faujianor, "Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio pada Materi Wudhu." *Attractive: Innovative Education Journal* 6, no. 3 (2024).
- Sari, Rahma, and Sutrisno Sutrisno. "Pengoptimalan Kecerdasan Spiritual Melalui Praktik Rukun Islam dan Rukun Iman: Perspektif Al-Quran dan Hadits." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2024).
- Sastafiana, Fina, Maharani Eka Saputri, and Luk Nur Mufidah, "Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam

- Proses Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran." *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024).
- Sigit Setiyanto, *Multimedia dan Sains*, (Bandung: Penerbit Widina, 2023).
- Siti Sarah Rohmad, *Pengembangan Instrumen Angket*, (Yogyakarta: K-Media, 2021).
- Silvya Uswatun Hasanah and Fakultas Ilmu Syariah, "Manfaat Pelaksanaan Salat Bagi Kesehatan Manusia," *Journal of Intellectual in Islamic Studies* 1, no. 2 (2023).
- Siti Sarah Rohmad, *Pengembangan Instrumen Angket*, (Yogyakarta: K-Media, 2021).
- Siwi Widi Asmoro, *Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2021).
- Sri Muryaningsih, "Media Pembelajaran Berbahanloose Partdalam Pembelajaranneksak Di Mi Kedungwuluh Lor," *Ilmiah Kependidikan* 15, no. 1 (2021).
- Sri Suratni Afifah Nur Aini, Anik Kirana, "Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik Melalui Pembelajaran Diskusi Dan Teams Games Tournament (Tgt)," *Pendidikan Matematika Dan Integrasinya* 2, no. 2 (2024).
- St Marwiyah, "Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (2023).
- St Marwiyah, Muhammad Ihsan, and Muh Yamin, "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara Pendahuluan," *Madaniya* 4, no. 2 (2023).
- Susi Susanti, *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Yogyakarta: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).
- Sugiharni, Gusti Ayu Dessy, "Pengujian validitas konten media pembelajaran interaktif berorientasi model creative problem solving." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 2, no. 2 (2024).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sumiharsono, dkk, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Pendidik dan Calon Pendidik*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017).
- Uliyanti, Endang, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 4, no. 12 (2020).

- Wahid, Abdul, "Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar." *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2021).
- Yamin, Muh, Muhammad Hairun, and Afdinal Jumadi, "Innovation of Media Learning Islamic Religious Education Based on Audiovisual." *IQRO: Journal of Islamic Education* 6, no. 2 (2023).
- Yaumi, Muhammad, *Buku Daras Desain Pembelajaran Efektif*, (Makassar: Alauddin Universitas Press, 2012).
- Yunardi Kristian Zega, "Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik," *APOKALUPSIS* 13, no. 1 (2022).
- Yunita, Rani Fira, and Tata Sutabri. "Multimedia Cerdas Untuk Generasi Masa Depan: Tren dan Teknologi Terbaru." *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan* 2, no. 4 (2024).
- Yuwono, Timbul, Arik Dwi Indah Ningrum, and Djoko Adi Susilo, "Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis discovery learning membuktikan luas dan keliling lingkaran." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2021).

LAMPIRAN

Lampiran 2: Gambar Media Balon Angka

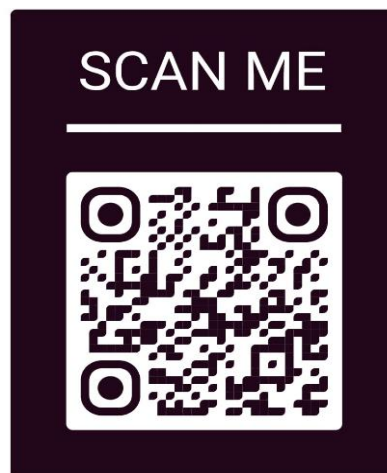
**MARI MENGENAL
5 DASAR ISLAM
DENGAN CARA MELALUI MEDIA BALON ANGKA**

- 1. Eksplorasi**
 - o Guru menunjukkan balon angka 1 sampai 5 kepada siswa.
 - o Guru menjelaskan bahwa angka-angka tersebut mewakili urutan Rukun Islam yang berjumlah lima.
- 2. Elaborasi**
 - o Guru mengajak siswa berdiskusi tentang masing-masing rukun sesuai urutannya.
 - Balon angka 1 = Syahadat.
 - Balon angka 2 = Shalat.
 - Balon angka 3 = Zakat.
 - Balon angka 4 = Puasa Ramadhan.
 - Balon angka 5 = Haji.
 - o Guru memberikan pertanyaan pemantik, misalnya: "Siapa yang bisa menjelaskan arti syahadat?" atau "Mengapa shalat menjadi tiang agama?".
- 3. Pemanfaatan Teknologi (Guru Men-scan Barcode Video)**
 - o Guru menyiapkan barcode (QR Code) yang berisi link video pembelajaran tentang Rukun Islam.
 - o Guru men-scan barcode tersebut menggunakan perangkatnya (HP atau laptop), lalu menampilkan video di layar/infokus/TV kelas.
 - o Siswa bersama-sama menonton video tentang Rukun Islam, kemudian guru mengajak mereka mendiskusikan isi video.
 - o Guru menghubungkan penjelasan dari video dengan balon angka sebagai simbol urutan Rukun Islam.
- 4. Refleksi Singkat**
 - o Setelah menonton video, guru menegaskan kembali urutan dan makna dari lima Rukun Islam.
 - o Siswa diminta menyebutkan Rukun Islam secara bergantian sambil memegang balon sesuai angkanya.



Lampiran 3: Barcode Video Materi Rukun Islam dan Cara Penggunaan

Media



Lampiran 4: Pedoman Penggunaan Media Balon Angka

A. Judul Produk

“Pengembangan Media Balon Angka dalam Memahami Materi Rukun Islam pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A di Sekolah dasar negeri 51 Sumarambu Kota Palopo”

B. Identitas Produk

Komponen	: Keterangan
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi	: Rukun Islam
Kelas/Fase	: Fase A (Kelas I Sekolah dasar)
Materi Pokok	: 1. Pengertian Rukun Islam 2. Makna dan penerapan Rukun Islam dalam kehidupan sehari-hari
Sasaran	: Siswa kelas Fase A
Format	: Media dua dimensi berbentuk balon kertas berwarna dengan angka dan isi materi di dalamnya

C. Pengenalan Media Balon Angka

Media Balon Angka merupakan media pembelajaran dua dimensi berbahan dasar kertas tebal yang dibentuk menyerupai balon berwarna. Setiap balon memiliki warna dan nomor yang berbeda, mulai dari angka satu sampai dengan lima, yang mewakili lima Rukun Islam.

Di dalam setiap bentuk balon terdapat lembaran kecil berisi penjelasan singkat mengenai masing-masing rukun Islam, seperti syahadat, salat, zakat, puasa, dan haji. Media ini dirancang dengan warna cerah dan tampilan menarik agar dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah agar siswa lebih mudah memahami urutan dan makna Rukun Islam melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga membantu Guru menyampaikan materi secara konkret dan menarik sesuai karakteristik Siswa fase awal (kelas rendah Sekolah dasar).

D. Petunjuk Penggunaan Media Balon Angka

Langkah-langkah penggunaan media balon angka dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru menunjukkan balon angka satu sampai lima kepada siswa



2. Guru mengajak siswa berdiskusi tentang masing-masing rukun Islam sesuai urutannya



3. Pemanfaatan teknologi (guru men-scan barcode video)



4. Guru menegaskan kembali urutan dan makna dari semua urutan rukun Islam melalui video



E. Langkah-Langkah Pembuatan Media Balon Angka

1. Alat dan Bahan yang Digunakan

- Gunting



- Lem



- Solasi



- Double Tip



- Kertas Lipat



- Pita



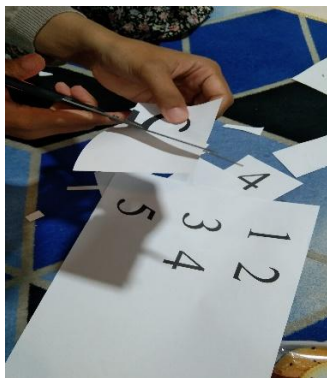
- Kardus



- Kertas Metalik Merah



F. Cara Pembuatan




- Langkah 1 – Membuat Pola Balon
 1. Gambar pola berbentuk balon pada kertas karton berwarna (misalnya: pink, kuning, hijau, biru, dan ungu).
 2. Buat lima buah balon kertas dengan ukuran yang sama, tetapi warna yang berbeda.
 3. Pada bagian tengah setiap balon, tempelkan angka 1 sampai 5 yang sudah di print
- Langkah 2 – Menyusun Materi di Balon
 1. Siapkan potongan kertas kecil berisi penjelasan singkat setiap rukun Islam:
 - Balon 1: Syahadat
 - Balon 2: Salat
 - Balon 3: Zakat
 - Balon 4: Puasa

- Balon 5: Haji
- 2. Tempelkan kertas materi di bagian belakang atau dalam lipatan balon.
- 3. Hiasi bagian luar balon dengan gambar pendukung agar lebih menarik.
- Langkah 3 – Merangkai Media
 - 1. Susun semua kertas berbentuk balon secara berurutan dari angka 1–5.
 - 2. Pastikan posisi dan warna balon bervariasi agar tampak menarik dan mudah dikenali.

Hasil



Lampiran 5: Surat Izin Meneliti


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

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2025.1170/IP/DPMPPTSP

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	: ASTRI
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Padang Lambe Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2102010078

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

PENGEMBANGAN MEDIA BALON ANGKA DALAM MEMAHAMI MATERI RUKUN ISLAM PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI FASE A DI SEKOLAH DASAR NEGERI 51 SUMARAMBU KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 51 SUMARAMBU PALOPO
Lamanya Penelitian	: 16 September 2025 s.d. 16 Desember 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) exemplar 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 : 16 September 2025

Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19880211 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. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.



Dokumen ini dibuat/ditandatangani secara elektronik menggunakan Fasilitas Elektronik yang disediakan oleh Badan Penyelenggara Jaminan Elektronik (BPJEP) Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Lampiran 6: Surat Selesai Meneliti



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 51 SUMARAMBU
Alamat : Jl. Pendidikan, Kelurahan Sumarambu Kota Palopo

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 400.3.5.1/58/SDN.51

Sehubungan dengan Surat Keterangan Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan terpadu Satu Pintu Kota Palopo, nomor :500.16.7.2/2025.1170/IP/DPMPSTP, perihal Pemohonan Izin Penelitian Mulai 16 September 2025 sampai 16 Desember 2025, Maka Kepala SDN 51 Sumarambu dengan ini menerangkan nama Mahasiswa dibawah ini :

Nama : **ASTRI**
NIM : 2102010078
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : 9 (Sembilan)

Benar telah mengadakan penelitian di SDN 51 Sumarambu Mulai Bulan September sampai Bulan Desember Tahun 2025, guna melengkapi data pada Penulisan Skripsi yang berjudul :

Pengembangan Media Balon Angka Dalam Memahami Materi Rukun Islam Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Fase A Di Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.



Palopo, 01 Oktober 2025
Kepala Sekolah

MUH. ARIF BURNA, S.Pd.SD
NIP. 19850910 200902 1 002

Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA BALON ANGKA DALAM MEMAHAMI MATERI RUKUN ISLAM

Nama Validator : Mah-yamin, S.Pd., M.Pd.
Instansi : UIN PALOPO
Jabatan : Dosen Madrasah

Penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Balon Angka Dalam Memahami Materi Rukun Islam Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Fase A Di Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo" peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian rencana pelaksanaan pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap *media balon angka* sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 - 3 = Setuju/Baik
 - 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda \checkmark terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media balon angka* dalam memahami materi rukun Islam.
5. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

	No	Aspek yang di Nilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Media	1.	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.			✓	
	2.	Penggunaan <i>font</i> pada desain mudah dibaca.			✓	
	3.	Komposisi proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi (sesuai dengan pola).			✓	
	4.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.				✓
	5.	Pemilihan warna tulisan terhadap warna <i>background</i> sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah.				✓
	6.	Memiliki daya tarik pada desain isi baik ^{baton angka} terasi yang ditampilkan (<i>warna, font, gambar</i>)				✓
	7.	Kejelasan materi.			✓	
	8.	Penempatan atau posisi nama, gambar dan materi tepat.			✓	
	9.	Uraian setiap halaman pada media sudah tepat.			✓	
	10.	Gambar yang dipaparkan jelas dan mudah dipahami.			✓	
Total Skor						
Rata-Rata						
Presentase						
Kategori						

Penilaian Umum:

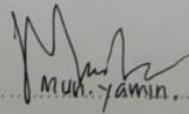
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan revisi besar
3. Dapat digunakan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

- Tambahkan pokok program (parad)

Palopo, 10/09/2025.

Validator



Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA BALON ANGKA DALAM MEMAHAMI MATERI RUKUN ISLAM

Nama Validator : DR. MAKMUR, S.Pd., M.Pd.
Instansi : UIN PALOPO
Jabatan : Dosen

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Balon Angka Dalam Memahami Materi Rukun Islam Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Fase A Di Sekolah Dasar Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo” peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian rencana pelaksanaan pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap *media balon angka* sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
3 = Setuju/Baik
4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda \checkmark terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media balon angka* dalam memahami materi rukun Islam.
5. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

	No	Aspek yang di Nilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Materi	1.	Materi yang dicantumkan pada Balon Angka sesuai dengan materi rukun Islam.				✓
	2.	Materi yang disajikan mencerminkan pemahaman dalam materi rukun Islam.			✓	
	3.	Materi yang disajikan memiliki keterkaitan dengan dunia nyata.			✓	
	4.	Materi yang disajikan mampu mengedukasi peserta didik dalam memahami materi rukun Islam.				✓
	5.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar.			✓	
	6.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
	7.	Materi dan gambar dapat dipahami dengan jelas.			✓	
	8.	Kesesuaian antara gambar dan materi.			✓	
	9.	Prosedur uraian materi jelas.				✓
	10.	Pembagian materi jelas.			✓	
Total Skor						
Rata-Rata						
Presentase						
Kategori						

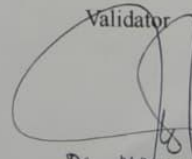
Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan revisi besar
3. Dapat digunakan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

Palopo,

Validator



Dic. MARCELINA S.Pd. M.Pd.

Lampiran 9: Angket Respon Siswa Setelah Menggunakan Media

**ANGKET RESPON SISWA SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA
BALON ANGKA**

No	Peserta didik	Nomor Item Skor yang di Peroleh										Jumlah	Skor maksimal	Presentase	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	AW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	89,23%
2.	AM	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	90%	
3.	AH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	
4.	AI	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	6	10	60%	
5.	BI	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	10	80%	
6.	FP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	
7.	MH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	
8.	MSU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	
9.	NAZ	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	10	80%	
10.	NA	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	10	80%	
11.	NAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	
12.	RQ	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7	10	70%	
13.	SM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%	

Lampiran 10: Lembar Hasil Wawancara Guru

Wawancara Guru Sebelum Menggunakan Media Balon Angka

Narasumber : Ratna sari, S.Pd.
Waktu : Hari Senin, Tanggal 06/10/2025, Pukul 07.30-Selesai
Tempat : SDN 51 Sumarambu Kota Palopo

Pertanyaan dan Jawaban

1. Bagaimana cara Ibu menyampaikan materi rukun Islam saat ini di kelas fase A?

Guru: "Saya biasanya menjelaskan materi melalui ceramah singkat sambil membaca buku teks. Kadang saya menulis poin-poin penting di papan tulis, tapi siswa lebih banyak mendengarkan daripada berpartisipasi aktif."

2. Apakah ada kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi rukun Islam? Jika iya, apa saja?

Guru: "Ya, beberapa siswa sulit mengingat urutan rukun Islam dan memahami maknanya. Mereka sering lupa ketika saya menanyakan kembali setelah penjelasan."

3. Bagaimana tanggapan siswa saat mengikuti pembelajaran rukun Islam? Apakah mereka aktif atau cenderung pasif?

Guru: "Sebagian besar siswa terlihat pasif, ada yang hanya duduk mendengarkan. Hanya sedikit yang bertanya atau menjawab pertanyaan saya."

4. Apakah Ibu saat ini menggunakan media atau alat bantu pembelajaran lain selain buku cetak?

Guru: "Saat ini belum ada. Media yang saya gunakan hanya buku cetak dan papan tulis, belum ada alat visual atau interaktif lainnya."

5. Menurut Ibu, apakah media pembelajaran tambahan diperlukan untuk membantu siswa memahami materi rukun Islam?

Guru: "Ya, sangat diperlukan. siswa lebih mudah memahami materi kalau ada media yang bisa mereka lihat dan sentuh secara langsung."

6. Jika media baru dikembangkan, fitur atau bentuk seperti apa yang Ibu harapkan agar siswa mudah memahami materi?

Guru: "Saya berharap media itu berbentuk menarik, misalnya ada warna-warni, visual yang jelas, dan urutannya terlihat. Bisa berupa balon atau kartu yang interaktif sehingga siswa bisa belajar sambil bergerak."

7. Apa kendala atau hambatan yang biasanya Ibu temui dalam pembelajaran materi rukun Islam?

Guru: "Kendala terbesar adalah kurangnya fokus siswa dan keterbatasan media. Kalau hanya ceramah, mereka cepat bosan dan sulit menyerap materi."

8. Bagaimana Ibu menilai kebutuhan siswa terhadap media visual atau interaktif sebelum menggunakan media baru?

Guru: "Menurut saya, sangat tinggi. Siswa fase A lebih mudah belajar kalau bisa melihat, menyentuh, dan bermain dengan media pembelajaran. Mereka biasanya lebih tertarik kalau ada visual yang menarik."

Lampiran 11: Dokumentasi Proses Pembelajaran



Kegiatan Pembukaan Pembelajaran



Kegiatan Memperkenalkan Materi Rukun Islam Menggunakan Media Balon Angka



Proses Pembelajaran Materi Rukun Islam Menggunakan Media Balon Angka



Proses Memperlihatkan Video Materi Rukun Islam



Pembagian Angket Respon Siswa



Pengisian Angket Respon Siswa



Dokumentasi di Akhir Pembelajaran



Dokumentasi Bersama Guru PAI

Lampiran 12: Lembar Angket Guru

ANGKET PENDIDIK

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Media balon angka sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.				✓
2.	Balon angka membantu peserta didik memahami konsep angka dengan lebih mudah.				✓
3.	Warna dan bentuk balon menarik perhatian peserta didik.				✓
4.	Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran kelompok maupun individu.			✓	
5.	Media ini mudah disiapkan dan digunakan dalam pembelajaran.			✓	
6.	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih cepat memahami materi.				✓
7.	Media "Balon Angka" cocok digunakan untuk anak usia dini.				✓
Total Skor		26			
Rata-rata Presentase		92,85 %			
Kategori		sangat valid.			

Palopo,
Pendidik



Ratna Sari, S.Pd.

Lampiran 13: Modul Ajar Kurikulum Merdeka

MODUL AJAR

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Materi: Rukun Islam

Fase A (Kelas I SD)

A. Identitas Modul

Satuan Pendidikan : SD Negeri 51 Sumarambu Kota Palopo

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Fase / Kelas : Fase A / Kelas I

Materi Pokok : Rukun Islam

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Tahun Pelajaran : 2025/2026

B. Capaian Pembelajaran (CP)

Siswa mampu mengenal dan menyebutkan rukun Islam secara sederhana serta menunjukkan sikap senang dan antusias dalam belajar ajaran dasar agama Islam melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media balon angka, siswa diharapkan mampu:

1. Menyebutkan lima rukun Islam dengan urutan yang benar.
2. Mengidentifikasi nama setiap rukun Islam secara lisan.
3. Menunjukkan sikap antusias, percaya diri, dan aktif selama kegiatan pembelajaran.

D. Profil Pelajar Pancasila

Pembelajaran ini mendukung terbentuknya:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
2. Bergotong royong
3. Mandiri

E. Sarana dan Prasarana

1. Media balon angka (angka 1–5 berisi materi rukun Islam)
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Buku Pendidikan Agama Islam kelas I
5. Speaker
6. Laptop
7. LCD

F. Materi Pembelajaran

Rukun Islam terdiri dari lima perkara, yaitu:

1. Syahadat
2. Salat
3. Puasa
4. Zakat
5. Haji

Materi disampaikan secara sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa fase A.

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah interaktif
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - a. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa.

- b. Guru menanyakan kabar dan melakukan apersepsi sederhana.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami.
2. Kegiatan Inti (50 menit)
 - a. Guru memperkenalkan media balon angka kepada siswa.
 - b. Guru menjelaskan secara singkat tentang rukun Islam.
 - c. Guru menunjukkan balon angka satu sampai lima kepada siswa
 - d. Guru mengajak siswa berdiskusi tentang masing-masing rukun Islam sesuai urutannya
 - e. Pemanfaatan teknologi (guru men-scan barcode video)
 - f. Guru menegaskan kembali urutan dan makna dari semua urutan rukun Islam melalui video.
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
 - a. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
 - b. Guru memberikan refleksi sederhana kepada siswa.
 - c. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

I. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Sikap

Observasi keaktifan dan antusias siswa selama pembelajaran.

2. Asesmen Pengetahuan

Siswa mampu menyebutkan rukun Islam secara lisan.

3. Asesmen Keterampilan

Siswa mampu menunjukkan balon angka sesuai urutan rukun Islam.

J. Kriteria Ketercapaian Tujuan

Siswa dinyatakan tuntas apabila mampu menyebutkan minimal 4 dari 5 rukun Islam dengan benar dan menunjukkan sikap aktif selama pembelajaran.

K. Refleksi Guru

Guru merefleksikan proses pembelajaran terkait penggunaan media balon angka, respon siswa, serta perbaikan yang perlu dilakukan pada pembelajaran selanjutnya.

Lampiran 14 : Daftar riwayat hidup

RIWAYAT HIDUP



ASTRI, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, kampus Universitas Islam Negeri Palopo (UIN). lahir di Morowali pada tanggal 19 Maret 2004.

Peneliti merupakan anak kedua dari pasangan seorang ayah bernama Almarhum Hamsir.B dan ibu Rusna Mertosono. Peneliti dibesarkan di Padang Lambe, Kec. Wara Barat, Kota Palopo. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Kel. Padang Lambe, Kec. Wara Barat, Kota Palopo. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2015 di SD Negeri 55 Padang Lambe. Kemudian, di tahun 2016 menempuh pendidikan SMP Negeri 12 Palopo sampai pada tahun 2018. Kemudian, di tahun 2019 menempuh pendidikan SMK Negeri 3 Luwu. Setelah lulus SMK di tahun 2020, pada tahun 2021 melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi di kota Palopo, yaitu Universitas Islam Negeri Palopo (UIN), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

contact person peneliti: 42164800771@uinpalopo.ac.id