



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI  
CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK  
ANAK TUNAGRAHITA DI SLBN 1 PAYAKUMBUH**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Studi  
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar*

**Oleh:  
HARIANTI FAJAR  
NIM. 1830101090**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTASTARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS  
BATUSANGKAR  
2022 M / 1443 H**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Harianti Fajar  
Nim : 1830101090  
Tempat/Tanggal Lahir : Taratak, 8 Juni 1999  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SLBN 1 PAYAKUMBUH**” adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat kecuali yang tercantum sumbernya.

Apabila dikemudian hari karya ilmiah ini terbukti sebagai plagiat, maka saya akan bersedia sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Juli 2022

Yang membuat pernyataan



**Harianti Fajar**  
**1830101090**

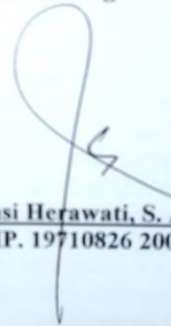
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama HARIANTI FAJAR, NIM. 1830101090 dengan judul: "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SLBN 1 PAYAKUMBUH" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke sidang *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 11 Juli 2022

Pembimbing


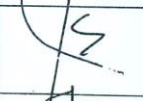
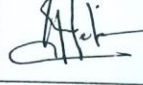


Susi Herawati, S. Ag., M. Pd.  
NIP. 19710826 200501 2 003

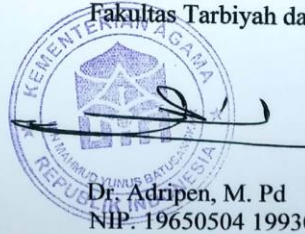
### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Harianti Fajar, NIM. 1830101090** dengan judul: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SLBN 1 PAYAKUMBUH**, telah diuji dalam ujian *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 26 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Hj Asnelly Ilyas, M.A. NIP. 19580510 198703 2 002	Ketua Penguji		18-08-2022
2.	Susi Herawati, S. Ag., M. Pd. NIP. 19710826 200501 2 003	Sekretaris Penguji		19/08/2022
3.	Romi Maimori, S. Ag., M. Pd. NIP. 19780501 200710 2 002	Anggota Penguji		27/8/2022

Batusangkar, Agustus 2022  
Mengetahui,  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Dr. Adripen, M. Pd  
NIP. 19650504 199303 1 003

## BIODATA PENULIS



NamaLengkap : HariantiFajar  
NamaPanggilan : Ipat  
Tempat&TanggalLahir : Taratak, 8 Juni 1999  
JenisKelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : TarbiyahdanIlmuKeguruan  
No. Hp : 0823 8971 6972  
Email : hariantifajar93@gmail.com  
AlamatLengkap : Jorong Taratak, Nagari Tungkar, Kecamatan  
Situjuah Limo Nagari, Kabupaten Lima Puluh  
Kota  
Motto Hidup : Manfaatkan Waktu Yang Tersisa  
RiwayatPendidikan : SDN 02 Tunga (2006-2012)  
MTsN 5 Lima Puluh Kota (2012-2015)  
MAN 2 Payakumbuh (2015-2018)  
IAIN Batusangkar (2018-2022)  
Nama Orang Tua :  
Ayah : Hasbi Djohan  
Ibu : Almas

Saudara

:

Kakak : Fitratul Aulia, S.Pd

Adik : M. Fadli Alfarizi

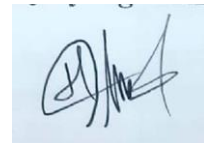
Pengalaman Organisasi

:

1. Anggota Bidang Kaderisasi HMJ PAI Tahun 2020
2. Koordinator Bidang Keagamaan Kaligrafi Al-Jauhar Tahun 2020
3. Koordinator Bidang Kewirausahaan PK. KH. Ahmad Dahlan Tahun 2020
4. Koordinator Bidang Pemberdayaan Perempuan DEMA FTIK Tahun 2021
5. Sekretaris Bidang Kaderisasi PC IMM Tanah Datar Tahun 2022

Batusangkar, Juli 2022

Penulis



Harianti Fajar

NIM.1830101090

## KATA PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

*"Dan Sesungguhnya telah Kami berikan hikmat kepada Luqman, Yaitu: "Bersyukurlah kepada Allah. dan Barangsiapa yang bersyukur (kepada Allah), Maka Sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan Barangsiapa yang tidak bersyukur, Maka Sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji".(Luqman : 12)*

Alhamdulillah hirobbil 'alamin, puji dan syukur tak henti-hentinya terucap atas kehadiran Allah Swt. yang selalu melimpahkan rahmat, nikmat serta karunia kepada setiap hambaNya. Tanpa kasih sayang dan pertolonganNya maka mustahil penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Ujian datang silih berganti, sulit rasanya menyelesaikan skripsi ini tanpa adanya kasih sayang dan pertolongan Allah Swt. yang selalu menguatkan hati.

### My Family

Teristimewa untuk ayah dan ibu tercinta, persembahan skripsi ini sebagai bentuk suatu bukti perjuangan atas do'a dan dukungan setiap langkahku. Terimakasih atas kesabaran, ketiaan dan kepercayaan yang diberikan. Semoga setiap lelah yang menghinggapi dibalas pahala oleh Allah Swt.Maha cinta Allah Swt. yang telah menghadirkanku diantara dua malaikat tanpa sayap.



Ayah (Hasbi Djohan) sebagai pahlawan yang tak pernah lelah dan mengeluh, laki-laki pertama yang mencintaiku dan selalu memberikan semangat dan kasih sayang tanpa syarat.

Ibu (Almas) sebagi motivator hebat, sahabat yang selalu memberikan semangat dan malaikat yang memberikan kasih sayang dan cinta tanpa batas.



Dan nenek (Syahrina) yang selalu memberikan semangat dan motivasi tiada henti, dan yang paling penting selalu menjadi pengingat untuk makan. Love You My Grandma.



Terimakasih kakakku tersayang (Fitratul Aulia S. Pd), terimakasih telah menjadi sahabat yang selalu menjadi obat di setiap lelahku, motivator yang selalu memberikan kata-kata dan contoh terbaik di setiap langkahku. Tetaplah menjadi sahabat terbaikku, jangan pernah lepaskan gandingan tanganmu. Love You Sist. Terimakasih adikku tercinta (M. Fadli Alfarizi), terimakasih telah menjadi teman terbaikku, canda tawa kita sering menjadi penawar atas kekalutan yang melanda diri. Tetaplah menjadi teman terbaikku, jangan pernah lepaskan gandingan tanganmu. Love You Bro.

### **My Teacher**

Terimakasih untuk yang teristimewah, untuk seluruh guru dan dosen yang telah mendidikku dari yang kurang sopan menjadi lebih santun, yang telah mengajarku membaca, menulis dan berhitung. Terkhususnya untuk Ibunda Susi Herawati S.Ag., M.Pd selaku pembimbing akademik yang menggantikan Almarhum Bapak Dr. Zulmardi, M.Ag.terimakasih kepada bapak selalu pembimbing akademikkku dari awal semester hingga semester 7 dan ibunda Susi selaku pembimbing skripsi sekaligus ketua jurusan PAI yang selalu membersamai setiap waktu. Semoga Allah Swt. selalu memberkahi setiap waktu dan lelah yang ibu rasakan. Terimakasih untuk masukan dan saran yang ibuk berikan demi maksimalnya skripsi yang dibuat. Terimakasih pahlawan tanpa tanda jasa.



### **My Friends**

*Kepada Neni, Rahmi, Dilla, Ismi, Isep, Ayu, Yossi, Isep, Sari, Nari, Namira, Nurul, Rika, Yola, Lisa, Vivi, Eel, Icha, Yuna, Husna, kalian akhwat PAI C yang the best yang akan menjadi calon ibu dimasa depan dan yang paling penting calon ibu guru teladan. Fadhli, Khalik, Fadel, Andri, Dandi, Rahmat, Syafri, Rulli, Riski, Andika para ikwan PAI C selalu menjadi teman terbaik yang akan menjadi calon menantu idaman dan bapak guru teladan. Terimakasih telah menjadi bagian dari ceritaku selama berada di bangku perkuliahan. Semoga ini menjadi awal dari pertemuan kita.*

*Kepada Tunia, Ona, Kak Zia, Aya, Alif, Egi, Wahyu, Tomi, dan untuk teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan semangat dan motivasi untuk tetap terus berjuang sampai pada titik ini.*

### **AND YOU ALL THE BEST**

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan  
untuk semuanya,

Terima Kasih Semuanya...Wassalam...

.....HARIANTI FAJAR.....

## ABSTRAK

**Harianti Fajar. NIM: 1830101090.** Judul Skripsi “**Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Coreldraw Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Anak Tunagrahita Di SLBN 1 Payakumbuh.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus, Batusangkar. 2022.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar untuk anak tunagrahita. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih didominasi oleh pendidik, peserta didik hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI, bahwa dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku paket dalam bentuk pdf yang disesuaikan dengan KI dan KD PAI khusus anak tunagrahita kelas VIII SLBN 1 Payakumbuh. Pendidik belum memiliki bahan ajar yang sistematis dan tersusun sesuai dengan KI dan KD masing-masing anak berkebutuhan khusus. Dengan demikian maka diperlukan pengembangan terhadap bahan ajar dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka diperlukan bahan ajar yang menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian ini bertujuan mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, salah satu model pengembangan yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan. Prosedur pelaksanaan model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahap yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Uji coba bersifat terbatas dilakukan kepada siswa tunagrahita kelas VIII SLBN 1 Payakumbuh dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw*. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati keterlaksanaan penggunaan bahan ajar melalui pengamatan langsung (observasi) serta menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru.

Hasil rata-rata persentase validasi bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *coreldraw* adalah 86,3 % dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar menggunakan *coreldraw* tersebut sangat valid berdasarkan kepada seluruh aspek yang dinilai oleh validator. Sedangkan persentase penilaian anak tunagrahita kelas VIII SLBN 1 Payakumbuh yang diisi oleh 7 orang siswa terhadap bahan ajar menggunakan *coreldraw* adalah 98,9 % dengan kategori sangat praktis ditambah hasil angket respon guru yang diisi oleh 1 orang guru terhadap bahan ajar menggunakan *coreldraw* adalah 94 % dengan kategori sangat praktis. Dengan kata lain, bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PAI untuk anak tunagrahita.

**Kata Kunci:** Bahan ajar, *Coreldraw*, Pendidikan Agama Islam, Tunagrahita.

## KATA PENGANTAR

### **Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh**

Alhamdulillahirrabil'alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan sebuah skripsi. Selanjutnya shalawat serta salam kepada pucuk pimpinan umat Islam sedunia, yakni Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa risalah yang benar dan telah meninggalkan pedoman hidup untuk manusia sebagai petunjuk jalan yang benar, yakni Al-Qur'an dan As-Sunnah. Skripsi ini penulis susun dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Adapun judul skripsi ini adalah "**Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Coreldraw Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Anak Tunagrahita Di SLBN 1 Payakumbuh**".

Penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, motivasi, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus (UIN) Batusangkar Bapak Dr. Adripen M.Pd beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar Ibunda Susi Herawati, S.Ag, M.Pd sekaligus Dosen Pembimbing Akademik serta sekaligus sebagai Dosen Pembimbing skripsi yang selalu memberikan arahan dan nasehat dalam penulisan skripsi ini.

4. Alm Bapak Drs. Zulmardi, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik dari semester 1 hingga semester 7 yang selama itu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam perkuliahan.
5. Ibu Dr. Hj Asnelly Ilyas, M.A dan Ibu Romi Maimori, S.Ag., M.Pd selaku Dosen Penguji dalam Sidang Munaqasah dari penulis yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis guna perbaikan skripsi yang baik lagi.
6. Bapak/IbuDosen, Karyawan/Karyawati Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus (UIN) Batusangkar yang telah membantu penulis dalam perkuliahan.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua dari penulis yang selalu memberikan kasih sayangnya yang tak terhingga.
8. Kepala sekolah SLBN 1 Payakumbuh, majelis guru khususnya bapak Fadhil Razak Syah, S. Pd yang telah memberikan fasilitas, waktu dan izin untuk penelitian dan motivasi serta dukungan.
9. Teman-teman jurusan PAI angkatan 18 terkhusus PAI C 18. Rekan Kerja HMJ PAI 2020 dan rekan Kerja DEMA FTIK 2021, yang telah memberikan semangat. Dan seluruh pihak yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu dan telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang sesuai dari Allah Swt. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.Amin.

**Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabaraktuh.**

Batusangkar, Juli 2022

Penulis,

Harianti Fajar

NIM.1830101090

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Pentingnya Pengembangan .....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
H. Manfaat Penelitian .....	10
I. Defenisi Operasional.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Bahan Ajar .....	13
B. <i>Coreldraw</i> .....	18
C. Tunagrahita .....	21
D. KI dan KD Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SLB .....	24
E. PenelitianRelevan.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	

A. Metode Pengembanga .....	31
B. Model Pengembangan .....	31
C. Prosedur Pengembangan .....	32
D. Subjek Uji Coba .....	36
E. Jenis Data .....	36
F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	42
B. Pembahasan.....	75
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Data Siswa Kelas VIII.....	4
<b>Tabel 2.1</b> Kompetensi Dasar Dan Indikator.....	25
<b>Tabel 2.2</b> Struktur Kurikulum.....	26
<b>Tabel 3.1</b> Aspek Validitas Bahan Ajar.....	37
<b>Tabel 3.2</b> Aspek Praktikalitas (Angket Respon Siswa) Bahan Ajar.....	38
<b>Tabel 3.3</b> Aspek Praktikalitas (Angket Respon Guru) Bahan Ajar.....	38
<b>Tabel 3.4</b> Kisi-Kisi Aspek Yang Observasi.....	38
<b>Tabel 3.5</b> Kisi-Kisi Wawancara.....	39
<b>Tabel 3.6</b> Kriteria Kategori Validitas.....	40
<b>Tabel 3.7</b> Kriteria Kategori Praktikalitas.....	41
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Validasi bahan ajar menggunakan aplikasi <i>coreldraw</i> .....	66
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Validasi Angket Respon Guru.....	67
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Angket Respon Guru.....	69
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Angket Respon Siswa.....	69

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4.1</b> Materi.....	47
<b>Gambar 4.2</b> Aplikasi <i>Coreldraw X4</i> .....	48
<b>Gambar 4.3</b> Aplikasi <i>Pinterest</i> .....	48
<b>Gambar 4.4</b> Aplikasi <i>Background Eraser</i> .....	49
<b>Gambar 4.5</b> Aplikasi <i>Grid Make For Instagram</i> .....	49
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Awal <i>Coreldraw</i> .....	50
<b>Gambar 4.7</b> Halaman Kerja <i>Coreldraw</i> .....	50
<b>Gambar 4.8</b> Proses Mengimpor Gambar .....	51
<b>Gambar 4.9</b> Proses Pemilihan Gambar.....	51
<b>Gambar 4.10</b> Proses Penambahan Warna.....	52
<b>Gambar 4.11</b> Proses Penambahan Warna.....	52
<b>Gambar 4.12</b> Proses Penambahan Warna.....	53
<b>Gambar 4.13</b> Proses Pembuatan Teks .....	53
<b>Gambar 4.14</b> Proses Menyimpan Hasil Desain .....	54
<b>Gambar 4.15</b> Pembuatan latar Lembar Penyemangat .....	54
<b>Gambar 4.16</b> Hasil Lembar Penyemangat.....	55
<b>Gambar 4.17</b> Desain Latar Kata Pengantar .....	55
<b>Gambar 4.18</b> Desain Warna Latar .....	56
<b>Gambar 4.19</b> Hasil Desain Halaman Kata Pengantar .....	56
<b>Gambar 4.20</b> Hasil Desain Daftar Isi.....	57
<b>Gambar 4.21</b> Materi Bahan Ajar .....	58
<b>Gambar 4.22</b> Pemilihan Gambar .....	58
<b>Gambar 4.23</b> Mengimpor Gambar.....	59
<b>Gambar 4.24</b> Menyesuaikan Gambar .....	59
<b>Gambar 4.25</b> Hasil <i>Eraser</i> .....	60
<b>Gambar 4.26</b> <i>Background</i> .....	61
<b>Gambar 4.27</b> <i>Background</i> dan Materi .....	61



<b>Gambar 4.28</b> Halaman Informasi Pendukung .....	62
<b>Gambar 4.29</b> Cara Memotong Gambar <i>Puzzle</i> .....	63
<b>Gambar 4.30</b> Hasil Latihan <i>Puzzle</i> .....	63
<b>Gambar 4.31</b> Desain Tepi.....	64
<b>Gambar 4.32</b> Biodata Penulis .....	65
<b>Gambar 4.33</b> Sebelum Revisi .....	72
<b>Gambar 4.34</b> Setelah Revisi .....	73
<b>Gambar 4.35</b> Sebelum Revisi .....	73
<b>Gambar 4.36</b> Setelah Revisi .....	74
<b>Gambar 4.37</b> Sebelum Revisi .....	75
<b>Gambar 4.38</b> Setelah Revisi .....	74

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Silabus PAI Kelas VIII Tunagrahita
- Lampiran 2. KI dan KD ABK Kelas VIII
- Lampiran 4. Kurikulum SLB
- Lampiran 5. LembarValidasi
- Lampiran 6. LembarUjiPraktikalitas
- Lampiran 7. SuratIzinObservasi
- Lampiran 8. SuratIzinPenelitian
- Lampiran 9. SuratBalasanPeneltian
- Lampiran 10. Dokumentasi
- Lampiran 11. Produk

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, sebab dengan belajar bisa melahirkan manusia yang memiliki pola pikir kritis, memiliki akhlak yang baik dan memiliki keterampilan dalam kehidupan. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara seorang pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Rustaman dalam Maasrukhin & Khurin'in (2019;102) mengatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa sebagai bentuk komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran bisa dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor pendukung sekaligus komponen penting yang berkaitan dengan pembelajaran adalah dengan adanya sumber belajar yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan sumber belajar maka pendidik akan mudah dalam menjelaskan materi pelajaran serta akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang dipelajari. Apabila tidak ada sumber belajar dalam suatu pembelajaran maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Salah satu sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah bahan ajar, yang memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran.

Bahan ajar merupakan sekumpulan materi yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Nuryasana & Noviana (2020;968) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, yang juga memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar

mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Bahan ajar memiliki enam komponen diantaranya petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk dan lembar kerja dan evaluasi. Bahan ajar secara umum terbagi dua, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari modul, lembar kerja siswa (LKS), *handout* dan buku teks, bahan ajar non cetak terdiri dari audio dan video interaktif. Adapun manfaat bahan ajar terbagi dua yaitu untuk pendidik dan untuk peserta didik. Manfaat bagi pendidik yaitu membantu kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Manfaat bagi peserta didik yaitu kegiatan belajar lebih menarik, membuat peserta didik mandiri dan memudahkan pembelajaran.

Gunarhadi & Esti (2011;74) mengatakan bahwa hak pendidikan tidak hanya diperuntukan bagi mereka yang normal, tetapi anak berkebutuhan khusus (ABK) juga berhak mendapatkan pendidikan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada pasal 32 disebutkan bahwa “Pendidikan Khusus (Pendidikan Luar Biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental dan sosial”. Nugraho (2017;103) Salah satu upaya yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) adalah memberikan akses pendidikan kepada mereka (ABK) membangun unit sekolah baru yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB).

Layanan bagi anak berkebutuhan khusus disediakan dalam model pendidikan segregasi dan pendidikan terpadu. Pendidikan segregasi merupakan sistem pendidikan yang memisahkan antara anak berkebutuhan khusus dengan anak reguler, bentuk pendidikan ini adalah SLB, SDLB, SMPLB dan SMALB. Sedangkan pendidikan terpadu merupakan sistem pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak berkebutuhan khusus untuk mengikuti pendidikan di sekolah reguler tanpa adanya perlakuan khusus disesuaikan dengan kebutuhan individual anak.

Peserta didik merupakan salah satu komponen penting yang berkaitan dengan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki potensi yang harus ditumbuhkan melalui pendidikan. Berdasarkan keadaan dan kondisi peserta didik terbagi dua yaitu keadaan dan kondisi peserta didik yang mendukung (normal) maka tentu pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan peserta didik yang memiliki keadaan dan kondisi yang lemah (anak berkebutuhan khusus) maka dapat menjadi hambatan dalam proses belajar mengajar. Nugraho (2017;102) mengatakan bahwa anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan anak yang memiliki kelainan dari kondisi rata-rata anak normal pada umumnya baik secara fisik, mental, intelektual, sosial maupun emosional. Anak berkebutuhan khusus ini terbagi atas beberapa jenis seperti tunanetra, tunawicara, tunarungu, tunadaksa dan tunagrahita, tunalaras dan lain-lain.

Tunagrahita merupakan kondisi dimana seorang anak mengalami keterbelakangan mental atau bisa juga dikenal dengan retardasi mental (*mental retardation*). Anak tunagrahita memiliki IQ yang rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya, sehingga fungsi intelektualnya terganggu yang kemudian hal ini menyebabkan munculnya masalah-masalah pada perkembangan anak tunagrahita. Pada umumnya anak tunagrahita ini terbagi menjadi tiga, yang pertama tunagrahita ringan yang mana anak ini memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja. Yang kedua tunagrahita sedang yang mana anak ini dapat belajar untuk keterampilan sekolah untuk tujuan-tujuan fungsional, mencapai suatu tingkat tanggung jawab sosial dan mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan. Yang ketiga tunagrahita berat yang mana anak ini hampir tidak memiliki kemampuan untuk melatih diri sendiri untuk bersosialisasi dan bekerja.

Berdasarkan hasil observasi awal di SLBN 1 Payakumbuh yang dilakukan pada tanggal 12 Januari 2022 diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih didominasi oleh pendidik, peserta didik hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik. Hasil wawancara yang

dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI, bahwa dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku paket dalam bentuk elektronik yang disesuaikan dengan KI dan KD PAI khusus anak tunagrahita kelas VIII SLBN 1 Payakumbuh. Pendidik belum memiliki bahan ajar yang sistematis dan tersusun sesuai dengan KI dan KD masing-masing anak berkebutuhan khusus. Jenjang pendidikan di SLBN 1 Payakumbuh ini mencakup segala tingkatan mulai dari SD, SMP dan SMA, masing-masing tingkatan terdapat anak tunagrahita. Namun disini penulis meneliti anak tunagrahita kelas VIII

**Tabel 1.1**  
**Data Siswa Kelas VIII**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII 1	7 Orang Tunagrahita
2.	VIII 2	7 Orang Tunagrahita
Jumlah		14 Orang Tunagrahita

Berdasarkan tabel 1.1 hal yang membedakan antara lokal pertama dengan lokal kedua terletak pada tingkat kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis. Khusus di kelas VIII itu terdapat anak tunagrahita ringan dengan pembagian lokal pertama tunagrahita yang sudah bisa membaca dan menulis dan lokal kedua masih kurang bisa untuk membaca dan menulis.

Setelah penulis amati, buku paket dalam bentuk elektronik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelemahan, seperti materi yang dipaparkan secara umum dan keseluruhan materi digabung dalam satu sub-bab tidak terpisah sesuai dengan indikator yang ditentukan. Setiap materi yang diajarkan oleh pendidik itu di ambil dari berbagai sumber yang berbeda, contohnya materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim dan Ismail a.s. diambil dari buku paket dalam bentuk elektronik kelas III SD. Begitupun dengan materi-materi lainnya diambil dari buku yang berbeda. Hal ini terjadi karena buku atau bahan ajar PAI yang sesuai dengan masing-masing anak berkebutuhan khusus ini tidak ada disediakan oleh sekolah. Sekolah hanya

menyediakan KI dan KD masing-masing untuk anak berkebutuhan khusus sebagaimana terlihat pada lampiran 2.

Menyikapi permasalahan diatas, maka perlunya sebuah solusi agar pembelajaran PAI bisa berjalan secara efektif dan efisien, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan sebuah bahan ajar yang menarik. Sehingga peserta didik dapat tertarik untuk mempelajarinya dan dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar yang menarik. Dalam hal ini penulis tertarik untuk mendesain sebuah bahan ajar, dengan tujuan untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang penulis sarankan adalah bahan ajar PAI menggunakan aplikasi *coreldraw* untuk anak tunagrahita. Dengan bahan ajar ini pendidik memiliki acuan untuk menjelaskan materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim dan Ismail a.s. khusus untuk anak tunagrahita.

Banyak penelitian yang berhasil mengembangkan bahan ajar untuk anak tunagrahita dan hasilnya sangat baik. Leni Hartati dan Siti Nur Azizah dalam penelitiannya "*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Peserta didik Tuna Grahita Ringan*" Pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidkandan menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar instruksional berupa LKS pada pembelajaran matematika SLB tunagrahita kelas III. Hasil penelitian pengembangan ini adalah tersusunnya bahan ajar berupa lembar kerja siswa (LKS) matematika berdasarkan karakteristik peserta didik tunagrahita ringan untuk memfasilitasi peserta didik dalam pencapaian tujuan instruksional umum dan pemecahan masalah sehari-hari serta meningkatkan pemahaman peserta didik.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hujair AH. Sanaky dkk. dalam penelitiannya "*Research and Development Bahan Ajar Pendidikan Agama*

*Islam di Sekolah Dasar Luar Biasa Tuna Grahita Ringan (C) SLB Bhakti Kencana Berbah Sleman*” Pengembangan ini dilakukan karena asumsi penulis mengatakan bahwa bahan ajar akan memberikan materi yang teruji di lapangan, strategi pembelajaran untuk guru dan membantu fokus anak tungrahita dalam belajar, serta juga bisa dijadikan penghubung antara guru dan orang tua. Dalam penelitian ini, bahan ajar yang dimaksud adalah modul yang digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.

Salah satu materi yang cocok untuk dijadikan materi dalam pengembangan bahan ajar ini adalah Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.. Alasan materi ini dikatakan cocok karena berdasarkan hasil observasi awal, ketika penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran tentang materi ini adalah banyak siswa yang keluar masuk kelas ketika pembelajaran berlangsung dan juga siswa kurang memperhatikan guru yang menjelaskan materi. Hal ini juga berkaitan dengan tidak adanya bahan ajar yang akan dilihat oleh siswa ketika pembelajaran berlangsung, mengingat ini materi kisah jadi kurang efektif jika hanya guru yang menjelaskan tanpa adanya buku atau bahan ajar yang menjadi pegangan siswa ketika belajar. Selain itu jika dilihat jenis-jenis materi pembelajaran, maka materi ini termasuk jenis fakta sebab merupakan suatu peristiwa yang nyata yang terjadi pada masa lampau juga termasuk jenis materi nilai, dilihat dari awalan kata yaitu kisah keteladanan, maka materi ini mencangkup aspek sikap yang dijadikan tauladan.

Kurikulum yang digunakan di SLBN 1 Payakumbuh ini adalah kurikulum 2013 pendidikan khusus yang dikeluarkan oleh peraturan direktur jenderal pendidikan dasar dan menengah pada tahun 2017. Kurikulum ini memiliki struktur dengan 11 mata pelajaran terdiri dari mata pelajaran kelompok A merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat,



berbangsa, dan bernegara yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat. Kelompok A ini terdapat 7 mata pelajaran yaitu, pendidikan agama dan budi pekerti, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial dan bahasa Inggris. Mata pelajaran kelompok B merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan lokal. Muatan lokal dapat berupa mata pelajaran yang berdiri sendiri. Pada mata pelajaran keterampilan pilihan, peserta didik memilih satu bidang keterampilan yang disediakan oleh satuan pendidikan. Kelompok B ini terdapat 3 mata pelajaran yaitu, seni budaya, pendidikan, olahraga dan kesehatan dan keterampilan pilihan. Mata pelajaran kelompok C berupa program kebutuhan khusus yang diberikan sesuai dengan kekhususan peserta didik. Program Kebutuhan Khusus untuk; tunanetra adalah Pengembangan Orientasi, Mobilitas, Sosial dan Komunikasi; tunarungu adalah Pengembangan Komunikasi, Persepsi Bunyi, dan Irama; tunagrahita adalah Pengembangan Diri; tunadaksa adalah Pengembangan Diri dan Gerak; dan autisme berupa Pengembangan Komunikasi, Interaksi Sosial, dan Perilaku. Kelompok C ini terdapat 1 mata pelajaran yaitu, program kebutuhan khusus.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar PAI menggunakan aplikasi *coreldraw* untuk anak tunagrahita. Maka dari itu, penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Coreldraw* Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Anak Tunagrahita Di SLBN 1 Payakumbuh”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran hanya terfokus pada buku paket untuk anak umum.
2. Minimnya buku pegangan atau bahan ajar yang memperhatikan gaya belajar peserta didik sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.
3. Buku paket yang digunakan berbeda-beda setiap materi.
4. Materi yang di dapatkan di buku terlalu umum untuk anak tunagrahita.
5. Belum adanya bahan ajar yang dirancang menggunakan aplikasi *coreldraw* khusus untuk anak tunagrahita.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tingkat validitas pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* pada mata pelajaran PAI untuk anak tunagrahita di SLBN 1 Payakumbuh?
2. Bagaimana tingkat praktilitas pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* pada mata pelajaran PAI untuk anak tunagrahita di SLBN 1 Payakumbuh?

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* pada mata pelajaran PAI untuk anak tunagrahita di SLBN 1 Payakumbuh.
2. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* pada mata pelajaran PAI untuk anak tunagrahita di SLBN 1 Payakumbuh.

### **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang diinginkan pada penelitian ini yaitu produk bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* pada mata pelajaran PAI untuk anak tunagrahita di SLBN 1 Payakumbuh, bahan ajar yang di rancang sebagai berikut:

1. Bahan ajar dirancang dan disajikan dalam bentuk cetak menggunakan *coreldraw*.
2. Bahan ajar disusun dengan bahasa indonesia yang jelas sehingga mudah dipahami.
3. Bahan ajarmenggunakan *coreldraw* memuat materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.
4. Bahan ajarini berisikan sampul, lembar penyemangat, kata pengantar, daftar isi, materi, informasi pendukung, latihan, penilaian, daftar putaka dan biodata penulis.
5. Desain bahan ajar peneliti rancang sendiri dengan memanfaatkan template-template yang ada di *coreldraw*, peneliti memadukan desain-desain yang ada pada produk peneliti.
6. Disini *coreldraw* digunakan untuk membuat cover dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi dan untuk penjelasan diketik di microsoft word.
7. Produk yang dihasilkan didominasi oleh gambar yang dibuat menggunakan aplikasi *coreldraw*, setiap komponen bahan ajar memiliki gambar atau ilustrasi dan ini menjadi ciri khas produk peneliti.
8. Bahan ajar disajikan dalam bentuk bahan ajar cetak.

### **F. Pentingnya Pengembangan**

1. Dalam bahan ajar ini terdapat materi dan gambar yang diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Sebagai sumber belajar untuk bisa dipakai guru dalam proses pembelajaran PAI.
3. Sebagai pedoman peneliti sebagai calon pendidik dalam pembelajaran PAI.

## **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik dan pendidik juga dengan mudah menyampaikan materi kepada peserta didik karena sudah memiliki acuan.
- b. Bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini berisikan materi dan soal yang mampu memacu pemikiran kreatif dan inovatif peserta didik.
- c. Bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik sebagai rujukan dalam proses pembelajaran.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar menggunakan *coreldraw* dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. ini didasarkan dalam analisis kebutuhan sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh sekolah yang dianalisis. Dalam pengembangan bahan ajar ini penulis lebih terfokus kepada anak tunagrahita pada kelas VIII A yang mana kelas A ini merupakan anak yang sudah bisa membaca dan menulis serta tingkat pemahamannya terhadap materi yang diberikan oleh pendidik tidak terlalu rendah atau bisa dikatakan ringan.

## **H. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian pengembangan bahan ajar ini antara lain adalah:

### 1. Untuk Penulis

Untuk mencapai gelar sarjana S1 jurusan Pendidikan Agama Islam di IAIN Batusangkar dan sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman yang akan diterapkan dilapangan nantinya.

### 2. Untuk Sekolah

Dapat digunakan nantinya sebagai sumber lain dalam pembelajaran PAI demi tercapainya ketuntasan belajar siswa.

### 3. Untuk Guru Mata Pelajaran PAI

Bahan ajar ini dapat nantinya menjadi salah satu sumber belajar yang berguna bagi guru mata pelajaran PAI. Dan dapat juga mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas nantinya. Sehingga proses pembelajaran menjadikan siswa aktif, kreatif serta inovatif dalam proses pembelajaran.

### 4. Untuk Peserta Didik

Siswa dituntut lebih aktif, kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran tidak monoton dan siswa mampu memahami materi dari sudut pandang yang berbeda, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

## **I. Defenisi Operasional**

1. Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan cara memperluas dan memodifikasi sehingga menghasilkan suatu produk sesuai kebutuhan. Arif (2018;102) mengatakan bahwa pengembangan adalah perluasan, pendalaman dan pembaharuan suatu materi pembelajaran yang kemudian menghasilkan suatu produk. Dalam hal ini kegiatan pengembangan tertuju kepada pendidik supaya mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penelitian ini bukan ditujukan untuk menguji teori melainkan menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu bahan ajar cetak PAI yang dirancang menggunakan aplikasi CorelDraw.
2. Bahan ajar merupakan segala sesuatu berupa informasi, bahan, alat ataupun teks yang berisi materi pelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Nuryasana & Noviana (2020; 968) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, yang juga memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013 pendidikan khusus.

3. *Coreldraw* merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk mengedit gambar dua dimensi seperti ilustrasi atau foto. Dalam pengembangan ini *coreldraw* digunakan untuk menjadikan bahan ajar menjadi lebih menarik dengan tambahan-tambahan gambar ilustrasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *coreldraw* versi X4, dikarenakan *coreldraw* X4 ini merupakan software editor gravik vector yang dibuat oleh perusahaan corel kemudian dirilis pada tahun 2008. *Coreldraw* X4 ini memiliki keunggulan yang berbeda dari versi yang sebelumnya dan juga lebih mengoptimalkan penggunaannya saat mendesain.
4. Tunagrahita merupakan salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterbatasan pada intelektual, mental dan emosional. Minsih (2020;34) mengatakan bahwa tunagrahita adalah keadaan atau kondisi dimana hal ini menyebabkan seseorang memiliki kemampuan intelektual atau kecerdasan dan kemampuan adaptif di bawah rata-rata pada usianya, hal ini dapat dilihat dari hasil tes pada saat anak berusia dibawah 18 tahun yang IQ nya 84 ke bawah jika dibandingkan rata-rata normal 100. Kondisi tersebut bersifat permanen dan tidak dapat di sembuhkan dengan obat apapun.

Pada umumnya anak tunagrahita ini terbagi menjadi tiga, yang pertama tunagrahita ringan yang mana anak ini memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja. Yang kedua tunagrahita sedang yang mana anak ini dapat belajar untuk keterampilan sekolah untuk tujuan-tujuan fungsional, mencapai suatu tingkat tanggung jawab sosial dan mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan. Yang ketiga tunagrahita berat yang mana anak ini hampir tidak memiliki kemampuan untuk melatih diri sendiri untuk bersosialisasi dan bekerja. Dalam penelitian ini penulis meneliti jenis anak tunagrahita ringan yang mana mereka sudah bisa membaca dan menulis.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Bahan Ajar**

##### **1. Pengertian Bahan Ajar**

Kosasih (2021;1) mengatakan bahwa bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh pendidik atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan. Mungkin juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, intruksi-intruksi yang diberikan yang diberikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antar peserta didik.

Sedangkan Nuryasana & Noviana (2020;968) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, yang juga memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar ini seorang pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang dibuat dan mengacu kepada kurikulum yang digunakan dengan tujuan mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar ini maka seorang pendidik perlu melakukan penilaian agar bisa mengetahui bagaimana perkembangan yang terjadi dalam pembelajaran.

Bahan ajar merupakan salah satu hal yang penting dalam setiap jenjang pendidikan baik itu pendidikan formal maupun pendidikan nonformal demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Seorang pendidik akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan fektifitas pembelajaran tanpa adanya bahan ajar. Begitupun peserta didik jika tidak ada bahan ajar itu

artinya peserta didik hanya menerima apa yang diberikan oleh pendidik, maka peserta didik akan kesulitan dalam belajar. Permasalahan akan berlanjut ketika seorang pendidik menggunakan cara mengajar yang monoton, seperti penggunaan metode yang tidak pernah berubah dan penggunaan media yang kurang menarik. Jadi dengan adanya bahan ajar diharapkan pendidik bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **2. Manfaat dan Fungsi Bahan Ajar**

Bahan ajar sangat berguna dalam membantu pendidik ketika melaksanakan proses pembelajaran, sebab bahan ajar merupakan salah satu syarat untuk mencapai pembelajaran efektif dan efisien.

Kosasih (2021;6-7) mengatakan bahwa manfaat dan fungsi bahan ajar sebagai berikut:

- a. Sebagai suatu gerbang untuk masuk menelusuri bidang keilmuan yang akan di pelajari.
- b. Merupakan petunjuk secara teknis dan langkah-langkah operasional untuk memahami dan menelusuri secara teliti demi menguasai suatu bidang ilmu tertentu secara tuntas.
- c. Untuk memperkuat pemahaman terdapat berbagai ilustrasi dan contoh-contoh yang berkaitan dengan bidang ilmu yang dipelajari.
- d. Terdapat gambaran dan petunjuk tentang hubungan antara ilmu yang sedang dipelajari dengan ilmu lainnya.
- e. Berisikan informasi tentang penemuan-penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain yang berhubungan dengan ilmu tertentu.

Memperlihatkan berbagai macam permasalahan yang terjadi sebagai konsekuensi yang logis dalam bidang ilmu tertentu, dan menuntut adanya



kemampuan memecahkan masalah oleh orang yang mengabdikan diri dalam bidang tersebut.

### 3. Macam-Macam Bahan Ajar

Setiap jenjang pendidikan mempunyai sarana dan prasarana untuk menunjang keefektifan pembelajaran seperti bahan ajar. Bahan ajar memiliki banyak variasi mulai dari bahan ajar cetak sampai pada bahan ajar non cetak. Panggabean dan Danis (2020;9-10) mengatakan bahwa mengelompokkan bahan ajar berdasarkan bentuknya menjadi tujuh jenis, yaitu:

- a. Bahan ajar cetak dan sejenisnya, seperti handouts, lembar kerja peserta didik, bahan belajar mandiri dan bahan belajar kelompok.
- b. Bahan ajar display yang tidak diproyeksikan, seperti flipchart, poster, model dan foto.
- c. Bahan ajar diam yang diproyeksikan, seperti slide dan filmstrips.
- d. Bahan ajar audio, seperti audiodisks, audio tapes dan siaran radio.
- e. Bahan ajar audio yang dihubungkan dengan visual diam, seperti slide suara, program filmstrips suara, tape model dan tape realita.
- f. Bahan ajar video, seperti siaran televisi dan videotape.
- g. Bahan ajar komputer, seperti *Computer Assisted Instruction* (CAI) dan *Computer Based Tutorial* (CBT).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini secara umum dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

- a. Bahan ajar cetak, seperti buku, handouts, modul dan lembar kerja peserta didik.
- b. Bahan ajar non cetak, seperti audio, audio visual dan interaktif (multimedia).

#### **4. Komponen-Komponen Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan sebuah susunan tentang bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan yang berasal dari berbagai sumber-sumber belajar ada enam komponen yang terdapat dalam bahan ajar yaitu:

a. Petunjuk Belajar

Petunjuk ini ditujukan kepada pendidik dan peserta didik, pertama dijelaskan bagaimana seorang pendidik mengajarkan materi kepada peserta didik dengan baik, kedua bagaimana seorang peserta didik bisa mempelajari materi dengan baik.

b. Kompetensi yang Akan Dicapai

Komponen ini tertuju kepada peserta didik, sebab disini dicantumkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus di capai oleh peserta didik.

c. Informasi Pendukung

Informasi pendukung ini adalah informasi tambahan yang ada dalam bahan ajar, sebagai pelengkap yang dapat menambah pemahaman peserta didik terhadap materi.

d. Latihan-latihan

Komponen ini berguna untuk melatih kemampuan peserta didik setelah mempelajari materi tertentu, latihan-latihan yang dimaksud bisa berupa tugas-tugas.

e. Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Komponen ini berupa lembaran prosedural cara pelaksanaan kegiatan atau aktivitas tertentu yang berkaitan dengan praktik yang akan dilakukan oleh peserta didik.

f. Evaluasi

Komponen yang terakhir ini merupakan salah satu bagian dari proses penilaian, karena pada komponen ini terdapat beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik bertujuan untuk mengukur seberapa

besar perkembangan yang terjadi setelah mereka melakukan proses pembelajaran.

Adapun pendapat Prastowo tentang komponen bahan ajar meliputi:

- a. Sampul
- b. Lembar penyemangat
- c. Kata pengantar
- d. Daftar isi
- e. Materi
- f. Informasi pendukung
- g. Latihan
- h. Penilaian
- i. Daftar pustaka
- j. Biodata penulis

## **5. Karakteristik dan Kelayakan Bahan Ajar**

Penyusunan suatu bahan ajar harus memperhatikan karakteristik bahan ajar. Daryanto dalam Umi Khulsum (2018;4) mengungkapkan bahwa sebuah bahan ajar bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut:

- a. Self instruction yaitu peserta didik dapat mempelajari bahan ajar secara mandiri , dimana bahan ajar ini akan dikemas secara sistematis agar bisa dipahami oleh peserta didik,
- b. Self contained yaitu bahan ajar yang dibuat harus memuat seluruh materi, kompetensi inti dan sub-kompetensi agar peserta didik bisa memahami materi secara keseluruhan,
- c. Stand alone yaitu bahan ajar yang dibuat bisa berdiri sendiri maksudnya bisa dipahami sendiri tanpa bantuan buku atau bahan ajar lain,
- d. Adaptif yaitu bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kondisi lingkungan dan perkembangan teknologi, dengan kata lain harus bisa

beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan terakhir,

- e. User friendly yaitu bahan ajar dibuat untuk memudahkan peserta didik atau pembaca untuk mendapatkan informasi yang jelas.

Menurut BSNP (dalam Muslich, 2010:292—312) bahan ajar yang bermutu tinggi wajib memenuhi empat aspek kelayakan, yaitu:

- a. Kelayakan isi/materi,
- b. Kelayakan penyajian,
- c. Kelayakan kebahasaan, dan
- d. Kelayakan kegrafikan.

Dalam hal kelayakan isi/materi, ada tiga indikator yang perlu diperhatikan, yaitu: kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran yang bersangkutan, selanjutnya keakuratan materi, dan terakhir materi pendukung pembelajaran. Dalam hal kelayakan penyajian, ada tiga indikator yang perlu diperhatikan, yaitu teknik penyajian bahan ajar atau sumber belajar, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian. Dalam hal kelayakan bahasa, juga ada tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik, penggunaan bahasa yang komunikatif, dan pemakaian bahasa memenuhi syarat harus runtut dan padu sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam hal kelayakan kegrafikan, ada tiga indikator yang harus diperhatikan dalam bahan ajar, yaitu: ukuran bahan ajar, desain cover bahan ajar, dan desain isi bahan ajar.

## **B. Coreldraw**

### **1. Pengertian Coreldraw**

Septino (2021;11) mengatakan bahwa *coreldraw* adalah sebuah perangkat lunak (software) editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel Corporation, sebuah perusahaan perangkat lunak yang berkembang di

Ottawa, Kanada. Dr. Micheal Cowpland adalah seorang pendiri Corel Corporation pada tahun 1958. Kemudian pada tahun 1987, dia merekrut beberapa orang programmer atau pengembang *software* untuk membangun sebuah *software* grafis berbasis vektor yang dijadikan satu dengan paket Desktop-Publishing Corel, yang kemudian diberi nama *Coreldaw*.

*Coreldraw* adalah sebuah *software* atau perangkat lunak yang dirancang untuk mengedit gambar dua dimensi seperti ilustrasi dan edit foto, vektor, sehingga perangkat ini banyak digunakan oleh perusahaan percetakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *coreldraw* versi X4, dikarenakan *coreldraw* X4 ini merupakan software editor gravik verctor yang dibuat oleh perusahaan corel kemudian dirilis pada tahun 2008. *Coreldraw* X4 ini memiliki keunggulan yang berbeda dari versi yang sebelumnya dan juga lebih mengoptimalkan penggunaannya saat mendesain.

*Coreldraw* X4 ini hadir dengan adanya banyak perubahan dari versi sebelumnya, ada beberapa aplikasi terbaru dari corel X4 ini diantaranya, *Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template* dan lain-lain. Anggraeni (2019;89) mengatakan ada beberapa fungsi *tools Coreldraw* X4 yaitu:

- 1) *Pick Tool*: untuk menyeleksi, mengubah ukuran dan juga memutar arah objek gambar.
- 2) *Shape Tool*: menyunting bentuk objek gambar.
- 3) *Smuge Brush*: Mengubah/mendistori keseluruhan bentuk gambar dengan menarik garis tepinya.
- 4) *Roughen Brush*: Mengubah/mendistori keseluruhan outline bentuk gambar dengan menarik garis tepinya.
- 5) *Transform Tool*: Mengubah objek gambar menggunakan rotasi (pemutaran posisi) bebas, rotasi sudut, mengubah ukuran dan juga memiringkan bentuk gambar.
- 6) *Crop*: Menghilang bagian yang tidak diinginkan dalam objek.

- 7) *Knife*: Mengubah/mendistorsi keseluruhan gambar menarik garis tepinya.
- 8) *Eraser*: Menghapus area gambar.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan *Coreldraw*

### 1) Kelebihan

Septino (2021;14-15) mengatakan ada beberapa kelebihan penggunaan *coreldraw* yaitu,

#### a) Lebih user friendly

Tampilan *coreldraw* ini lebih bersahabat dibandingkan *software* lainnya, karena tampilannya yang sederhana dan tata letaknya lebih mirip dengan *ms word*.

#### b) Format impor dan export yang cukup lengkap

Dalam *software* ini banyak terdapat aplikasi save data, baik itu import maupun eksport data. *Coreldraw* mempunyai format AI, yaitu data yang dibuat di *coreldraw* bisa dibuka di Adobe Illustrator, tetapi tidak sebaliknya file yang ada di *Adobe Illustrator* tidak bisa di ekspor ke *coreldraw*.

#### c) Resolusi tinggi

*Coreldraw* mempunyai ukuran atau kapasitas gambar yang besar mulai dari inchi, milimeter, centimeter sampai kilometer. Jadi *software* ini cocok untuk digunakan pada industri gambar dalam skala besar.

#### d) Ramah di percetakan

*Coreldraw* ini banyak digunakan dalam produk percetakan, ketika akan mencetak/print gambat kebanyakan mereka menggunakan *corel*.

### 2) Kekurangan

Septino (2021;15-16) mengatakan ada beberapa kekurangan penggunaan *coreldraw* yaitu,

#### a) Ukuran File Lebih Besar

Aplikasi ini memerlukan penggunaan PC yang memiliki spesifikasi dan RAM yang tinggi karena ukuran file mentah dan file CDR yang dihasilkan cukup besar. Apalagi desainnya terbilang kompleks.

b) Sulit untuk membuat tabel

*Coreldraw* yang merupakan software berbasis vektor, maka membuat tabel agak sedikit sulit karena memerlukan beberapa klik untuk membuat tabel yang diinginkan.

c) Color palele harus dikoreksi sebelum penggunaan secara profesional

Permasalahan yang biasa dihadapi desainer grafis ketika menggunakan corel ini adalah akurasi warna dari palet yang disediakan.

### C. Tunagrahita

Setiap anak yang lahir didunia ini memiliki potensi baik dari segi kecerdasan dan bakat yang berbeda yang menjadi ciri khas mereka, karena itu orang tua dan masyarakat tidak boleh membandingkan anak. Sebagai orang tua kita harus memahami kekurangan, keterbatasan, dan keistimewaan anak sejak dini baik dari segi fisik maupun mental. Keterbatasan yang ada pada anak membuat orang tua kurang mengerti terhadap potensi yang dimiliki anak, karena hampir setiap orang tua menginginkan anaknya sempurna baik dari segi fisik, mental maupun akademik.

Selama ini banyak orang tua yang malu apabila memiliki anak yang mempunyai keterbatasan-keterbatasan baik itu dari segi fisik, mental dan akademik, sehingga hal ini menyebabkan orang tua membatasi anaknya untuk berinteraksi dengan orang banyak. Sebaliknya orang tua yang memiliki anak yang tidak mempunyai keterbatasan (normal) maka mereka juga melarang anaknya untuk berinteraksi dengan anak yang memiliki keterbatan fisik, mental dan akademik ini. Pandangan masyarakat ketika anak yang tidak memiliki

keterbatasan berinteraksi dengan anak yang memiliki keterbatasan maka akan tertular, ini adalah pandangan yang kurang tepat. Kondisi orang tua seperti ini akan menyebabkan keadaan tidak baik sehingga potensi yang dimiliki anak tidak akan berkembang dengan optimal.

Anak yang memiliki keterbatasan dari segi fisik, mental dan akademik ini sering disebut anak berkebutuhan khusus (ABK). Widiastuti (2019; mengatakan bahwa konsep anak berkebutuhan khusus ini dikategorikan dua kelompok secara umum, yaitu anak yang berkebutuhan khusus yang bersifat sementara (temporer) ialah anak yang memiliki hambatan perkembangan dan hambatan belajar yang disebabkan oleh faktor eksternal. Misalnya anak yang mengalami trauma terhadap suatu kejadian dan hal ini bersifat sementara tetapi apabila anak ini tidak memperoleh intervensi yang tepat maka bisa jadi akan bersifat permanen. Anak ini memerlukan layanan khusus sesuai dengan hambatan yang dialami, anak ini tidak perlu sekolah di sekolah khusus tapi cukup di sekolah umum biasa. Kemudian anak berkebutuhan khusus yang bersifat menetap (permanen) ialah anak yang mengalami hambatan perkembangan dan hambatan belajar yang disebabkan oleh faktor internal serta akibat langsung dari kondisi kecacatan seperti gangguan fungsi penglihatan, pendengaran, gangguan perkembangan kecerdasan, gangguan gerak, komunikasi, emosi, sosial dan tingkah laku. Anak yang memiliki hambatan seperti ini harus mendapatkan pelayanan khusus seperti sekolah luar biasa, namun ada juga sekolah umum yang menerima anak ABK ini yang disebut dengan sekolah inklusi.

Minsih (2020;34) mengatakan bahwa tunagrahita adalah keadaan atau kondisi dimana hal ini menyebabkan seseorang memiliki kemampuan intelektual atau kecerdasan dan kemampuan adaptif di bawah rata-rata pada usianya, hal ini dapat dilihat dari hasil tes pada saat anak berusia dibawah 18 tahun yang IQ nya 84 ke bawah jika dibandingkan rata-rata normal 100. Kondisi tersebut bersifat permanen dan tidak dapat di sembuhkan dengan obat apapun.



Muhtar & Anggi (2019;42) mengatakan bahwa tunagrahita memiliki beberapa jenis dan karakteristik yaitu;

- a. Tunagrahita ringan. Pada usia 16 tahun anak tunagrahita ringan ini baru mencapai tingkat kecerdasan yang sama dengan anak usia 12 tahun normal. Hal ini dikarenakan anak mengalami kesukaran berfikir abstrak tetapi masih mampu mengikuti kegiatan akademik dalam batasan-batasan tertentu.
- b. Tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sedang ini mencapai tingkat dewasa yang setara dengan anak umur 7 tahun normal. Mereka dilatih untuk merawat diri dan mengerjakan aktifitas sehari-hari, mereka hampir tidak bisa mempelajari pelajaran akademik.
- c. Tunagrahita berat dan sangat berat. Anak tunagrahita jenis ini hanya dapat berkembang paling tinggi setingkat dengan anak usia 3-4 tahun normal. Mereka tidak bisa memelihara diri dan seumur hidupnya bergantung pada orang lain.

Mais (2002;118) mengatakan bahwa anak tunagrahita memiliki keterbatasan sebagai berikut;

- a. Keterbatasan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak.
- b. Keterbatasan dalam memahami pembelajaran yang bersifat teoritis.
- c. Mudah merasakan kejenuhan dalam pembelajaran.
- d. Keterbatasan dalam hal interaksi sosial.
- e. Memiliki usia kronologis yang lebih tua dibandingkan dengan usia mentalnya.
- f. Pada umumnya memiliki limit dalam hal kemampuan kognitif untuk menerima pembelajaran yang bersifat akademis disebabkan oleh rendahnya IQ.

Mais (2002;131-133) mengatakan bahwa alat atau media yang dibutuhkan oleh anak tunagrahita dalam melatih sensori visualnya antara lain;

- a. Gradasi kubus ( bentuk-bentuk kubus dengan ukuran yang bervariasi untuk melatih kemampuan/pemahaman perbandingan ukuran).
- b. Gradasi balok 1 (bentuk-bentuk balok dengan ukuran yang bervariasi satu warna).

- c. Silinder 1 (bentuk silinder untuk melatih motorik mata dan tangan pada usia dini.
- d. Gradasi silinder (bentuk-bentuk silinder dengan ukuran dan warna yang bervariasi untuk melatih kemampuan/pemahaman warna dan ukuran silinder.
- e. Menara segitiga.
- f. *Box Shape*
- g. Multisensorik (*Sensory Integration Room*)
- h. Puzzle Binatang
- i. Puzzle Kontruksi
- j. Puzzle Bola
- k. Box Sortir Warna
- l. Puzzle Set

Berdasarkan penjelasan alat atau media yang dibutuhkan oleh anak tunagrahita dalam melatih sensori visual diatas maka puzzle merupakan alat yang cocok untuk melatih sensori visual anak tunagrahita.

#### **D. KI, KD dan Kurikulum Pembelajaran PAI di SLB**

Materi yang akan dikembangkan pada bahan ajar ini ialah materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SLBN 1 Payakumbuh.

##### 1. Kompetensi Inti

- KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI.4 Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah kongkrit (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, Menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

## 2. Kompetensi Dasar

Materi ini terdiri dari beberapa kompetensi dasar dan indikator antara lain:

**Tabel 2.1**  
**Kompetensi Dasar dan Indikator**

No	Kompetensi Dasar
1.5	Meyakini kebenaran kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s.dan Nabi Ismail a.s.
2.5	Menampilkan sikap rela berkorban sebagai implementasi pemahaman kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s.dan Nabi Ismail a.s.
3.5	Mengenal kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.
4.5	Menceritakan kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.
No	Indikator
1	Menyebutkan biografi Nabi Ibrahim a.s.dan Nabi Ismail a.s.
2	Menyebutkan nama raja yang berkuasa pada masa Nabi Ibrahim a.s.dan Nabi Ismail a.s.
3	Menyebutkan mukjizat yang terjadi pada masa Nabi Ibrahim a.s.dan Nabi Ismail a.s.
4	Menyebutkan benda-benda yang disembah pada masa Nabi Ibrahim a.s.dan Nabi Ismail a.s.

## 3. Kurikulum Pembelajaran di SLBN 1 Payakumbuh

Kurikulum yang digunakan di SLBN 1 Payakumbuh ini adalah kurikulum 2013 pendidikan khusus yang dikeluarkan oleh peraturan direktur jenderal pendidikan dasar dan menengah pada tahun 2017. Adapun struktur kurikulum kelas VIII di SLBN 1 Payakumbuh sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Struktur Kurikulum**

NO	MATA PELAJARAN	WAKTU
<b>KELOMPOK A</b>		
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	2
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2
3.	Bahasa Indonesia	2
4.	Matematika	2
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	2
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	2
7.	Bahasa Inggris	2
<b>KELOMPOK B</b>		
8.	Seni Budaya	2
9.	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	2
10.	Keterampilan Pilihan	18
<b>KELAMPOK C</b>		
11.	Program Kebutuhan Khusus	2
Jumlah Alokasi Waktu Perminggu		38

#### 4. Pendidikan Agama Islam (PAI) di SLB

Pembelajaran secara sederhana merupakan interaksi antara seorang pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Menurut Djamiluddin & Wardana (2019;13) mengatakan bahwa pembelajaran adalah pemberian bantuan dari seorang pendidik kepada peserta didik dengan harapan peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri setiap peserta didik.

Secara umum pendidikan berkaitan dengan pembelajaran karena pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk mendewasakan peserta didik dengan mentransfer nilai-nilai (value), sedangkan pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk mendewasakan peserta didik dengan mentransfer pengetahuan.

Hamalik (2016;79) mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mempengaruhi peserta didik supaya dapat menyesuaikan

diri dengan lingkungan yang ada, maka hal ini akan menimbulkan perubahan dalam diri peserta didik yang memungkinkan adanya fungsi dalam kehidupan masyarakat.

Islam merupakan agama terakhir yang di bawa oleh Nabi Muhammad Saw.yang menuntun manusia hidup di dunia dengan mempersiapkan kehidupan di akhirat yang berpedoman kepada Al-Qur'an dan Hadits.Rohidin (2016;3) mengatakan bahwa pendidikan Islam merupakan sebuah ketundukan dan penyerahan diri seorang hamba saat berhadapan dengan Tuhannya. Maksudnya ketika manusia berhadapan dengan Tuhannya manusia harus merasa kerdil, merendah dan mengakui kekuasaan Allah Swt.

Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan suatu lembaga pendidikan yang disediakan untuk anak yang memiliki kebutuhan khusus agar bisa mendapatkan layanan khusus dalam bidang pendidikan secara formal. Sekolah luar bisa juga memiliki tingkatan mulai dari SD, SMP dan SMA sama dengan sekolah formal pada umumnya.

Jadi pendidikan agama Islam di SLB ini merupakan suatu usaha yang dilakukan antara seorang pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam itu sendiri. Namun pemahaman yang diberikan bukanlah pemahaman yang mendalam seperti sekolah umum tapi memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri setiap peserta didik.

Secara umum pendidikan berkaitan dengan pembelajaran karena pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk mendewasakan peserta didik dengan menransfer nilai-nilai (value), sedangkan pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk mendewasakan peserta didik dengan mentransfer pengetahuan.

Hamalik (2016;79) mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mempengaruhi peserta didik supaya dapat menyesuaikan

diri dengan lingkungan yang ada, maka hal ini akan menimbulkan perubahan dalam diri peserta didik yang memungkinkan adanya fungsi dalam kehidupan masyarakat.

Islam merupakan agama terakhir yang di bawa oleh Nabi Muhammad Saw.yang menuntun manusia hidup di dunia dengan mempersiapkan kehidupan di akhirat yang berpedoman kepada Al-Qur'an dan Hadits.Rohidin (2016;3) mengatakan bahwa pendidikan Islam merupakan sebuah ketundukan dan penyerahan diri seorang hamba saat berhadapan dengan Tuhannya. Maksudnya ketika manusia berhadapan dengan Tuhannya manusia harus merasa kerdil, merendah dan mengakui kekuasaan Allah Swt.

Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan suatu lembaga pendidikan yang disediakan untuk anak yang memiliki kebutuhan khusus agar bisa mendapatkan layanan khusus dalam bidang pendidikan secara formal. Sekolah luar bisa juga memiliki tingkatan mulai dari SD, SMP dan SMA sama dengan sekolah formal pada umumnya.

Jadi pendidikan agama Islam di SLB ini merupakan suatu usaha yang dilakukan antara seorang pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam itu sendiri.Namun pemahaman yang diberikan bukanlah pemahaman yang mendalam seperti sekolah umum tapi pemahaman singkat setiap materi, mengingat peserta didiknya memiliki keterbatasan yang berbeda-beda.

#### **E. Penelitian Relevan**

1. Penelitian ini dilakukan oleh Nurul Khairun Nisa dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Mind Mapping sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang”. Di sekolah ini materi IPS bersifat menghafal, sedangkan siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran yang terdapat banyak bacaan. Siswa

lebih tertarik pada materi yang banyak melakukan percobaan atau praktik. Jadi penelitian ini dilakukan agar pembelajaran IPS di sekolah ini menjadi lebih menarik perhatian siswa dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar elektronik untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah penelitian ini mengembangkan bahan ajar elektronik dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi flipbook sedangkan penulis memanfaatkan penggunaan aplikasi coreldraw.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Hujair AH. Sanaky dkk dengan judul “Research And Development Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Luar Biasa Tuna Grahita Ringan (C) SLB Bhakti Kencana Berbah Sleman”. Pengembangan ini dilakukan karena asumsi penulis mengatakan bahwa bahan ajar akan memberikan materi yang teruji di lapangan, strategi pembelajaran untuk guru dan membantu fokus anak tunagrahita dalam belajar, serta juga bisa dijadikan penghubung antara guru dan orang tua. Kesamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam untuk anak tunagrahita. Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah penelitian ini mengembangkan bahan ajar jenis modul tanpa menggunakan aplikasi lain sedangkan penulis mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi coreldraw.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Leni Hartati dan Siti Nur Azizah dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Peserta didik Tuna Grahita Ringan”. Pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikandan menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif. Kesamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar khusus untuk anak tunagrahita ringan. Perbedaan penelitian ini

dengan penulis adalah penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar instruksional berupa LKS pada pembelajaran matematika SLB tunagrahita kelas III sedangkan penulis melakukan penelitian dengan menghasilkan produk berupa bahan ajar dengan menggunakan aplikasi coreldraw untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak tunagrahita kelas VIII.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Chi Chi Karlina dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Siswa Kelas VIII Pada Materi Bangun Datar”. Di sekolah ini semua kelas sudah memakai kurikulum 2013 yaitu tunagrahita, penggunaan bahan ajar di sekolah hanya sebatas media cetak seperti LKS, anak berkebutuhan khusus tunagrahita memiliki kelemahan yang berbeda-beda diantaranya kelemahan dalam berhitung, membaca dan lambat berfikir. Pengembangan ini dilakukan karena bahan ajar yang digunakan oleh pendidik kurang menarik sehingga bahan ajar yang termodifikasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Kesamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar khusus untuk anak tunagrahita kelas VIII. Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah penelitian ini mengembangkan bahan ajar komik pada mata pelajaran matematika sedangkan penulis mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Saputra & Faizah (2017;68) menyatakan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu dengan inovasi baru yang didahului oleh tahap pengujian dan validasi. Pendapat ini juga diperkuat oleh Rayanto & Suganti (2020;22) yang mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu kajian yang secara sistematis berguna untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program, proses dan hasil belajar yang harus memenuhi kriteria keefektifan secara internal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian yang bertujuan untuk merubah atau memperbaharui suatu produk tertentu yang diperlukan dalam pembelajaran.

#### **B. Model Pengembangan**

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Rayanto & Sugianti (2020;29) mengatakan bahwa model ADDIE ini merupakan salah satu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.

Dalam mengembangkan bahan ajar ini peneliti memilih model ADDIE ini sebab model ini begitu sederhana dan sistematis sehingga sangat sesuai digunakan dalam karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Model ADDIE ini adalah singkatan dari lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (analisis pembelajaran), *Design* (desain produk), *Development*

(pengembangan bahan ajar), *Implementation* (penerapan bahan ajar), dan *Evaluation* (evaluasi bahan ajar).

### C. Prosedur Pengembangan

Dalam tahap ini, ada beberapa langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan ini yaitu;

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Kegiatan utama dalam hal ini adalah perlunya menganalisis beberapa hal sebagai berikut:

##### a. Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti kurangnya sumber belajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Disini pendidikan tidak memiliki yang bisa digunakan oleh peserta didik khususnya anak tunagrahita.

##### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada penelitian ini peserta didik yang menjadi subjek uji coba adalah anak tunagrahita ringan yang sudah dapat membaca dan menulis. Kematangan belajar baru dicapainya pada umur 9 dan 12 tahun sesuai dengan berat dan ringannya kelainanan serta kecerdasannya berkembang antara setengah dan tiga per empat kecepatan anak normal. Perbendaharaan katanya terbatas, tetapi penguasaan bahasanya memadai dalam situasi tertentu.

##### c. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilihat dari struktur kurikulum yang akan direalisasikan di sekolah tersebut, dalam hal ini dilihat dari kelompok mata pelajaran yang akan menjadi acuan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu mata pelajaran ini disesuaikan dengan mata pelajaran yang ada dalam struktur kurikulum yang digunakan.

d. Analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Analisis ini dilihat dari cangkupan kajian yang akan direalisasikan di sekolah tersebut, dalam hal ini dilihat dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan menjadi target pembelajarannya. Maka dari itu kompetensi ini disesuaikan dengan jenjang yang ada pada peserta didik.

e. Analisis Buku Teks Pendidikan Agama Islam

Buku teks khususnya Pendidikan Agama Islam setiap jenjang pendidikan tentunya terdapat banyak perbedaan. Buku teks ini dianalisis berdasarkan kesanggupan peserta didik dalam menyerapnya. Selanjutnya juga dianalisis ketersediaan buku teks yang sudah ada, sehingga dapat disimpulkan apakah perlu pembaharuan terhadap buku teks tersebut atau tidak.

Berdasarkan analisis diatas akan terlihat dari observasi awal di tempat yang akan menjadi objek penelitian. Tanpa adanya observasi awal, tentu peneliti tidak mengetahui bagaimana kondisi instansi yang akan menjadi objek penelitian. Observasi dilakukan sebagai gambaran garis besar masalah yang akan ditemui.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah wawancara, guna untuk menggali informasi yang berkaitan dengan instansi yang akan dijadikan objek penelitian. Setelah beberapa langkah tersebut dilakukan, maka akan tergambar arah penelitian yang akan dilakukan. Berkenaan dengan penelitian ini, minimnya sumber belajar Pendidikan Agama Islam di SLBN 1 Payakumbuh sebagai pemicu dasar dibuatnya produk. Selain itu bahan ajar yang cocok untuk anak tunagrahita ini belum ada di sekolah tersebut. Jika perencanaan sudah dilakukan maka proses selanjutnya adalah merancang produk.

## 2. *Design* (Desain Produk)

Pada tahap ini penulis merancang bahan ajar menggunakan coreldraw pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

Langkah yang dilakukan adalah membuat rancangan bahan ajar dan menentukan konsep utama dari materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. Setelah itu barulah penulis melakukan beberapa langkah berikut;

- a. Membuat identifikasi dan analisis judul dengan tujuan agar adanya kesesuaian antara Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan materi pokok.
- b. Penyusunan design produk secara keseluruhan.
- c. Ketika semua bahan terkumpul, maka selanjutnya menggabungkan semua bahan yang ada sesuai dengan rancangan.
- d. Melakukan proses editing untuk menjadikan bahan ajar berada dalam satu file yang aman.
- e. Pembahasan kisi-kisi instrument lembar validasi produk.
- f. Terakhir, pada tahap ini dilakukan validasi oleh beberapa orang ahli dan revisi oleh validator 3.

## 3. *Development* (Pengembangan Bahan Ajar)

Pada tahap ini hasil produk yang dikembangkan merupakan kelanjutan dari hasil tahap perencanaan. Hal-hal yang sudah direncanakan disusun dan didesign sedemikian rupa juga semenarik mungkin sehingga tersimpan dan menghasilkan sebuah produk. Berikut dua tahap yang meliputi tahap validasi oleh validator dan tahap praktikalisasi oleh pendidik dan peserta didik melalui uji coba terbatas.

### a. Tahap Validasi

Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan dilihat dan diperiksa oleh validator dan dalam pemeriksaan tersebut, penulis akan memberikan

instrumen sebagai kisi-kisi tentang valid atau tidaknya bahan ajar. Hasil validasi ini nantinya akan menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan.

Validasi bahan ajar menggunakan coreldraw ini dilakukan 2 macam yaitu:

1) Validasi isi

Disini akan terlihat apakah bahan ajar menggunakan coreldraw dengan materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim As. dan Nabi Ismail ini dirancang sesuai dengan KI dan KD pada mata pelajaran PAI di SLBN 1 Payakumbuh.

2) Validasi konstruk

Disini akan terlihat apakah dalam bahan ajar menggunakan coreldraw dengan materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim As. dan Nabi Ismail ini ada komponen-komponen yang seharusnya terdapat dalam bahan ajar pada umumnya.

b. Tahap Praktikalisisasi

Pada tahap ini bahan ajar disajikan dalam bentuk cetak dan diujikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Setelah itu akan dilakukan pemberian angket kepada pedidik dan peserta didik yang didalamnya terdapat lembar penilaian terhadap produk.

4. *Implementation* (Penerapan Bahan Ajar)

Tahapan implementasi ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan /menerapkan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan dalam pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi Bahan Ajar)

Langkah terakhir yang dilakukan dalam tahapan model ADDIE ini adalah evaluasi. Evaluasi ini dilakukan guna memberikan nilai setelah dilakukan proses penerapan bahan ajar yang dikembangkan secara nyata dalam kelas. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif mengingat bahan ajar yang dikembangkan hanya mencakup materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

#### **D. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SLBN 1 Payakumbuh khusus pada anak Tunagrahita. Uji coba hanya pada satu kelas yaitu kelas VIII tunagrahita ringan untuk menguji kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan.

#### **E. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

##### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah data berupa deskripsi dalam kalimat. Data ini berupa hasil wawancara dari guru pendidikan agama Islam.

##### **2. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah jenis data berupa informasi dan bentuk bilangan atau angka. Data ini berupa data-data hasil validasi dan praktikalitas yang berupa angket atau lembar validasi dan lembar praktikalitas.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan penelitian bahan ajar menggunakan CoreDraw yaitu:

##### **1. Lembar validasi**

Untuk menentukan validitas bahan ajar menggunakan coreldraw penelitian penulis menggunakan instrumen lembar validasi. Aspek yang akan divaliditas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1**  
**Aspek Validitas Bahan Ajar**

No	Aspek	No Item
1.	Kelayakan Penyajian	1-7
2.	Kelayakan Isi	8-13
3.	Kelayakan Bahasa	14-15
4.	Desain Gambar	16-20

Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a) Lembar validasi bahan ajar menggunakan coreldraw

Lembar validasi bahan ajar menggunakan coreldraw digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas bahan ajar menggunakan coreldraw yang diisi oleh guru PAI dan dosen diafable, dan dosen pendidikan dengan menggunakan skala likert dengan range penilaian 1-5.

b) Lembar validasi angket

Lembar angket respon terdiri dari dua yaitu angket respon guru dan angket respon siswa. Adapun tujuan dari validitas angket untuk mengetahui apakah angket yang dirancang valid atau tidak. Aspek penilaian meliputi aspek tampilan, aspek penyajian materi dan aspek manfaat untuk angket siswa, sementara itu adapaun angket respon guru meliputi komponen isi, aspek penyajian, aspek bahasa, aspek kegrafisan dan aspek evaluasi. Lembar validasi ini diisi oleh guru PAI dan dosen pendidikan dengan menggunakan skala penilaian likert.

2. Angket praktikalitas

Angket ini digunakan pada tahap uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan dari bahan ajar menggunakan coreldraw. Pengisian angket

dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI dan siswa tunagrahita menggunakan skala likert dengan range 1- 5.

**Tabel 3.2**  
**Aspek Praktikalitas (Angket Respon Siswa) Bahan Ajar**

No	Aspek	No Item
1.	Aspek tampilan	1-4
2.	Aspek penyajian materi	5-7
3.	Aspek manfaat	8

**Tabel 3.3**  
**Aspek Praktikalitas (Angket Respon Guru) Bahan Ajar**

No	Aspek	No Item
1.	Komponen isi	1-3
2.	Aspek penyajian	4-5
3.	Aspek bahasa	6-7
4.	Aspek kegrafisan	8
5.	Aspek evaluasi	9-10

### 3. Lembar Observasi

Pada tahap ini, observasi dilakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dikembangkan berlangsung untuk melihat praktikalitas bahan ajar menggunakan coreldraw pada materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Apsek Yang Diobservasi**

No	Aspek yang di Obesrvasi	Hasil Pengamatan		Ket
		Ya	Tidak	
1.	Mengamati pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan bahan ajar manggunakan aplikasi coreldraw di SLBN 1 Payakumbuh			
2.	Pendidik mudah dalam menyampaikan materi			
3.	Peserta didik fokus dan antusias dalam menerima materi dari			



	pendidik			
4.	Bahan ajar ini menjadikan pembelajaran menarik			
5.	Peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan pendidik			
6.	Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.			

#### 4. Lembar Wawancara

Pada tahap ini, wawancara dilakukan dengan guru bidang studi PAI untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang praktikalitas bahan ajar menggunakan coreldraw pada materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Wawancara**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana menurut Bapak tentang kesesuaian materi yang ada dalam bahan ajar menggunakan coreldraw kelas VIII untuk anak tunagrahita dengan indikator pembelajaran?	
2.	Bagaimana menurut Bapak tentang kesesuaian ilustrasi dan gambar pendukung dengan materi pembelajaran?	
3.	Apakah menurut Bapak bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran?	
4.	Apakah menurut Bapak bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw ini dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri?	
5.	Apakah menurut Bapak materi yang ada dalam bahan ajar cukup mudah dipahami?	

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik Analisis data untuk validitas

Teknik analisis data yang digunakan untuk validitas adalah lembar validasi. Setelah data dari hasil validasi didapatkan. Maka data tersebut disajikan dalam bentuk tabel yang akan dicari persentasenya dengan menggunakan rumus yang dikemukakan Riduwan dan kemudian akan dilakukan tabulasi data dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban masing - masing item}}{\text{Jumlah skor ideal item}} \times 100 \%$$

Riduwan (2007;89) mengatakan bahwa hasil yang diperoleh dikategorikan dengan menggunakan kriteria berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Kategori Validitas**

<b>Kriteria</b>	<b>Persentase %</b>
Tidak Valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

### 2. Teknik Analisis data untuk praktikalitas

Teknik analisis data yang digunakan untuk praktikalitas ini adalah lembar isian peserta didik dan pendidik melalui angket. Melalui angket tersebut kita akan mengetahui apakah produk yang dikembangkan praktis digunakan atau tidak. Proses analisis dilakukan dengan mencari persentase dari angket tersebut dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban masing - masing item}}{\text{Jumlah skor ideal item}} \times 100 \%$$

Riduwan (2007:89) mengatakan bahwa hasil persentase tersebut, kemudian dikategorikan dengan menggunakan kriteri:

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Ketegori Praktikalitas**

<b>Kriteria</b>	<b>Persentase %</b>
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

## BAB VI

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dijabarkan ygttemuan penelitian pengembangan *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Model ini ada lima tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang diuraikan secara runtut sebagai berikut.

##### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Kegiatan analisis yaitu mengidentifikasi berbagai berbagai hal yang dibutuhkan untuk proses pengembangan bahan ajar yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis KI dan KD dan analisis buku teks Pendidikan Agama Islam.

###### a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan ini penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SLBN 1 Payakumbuh pada tanggal 16 Juni 2022, penulis memperoleh informasi bahwa disekolah tersebut belum adanya sumber belajar yang memadai untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada materi *Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.* khususnya untuk anak tunagrahita, hal ini menyulitkan pendidik dalam menjelaskan materi dan sulit untuk membuat bahan atau sumber belajar yang menarik seperti bahan ajar yang bergambar yang mana bahan ajar seperti ini memiliki ketertarikan yang tinggi bagi anak tunagrahita.

###### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis peserta didik berkenaan dengan jenjang pendidikan, kemampuan dan lokasi sekolah yang ditempati serta lingkungannya. Jenjang pendidikan yang digunakan adalah SLBN kelas VIII. Sedangkan

kemampuan peserta didik tidak bisa diukur secara menyeluruh.

Di SLBN 1 Payakumbuh ada 7 orang tunagrahita ringan dengan kemampuan akademik terbatas, lebih-lebih kapasitasnya mengenai hal-hal yang abstrak. Namun peserta didik yang 7 orang ini sudah bisa membaca dan menulis. Pada aspek sosial/emosional peserta didik ini sudah mampu berinteraksi dengan temannya walaupun masih ada yang kurang dalam pergaulannya. Dalam aspek fisik/kesehatan peserta didik yang 7 orang ini tidak memiliki kelainan baik itu dari segi fisik tubuh maupun dari segi gerak tubuh. Dengan demikian hal utama yang menjadi tujuan dari pengembangan bahan ajar ini adalah peserta didik dapat memahami materi pembelajaran terutama Materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Ismail a.s. dan memiliki ketertarikan untuk belajar sebab bahan ajar dirancang dengan menggunakan aplikasi *coreldraw* yang menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kriteria bahan ajar khusus untuk anak tunagrahita, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

#### c. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini penulis melakukan analisis kurikulum yang digunakan di SLBN 1 Payakumbuh. Analisis kurikulum ini mengacu pada penjelasan setiap kelompok mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum 2013 pendidikan khusus, terkhususnya untuk SMPLB yaitu:

“Mata pelajaran umum Kelompok A merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat”.

Kelompok A ini terdapat 7 mata pelajaran yaitu, pendidikan agama dan budi pekerti, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial dan bahasa Inggris.

d. Analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Pada tahap ini penulis melakukan analisis kompetensi inti (KI) dan *kompetensi* dasar (KD) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII tunagrahita. Dalam analisis KI dan KD ini ada dua aspek yang diperhatikan yaitu:

1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI.3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI.4 Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah kongkrit (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, Menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

Analisis kompetensi dasar (KD) dari kompetensi inti di atas,

3.5 Mengenal kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

4.5 Menceritakan kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

Berdasarkan KD diatas terdapat beberapa Indikator antara lain:

3.5.1 Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s.

3.5.1.1 Siapakah Nabi Ibrahim a.s.

3.5.1.2 Mukjizat Nabi Ibrahim a.s.

3.5.1.3 Jasa Nabi Ibrahim a.s.

3.5.2 Kisah Keteladanan Nabi Ismail a.s.

3.5.2.1 Siapakah Nabi Ismail a.s.

3.5.2.2 Mukjizat Nabi Ismail a.s.

3.5.2.3 Jasa Nabi Ismail a.s.

3.5.3 Sikap Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

Setelah dianalisis dan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai untuk dikembangkan dengan bahan ajar, maka ditemukan indikator pembelajaran yang akan dikembangkan melalui bahan ajar kisahketeladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

e. Analisis Buku Teks Pendidikan Agama Islam

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap buku rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tujuan analisis buku ini agar dapat membantu merumuskan materi-materi pembelajaran. Pada penelitian ini penulis mengembangkan bahan ajar pada materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. pada materi ini pendidik memiliki buku pegangan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas III SD. Disini terlihat bahwa materi yang terdapat dalam buku tersebut jauh dari kriteria buku yang cocok untuk anak tunagrahita, mengingat kompetensi dasar 3.5 hanya diawali dengan kata mengenal bukan menjelaskan, itu artinya bahwa buku tersebut kurang cocok untuk anak tunagrahita dan juga dalam buku tidak ada gambar yang bisa menarik perhatian peserta didik. Hasil analisis buku teks PAI sebagai berikut:

- 1) Materi terlalu panjang untuk ukuran anak tunagrahita.
- 2) Tidak terdapat gambar yang bisa menarik perhatian peserta didik.
- 3) Tidak terdapat evaluasi yang sesuai dengan anak tunagrahita.

## 2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini bertujuan untuk merancang dan menyiapkan bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang komponen bahan ajar, merancang materi bahan ajar dan mendesain bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw.

### a. Merancang komponen bahan ajar

Langkah pertama dalam merancang bahan ajar adalah merancang komponen bahan ajar. Komponen bahan ajar dirancang berdasarkan komponen yang dikemukakan Prastowomeliputi:

- 1) Sampul
- 2) Lembar penyemangat
- 3) Kata pengantar
- 4) Daftar isi
- 5) Materi
- 6) Informasi pendukung
- 7) Latihan
- 8) Penilaian
- 9) Daftar pustaka
- 10) Biodata penulis

### b. Merancang materi

Setelah komponen bahan ajar dirancang, proses selanjutnya adalah menyusun materi. Materi yang dicantumkan dalam bahan ajar adalah kisah keteladan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas VIII untuk anak tunagrahita. Materi pembelajaran diambil dari beberapa sumber seperti buku PABP kelas III SD yang disesuaikan dengan KI dan KD.





Gambar 4.1 Materi

c. Mendesain bahan ajar

Setelah komponen dan materi bahan ajar dirancang langkah selanjutnya adalah mendesain bahan ajar sesuai dengan komponen bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw, langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

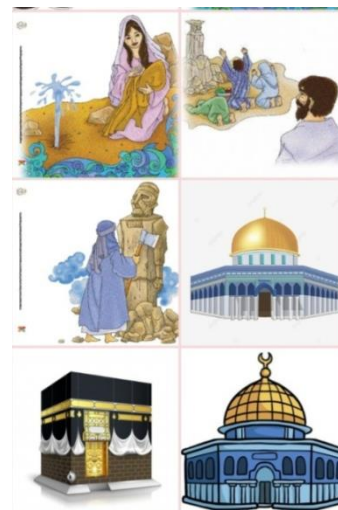
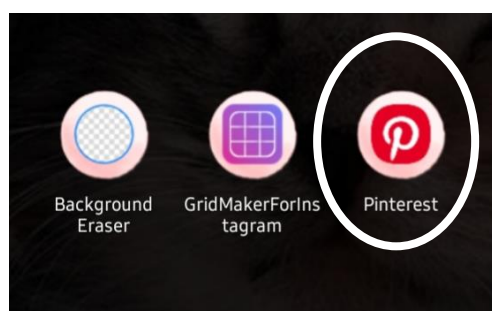
1) Menyiapkan aplikasi coreldraw dan aplikasi tambahan.

Jika belum memiliki aplikasinya silahkan mengunduhnya terlebih dahulu, aplikasi coreldraw yang diunduh harus sesuai dengan tipe laptop yang digunakan. Aplikasi ini memerlukan penggunaan PC yang memiliki spesifikasi dan RAM yang tinggi karena ukuran file mentah dan file CDR yang dihasilkan cukup besar. Disini penulis menggunakan aplikasi coreldraw jenis X4.



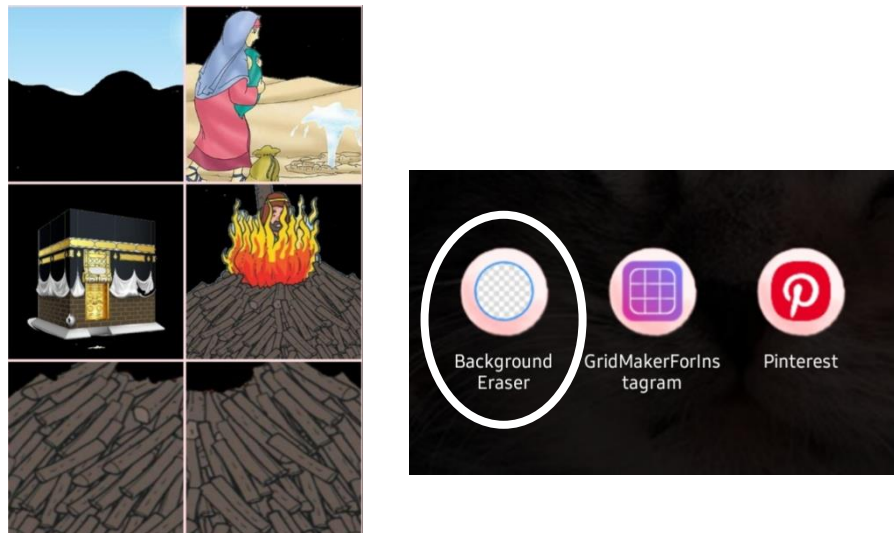
**Gambar 4.2 Aplikasi Coreldraw X4**

Selain menggunakan aplikasi coreldraw penulis juga menggunakan aplikasi *pinterest* yang berguna untuk mendownload backgroud dan animasi yang diperlukan dalam bahan ajar. Aplikasi *pinterest* merupakan salah satu media sosial yang paling populer terutama untuk mengoleksi foto dan kreasi visual lainnya.



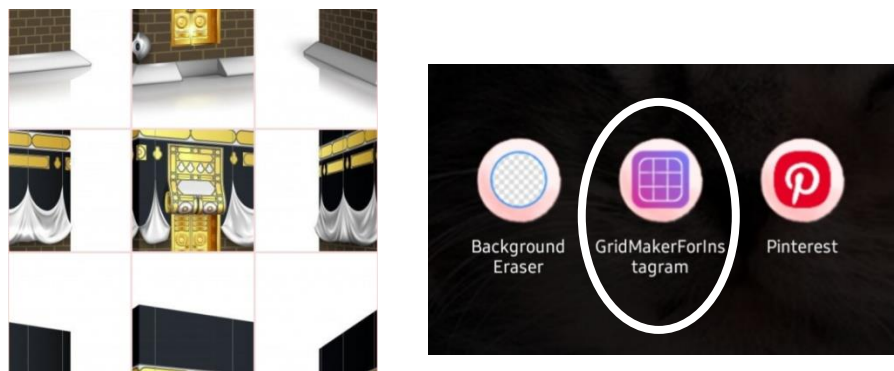
**Gambar 4.3 Aplikasi Pinterest**

Selanjutnya penulis juga menggunakan aplikasi background eraser yang berfungsi untuk menghapus latar dari animasi-animasi yang akan digunakan dalam bahan ajar.



**Gambar 4.4 Aplikasi *Background Eraser***

Kemudian aplikasi yang penulis gunakan dalam membuat evaluasi *puzzle* adalah aplikasi *Grid Make For Instagram*. Aplikasi ini berfungsi untuk memotong satu gambar menjadi beberapa bagian yang akan dijadikan *puzzle*.



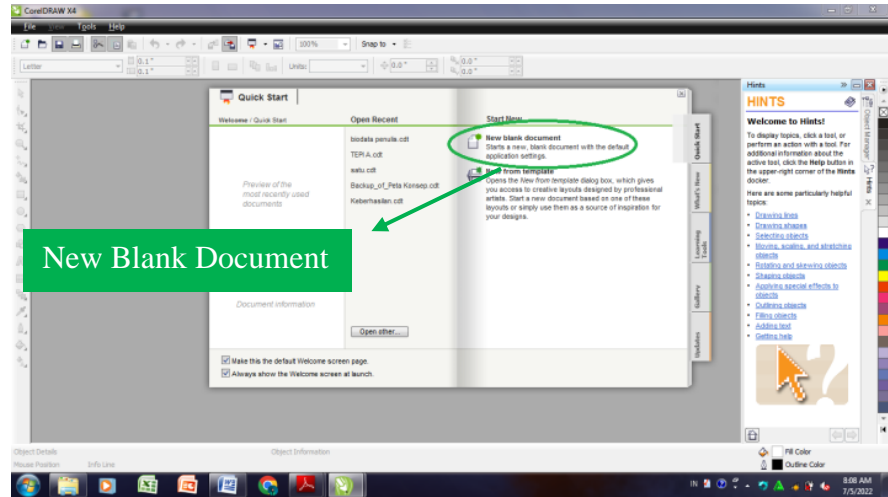
**Gambar 4.5 Aplikasi *Grid Make For Instagram***

2) Mendesain bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw

Selanjutnya mendesain bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw sesuai dengan komponen bahan ajar. Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

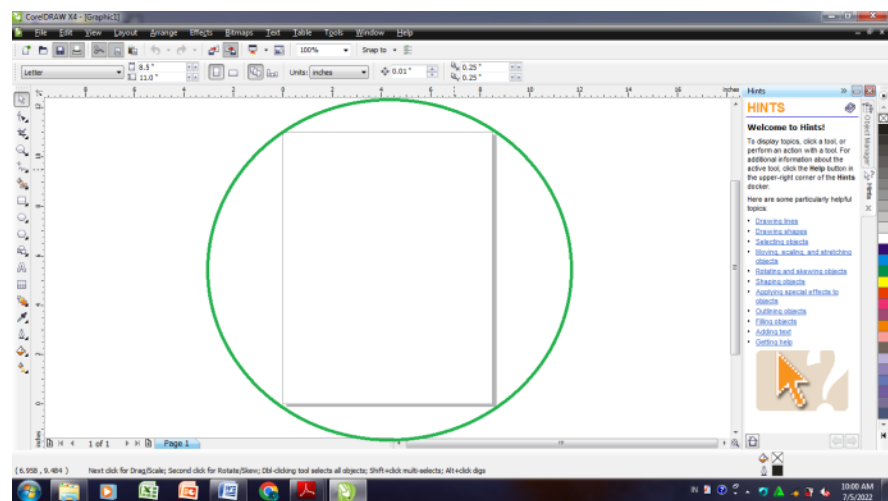
a) Sampul

Hal yang pertama penulis lakukan untuk mendesain sampul bahan ajar adalah membuka aplikasi coreldraw di laptop setelah itu akan muncul tampilan awal pada menu Star New dengan 2 pilihan, pertama New Blank Document kedua New From Template.



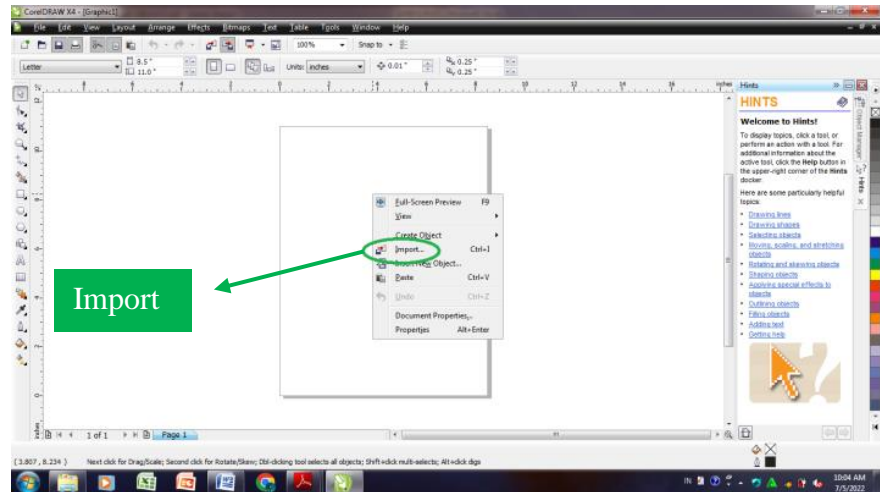
**Gambar 4.6 Tampilan Awal Coreldraw**

Setelah tampilan awal coreldraw muncul, selanjutnya kita memilih *New Blank Document*. Kemudian akan muncul halaman kosong untuk mulai mendesain.

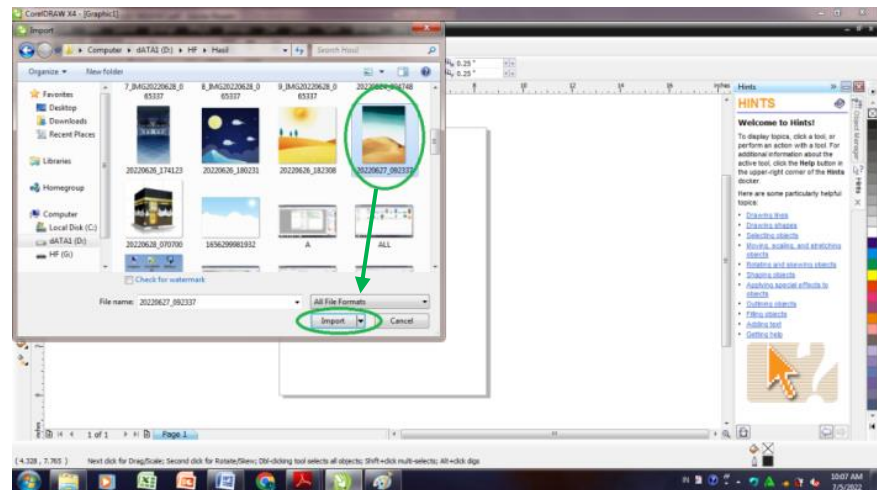


**Gambar 4.7 Halaman Kerja Coreldraw**

Selanjutnya mulai mendesain dengan cara klik kanan lalu pilih import. Kemudian pilih gambar yang akan diimpor.

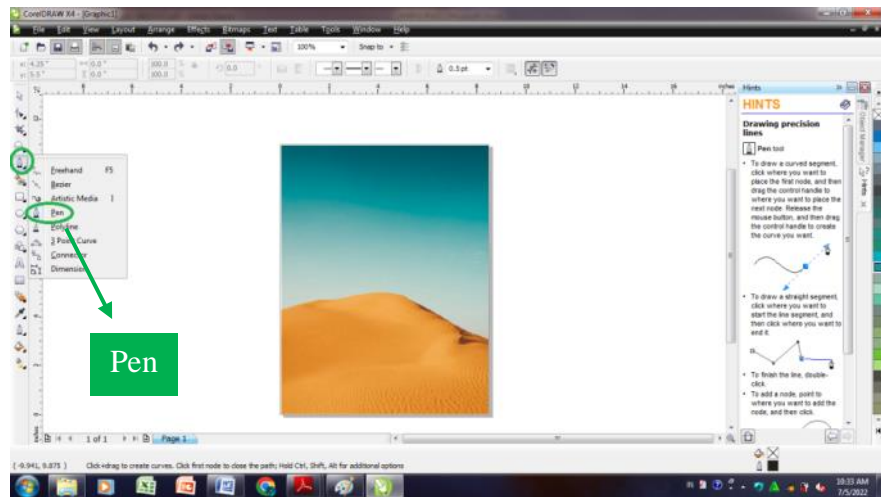


**Gambar 4.8 Proses Mengimpor Gambar**



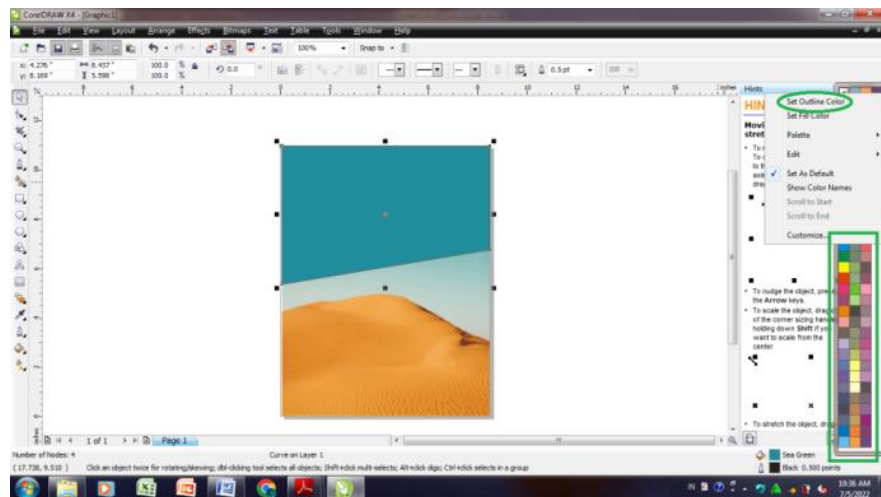
**Gambar 4.9 Proses Pemilihan Gambar**

Selanjutnya untuk menambahkan warna pada cover klik *freehand tool* kemudian pilih menu *pen*.



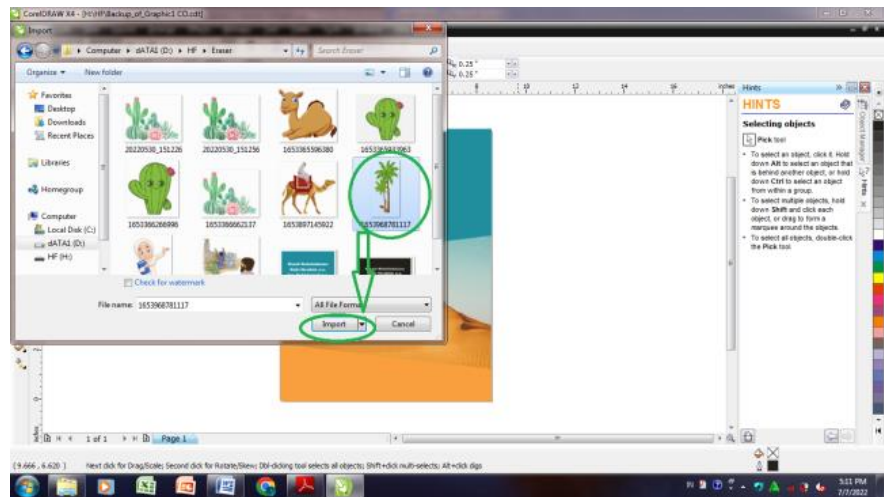
**Gambar 4.10 Proses Penambahan Warna**

Setelah garis dibentuk selanjutnya klik Default CMYK Palette untuk memberikan warna dan menghilangkan garis tepi.



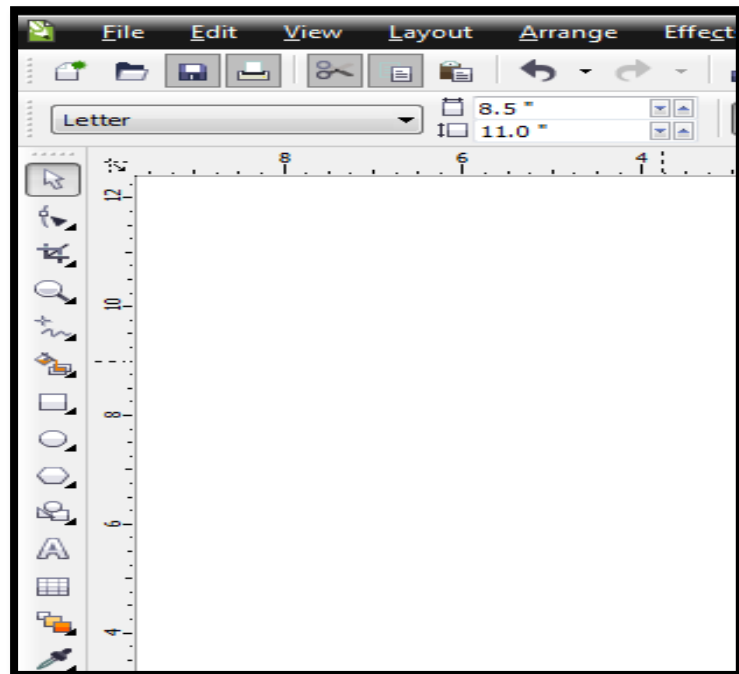
**Gambar 4.11 Proses Penambahan Warna**

Selanjutnya pemberian animasi-animasi pendukung seperti pada gambar.



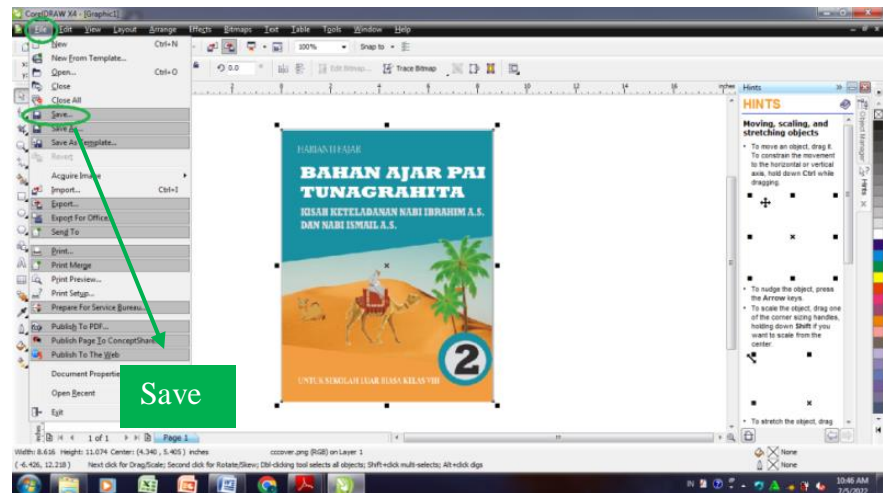
**Gambar 4.12** Proses Penambahan Warna

Setelah warna yang diinginkan selesai maka selanjutnya untuk membuat tulisan pada cover, klik text tool lalu memilih tulisan dan ukurang teks yang sesuai.



**Gambar 4.13** Proses Pembuatan Teks

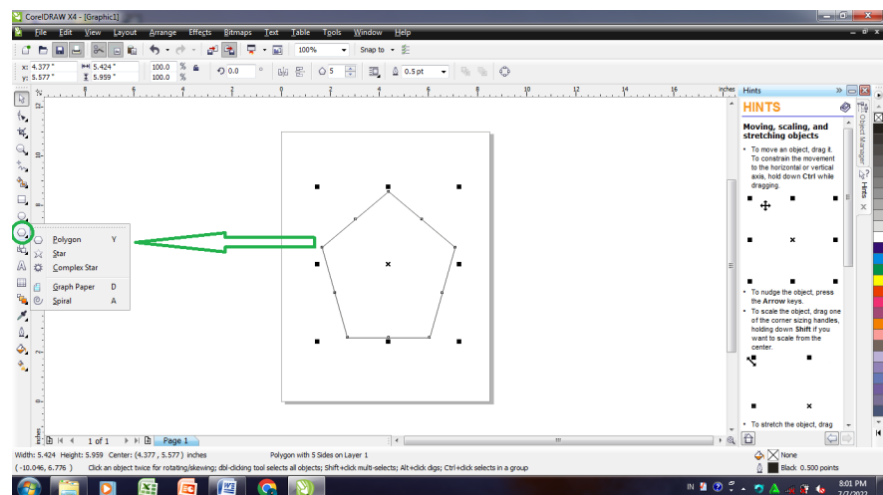
Setelah cover selesai didesain maka selanjutnya klik menu file kemudian klik save untuk menyimpan hasil desain.



Gambar 4.14 Proses Menyimpan Hasil Desain

b) Lembar penyemangat

Untuk mendesain lembar penyemangat, penulis mencari kata-kata motivasi di google kemudian baru dirancang menggunakan coreldraw. Langkah pertama untuk mendesain lembar penyemangat adalah klik *polygon* untuk mencari latar segi lima

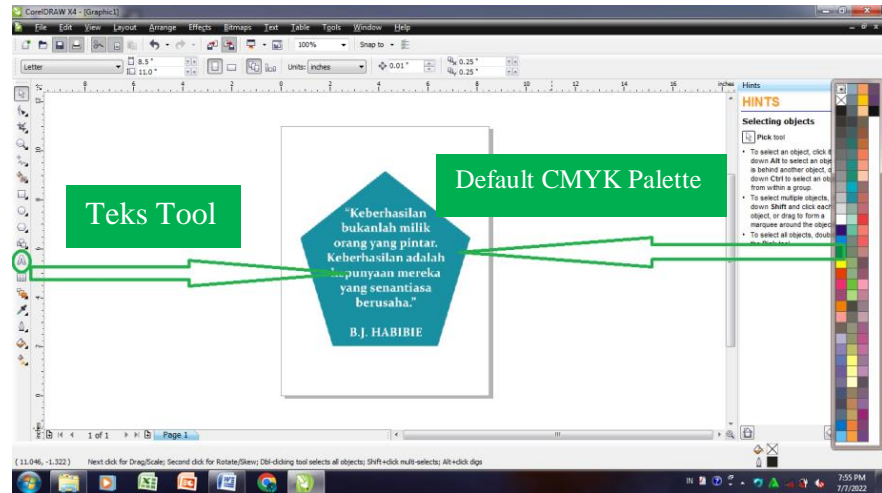


Gambar 4.15 Pembuatan latar Lembar Penyemangat

Setelah garis dibentuk selanjutnya klik Default CMYK Palette untuk memberikan warna dan menghilangkan garis tepi.



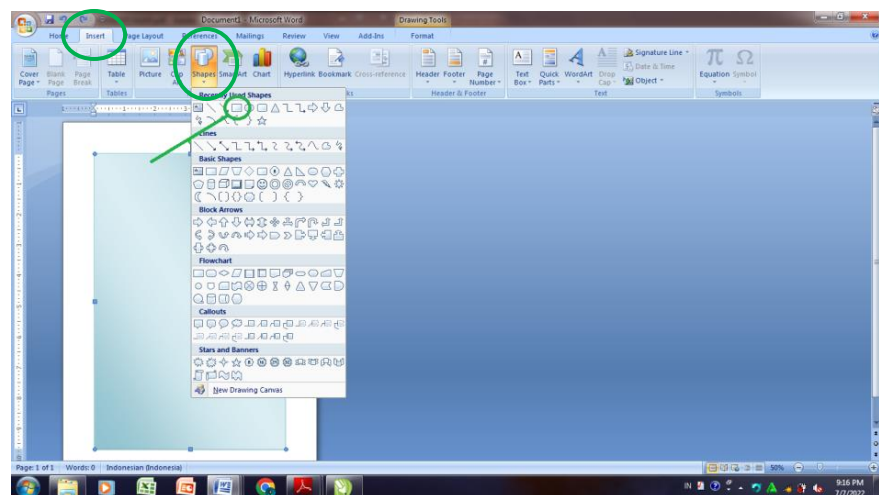
Selanjutnya klik *Teks Tool* untuk membuat teks. Terakhir klik *File* lalu *Save* untuk menyimpan hasil desain lembar penyemangat.



**Gambar 4.16 Hasil Lembar Penyemangat**

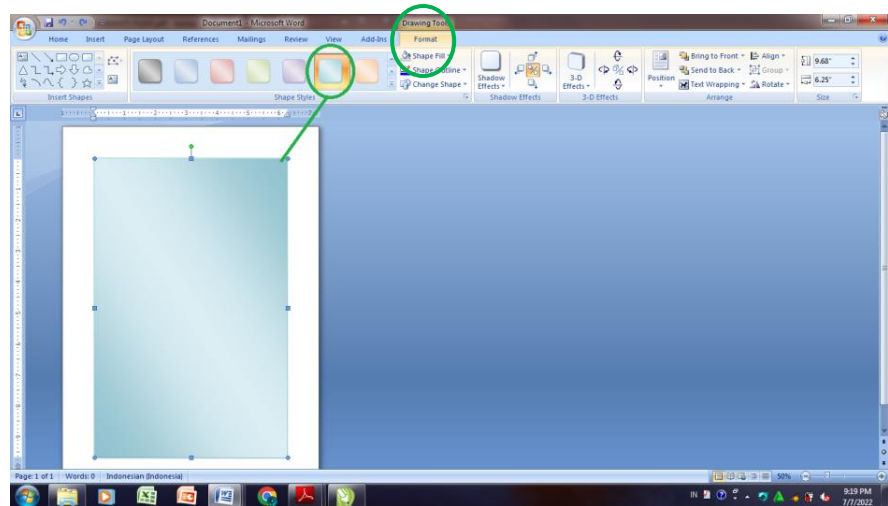
c) Kata pengantar

Kata pengantar didesain langsung dalam *microsoft word* dengan memberikan warna pada latar/background pada halaman. Langkah pertama yang dilakukan adalah klik *shape* pada menu *insert* untuk memilih *rectangle* (persegi).



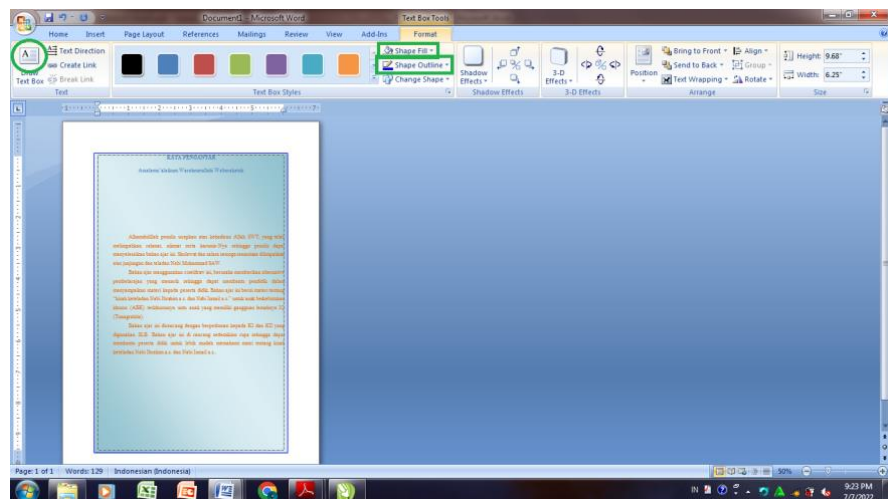
**Gambar 4.17 Desain Latar Kata Pengantar**

Selanjutnya pemilihan warna pada menu *format*.



**Gambar 4.18 Desain Warna Latar**

Terakhir memasukkan kolom teks pada halaman dengan cara klik *Draw Teks Book* pada menu *Format*. Selanjutnya klik *Shape Fill* dan *Shape Outline* untuk menghilangkan latar dan garis tepi kolom teks.

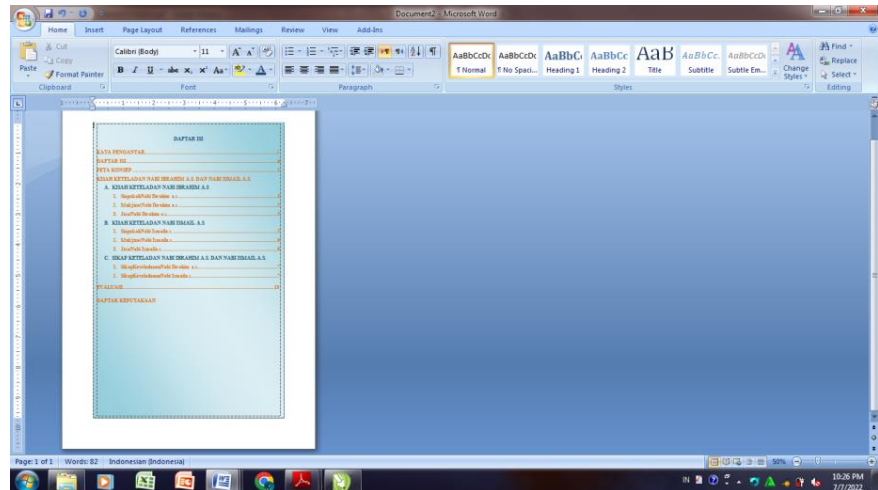


**Gambar 4.19 Hasil Desain Halaman Kata Pengantar**

d) Daftar isi

Daftar isi juga didesain langsung dalam *microsoft word* dengan memberikan warna pada latar/background pada halaman. Dengan cara klik *shape* pada menu *insert* untuk memilih *rectangle* (persegi). Selanjutnya pemilihan warna pada menu *format*. Terakhir

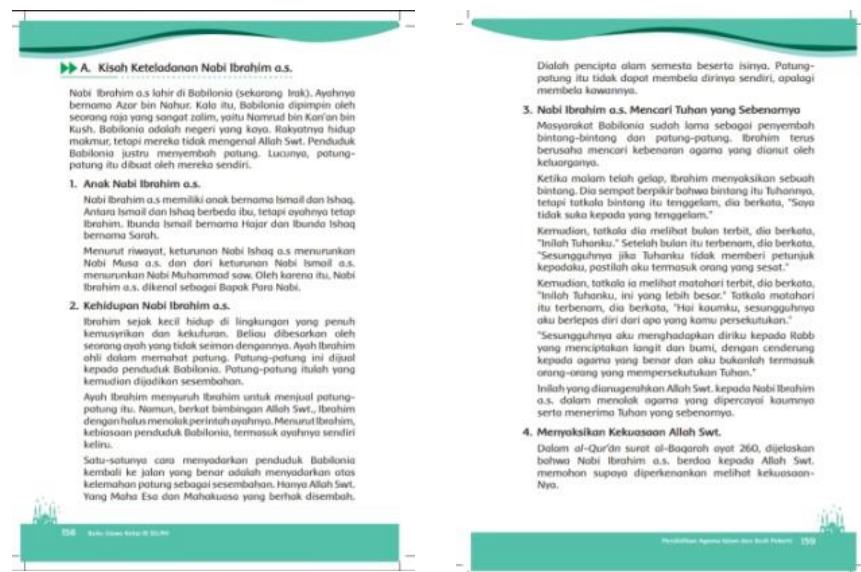
memasukkan kolom teks pada halaman dengan cara klik *Draw Teks Book* pada menu *Format*. Selanjutnya klik *Shape Fill* dan *Shape Outline* untuk menghilangkan latar dan garis tepi kolom teks.

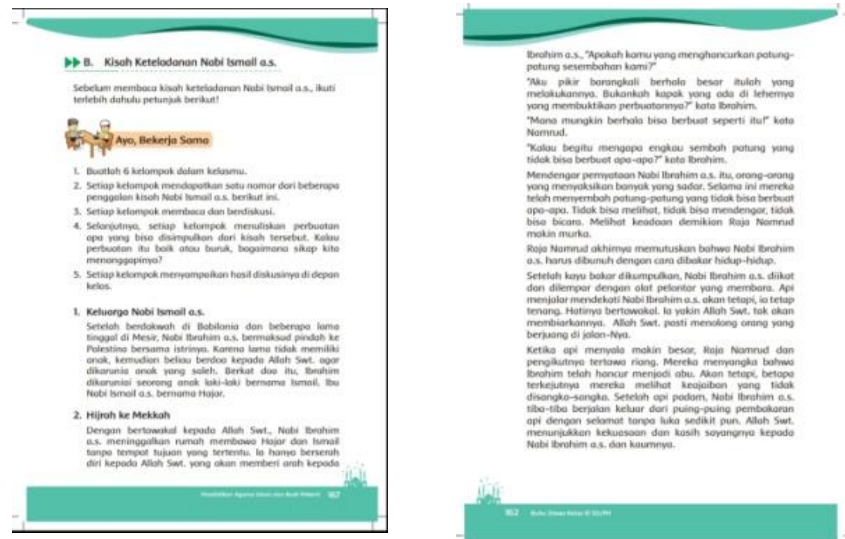


Gambar 4.20 Hasil Desain Daftar Isi

e) Materi

Materi dirancang berdasarkan KI dan KD PAI kelas VIII anak tunagrahita. Materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. bersumber dari buku PABP kelas III SD dan beberapa sumber lainnya.

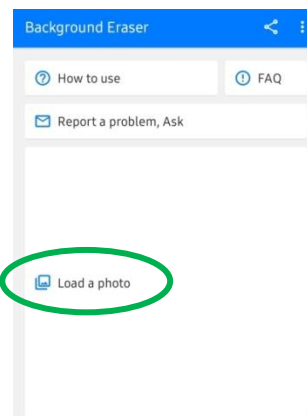




**Gambar 4.21 Materi Bahan Ajar**

Pada *background* materi bahan ajar didesain dengan aplikasi *coreldraw*, *background* ini diambil dari aplikasi *pinterest*. Untuk menyesuaikan *background* dengan materi maka penulis mendesain *background* dengan menempelkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi. Untuk mengilangkan *background* pada latar animasi penulis menggunakan aplikasi *background eraser* dengan cara sebagai berikut:

Buka aplikasi aplikasi *background* lalu klik *load a photo*.



**Gambar 4.22 Pemilihan Gambar**

Selanjutnya penulis memilih gambar yang latarnya akan dihilangkan.



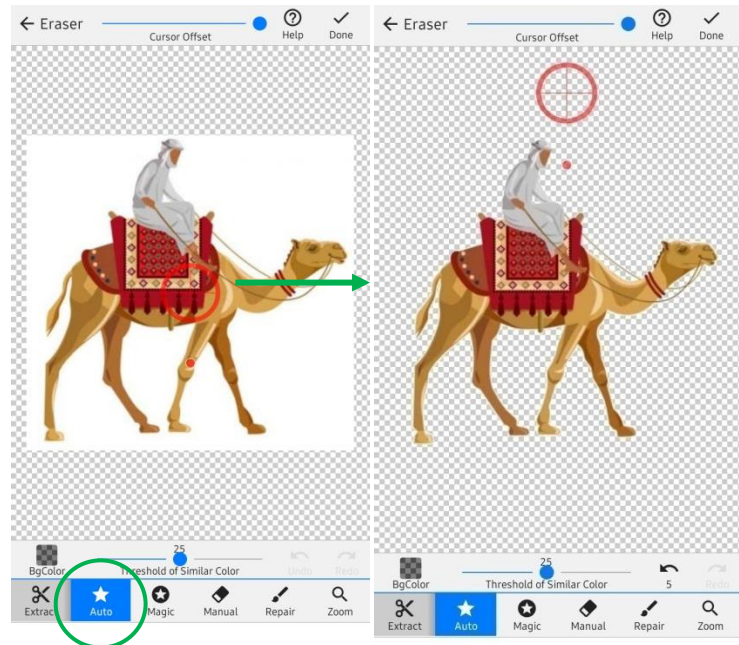
**Gambar 4.23 Mengimpor Gambar**

Kemudian sesuaikan ukuran gambar dengan cara mengcrop lalu klik *done*.



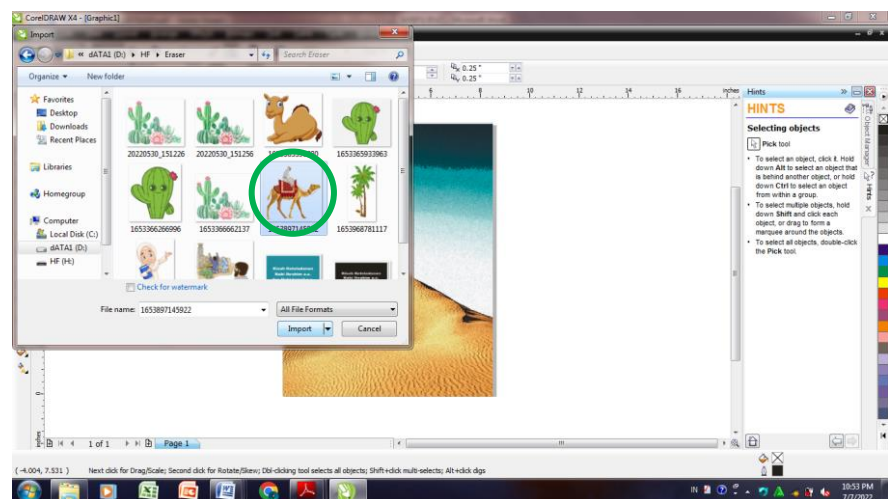
**Gambar 4.24 Menyesuaikan Gambar**

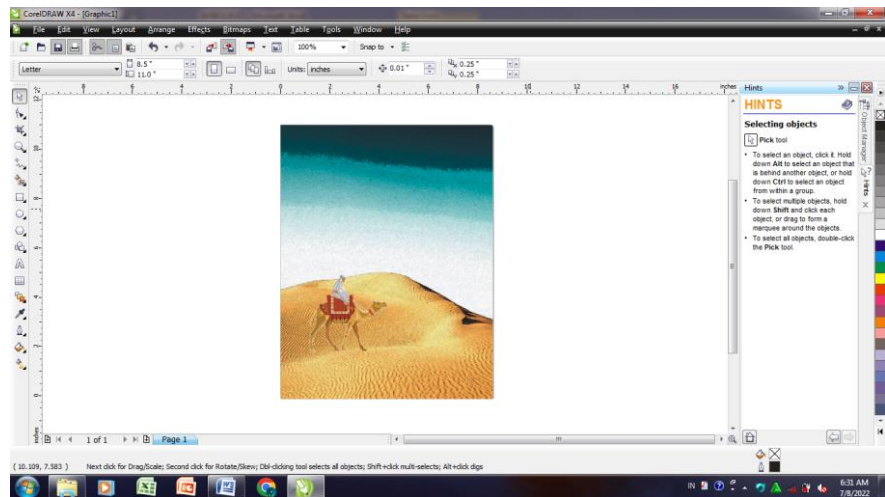
Selanjutnya klik menu *auto* untuk menghilangkan latar secara otomatis lalu arahkan kursor ke latar yang akan dihilangkan. Setelah itu klik tombol save untuk menyimpan.



**Gambar 4.25 Hasil Eraser**

Selanjutnya animasi siap untuk ditempelkan ke background yang sudah disiapkan dalam aplikasi coreldraw.





**Gambar 4.26 Background**

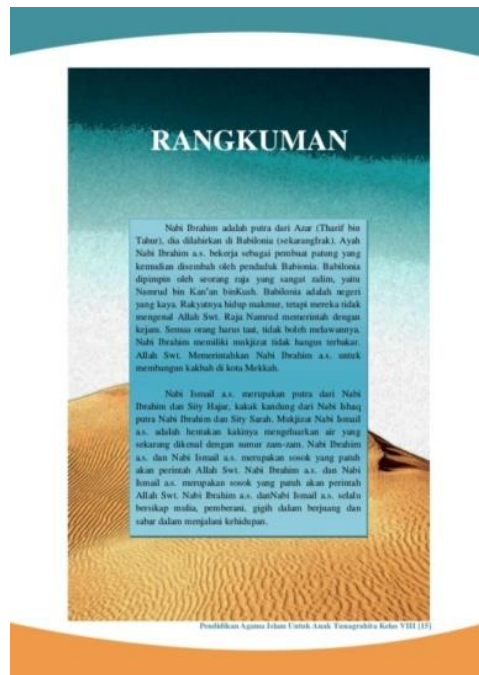
Terakhir *background* akan ditempelkan sebagai latar dari materi bahan ajar. Setiap materi mempunyai *background* yang berbeda sesuai dengan sub judul sebagaimana terlihat pada gambar 4.27.



**Gambar 4.27 Background dan Materi**

f) Informasi pendukung

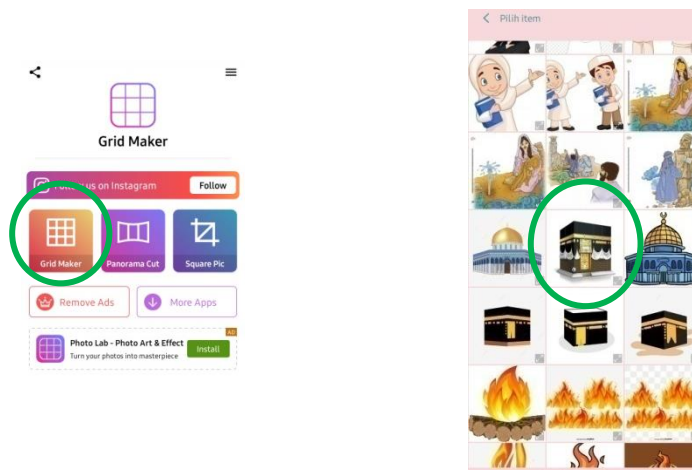
Pada komponen informasi pendukung penulis memberi background yang ada kemudian baru memberikan latar pada tulisan informasi pendukung. Seperti terlihat pada gambar 4.28.



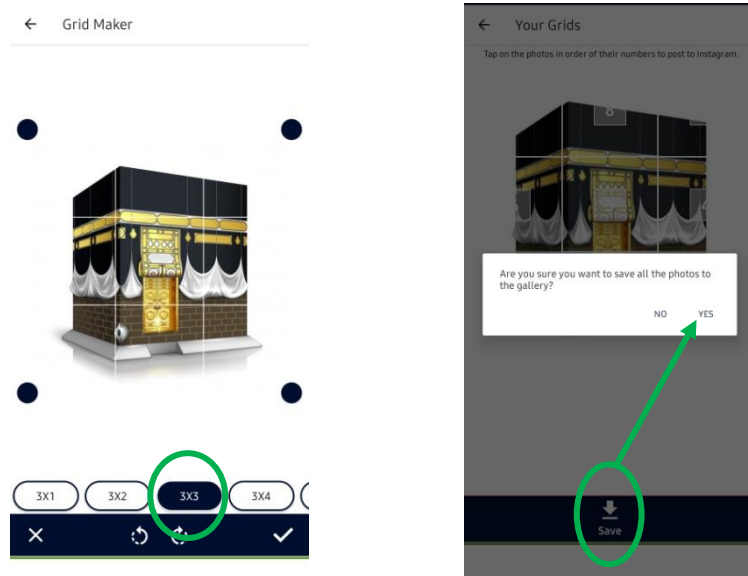
**Gambar 4.28 Halaman Informasi Pendukung**

g) Latihan

Pada komponen ini penulis mendesain latihan pilihan ganda dan menjodohkan di *microsoft word*, namun untuk latihan *puzzle* penulis memotong gambar dengan menggunakan aplikasi *grid make for instagram*. Langkah yang dilakukan sebagai berikut;







**Gambar 4.29 Cara Memotong Gambar *Puzzle***

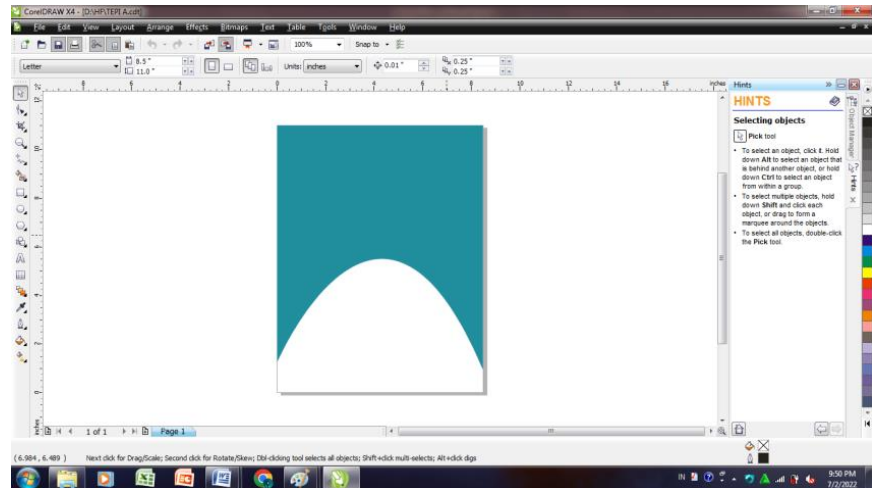
Setelah penulis memotong gambar sesuai langkah diatas maka selanjutnya penulis menyusun latihan *puzzle* di *microdoft word*.



**Gambar 4.30 Hasil Latihan Puzzle**

## h) Daftar pustaka

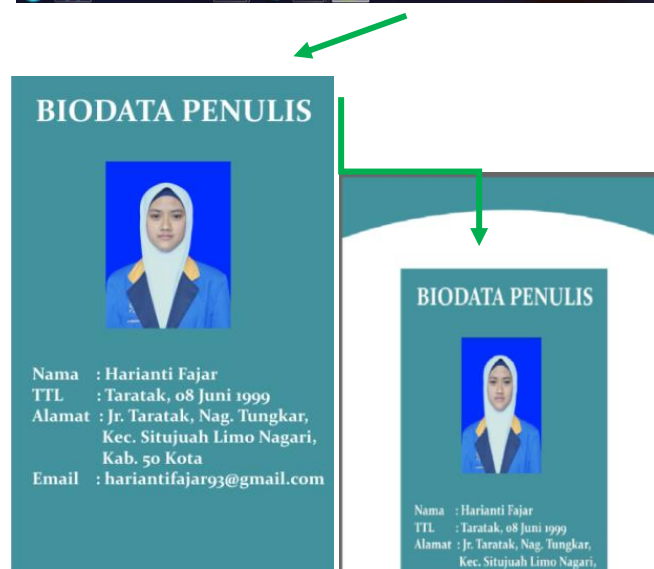
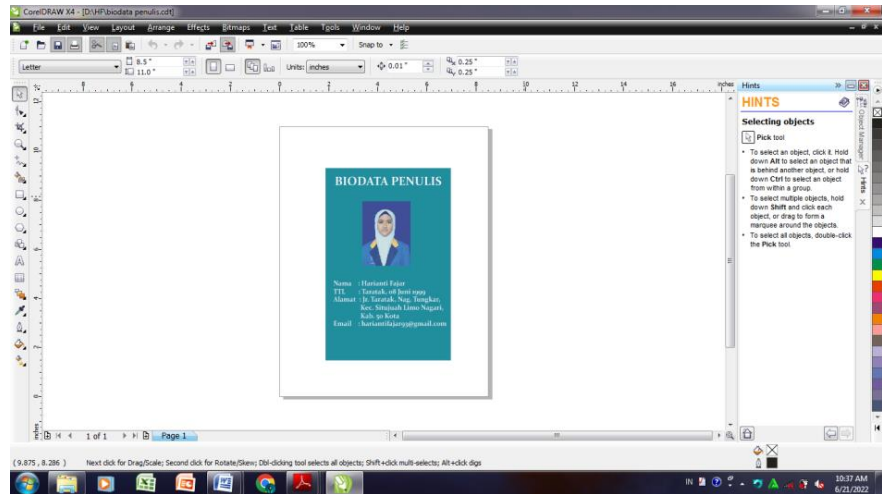
Pada komponen daftar pustaka penulis hanya memberikan desain tepi halaman yang didesain dengan aplikasi coreldraw.



**Gambar 4.31 Desain Tepi**

i) Biodata penulis

Pada komponen biodata penulis, penulis juga mendesain langsung menggunakan aplikasi coreldrwa.



**Gambar 4.32 Biodata Penulis**

d. Merancang instrument penelitian yang terdiri dari:

- 1) Lembar validita bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw.
- 2) Lembar validitas angket respon guru.
- 3) Lembar angket respon guru dan angket respon siswa.

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan dilakukan untuk menguji kelayakan bahan ajar yang dibuat. Hal ini berkaitan dengan realisasi bahan ajar tersebut serta pengujiannya di lapangan. Setelah bahan ajar selesai dibuat, maka dilakukan uji validitas. Setelah itu baru dilakukan uji coba terhadap bahan ajar tersebut guna mengukur praktis atau tidaknya untuk digunakan. Jumlah validator ada 3 orang yang terdiri dari dua dosen IAIN Batusangkar dan satu dari guru PAI SLBN 1 Payakumbuh. Berikut ini uraian hasil uji validitas yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan:

#### 1) Hasil validasi bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw

Uji validasi ini dilakukan dengan meminta penilaian terhadap bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw kepada seorang dosen pakar pendidikan agama Islam khususnya mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, dosen pakar diafable (ABK), dan guru mata pelajaran PAI SLBN 1 Payakumbuh. Penilaian ini dilakukan dengan cara mengisi lembar uji validasi bahan ajar yang terlampir pada lampiran. Hasil validasi bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw dapat dilihat pada data yang terdapat dalam tabel.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw**

No	Aspek yang divalidasikan	Validator			Jumlah	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Kelayakan Penyajian	35	25	33	93	105	88,6 %	Sangat Valid
2	Kelayakan Isi	30	21	29	80	90	88,9 %	Sangat Valid
3	Kelayakan Bahasa	10	6	10	26	30	86,7 %	Sangat Valid
4	Desain Gambar	25	10	25	60	75	80 %	Valid
Jumlah					259	300	86,3 %	Sangat Valid

**Keterangan:****Validator 1 : Silvia Susrizal, S. Pd. I., M.A****Validator 2 : Rendy Amora Jofipasi, M. Pd****Validator 3 : Fadhil Razak Syah, S. Pd**

Validasi bahan ajar disini merupakan langkah pemeriksaan untuk memastikan bahwa bahan ajar tersebut telah sesuai kriteria yang ditetapkan dengan tujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil dari validasi bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw yang diperoleh sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada aspek kelayakan penyajian yaitu 88,6 % dengan kategori sangat valid, persentase pada aspek kelayakan isi yaitu 88,9% dengan kategori sangat valid, persentase pada aspek kelayakan bahasa yaitu 86,7% dengan kategori sangat valid dan persentase pada aspek desain gambar yaitu 80% dengan kategori valid. Persentase validasi modul yang diperoleh secara keseluruhan adalah sebesar 86,3%. Dari hasil persentase tersebut, maka validitas bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw termasuk kategori sangat valid apabila mempunyai persentase 81% - 100%.

## 2) Hasil validasi angket respon guru

Sebelum angket diberikan kepada guru, terlebih dahulu angket divalidasi oleh validator yang telah dipilih. Angket bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap bahan ajar menggunakan coreldraw. Hasil validasi angket respon siswa dapat dilihat pada data yang terdapat dalam tabel.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Angket Respon Guru**

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah	Skor Maks	Presentase %	Ket
		1	2	3				
1	Format Angket	5	4	4	13	15	86,7%	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	5	4	4	13	15	86,7%	Sangat Valid
3	Butir	5	4	4	13	15	86,7%	Sangat

	pertanyaan							Valid
	Jumlah			39	45	86,7 %		Sangat Valid

**Keterangan:****Validator 1 : Silvia Susrizal, S. Pd. I., M.A****Validator 2 : Rendy Amora Jofipasi, M. Pd****Validator 3 : Fadhil Razak Syah, S. Pd**

Table diatas menunjukkan bahwa hasil dari validasi angket respon guru terhadap bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw yang diperoleh sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari persentase dari ketiga aspek yitu sebesar 86,7 % dengan kategori sangat valid. Persentase validasi angket respon guru yang diperoleh secara keseluruhan adalah sebesar 86,7 %. Dari hasil persentase tersebut, maka validasi angket respon guru untuk uji praktikalitas bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw termasuk kategori sangat valid apabila mempunyai persentase antara 81%-100%.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

## a. Hasil Praktikalitas (Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa)

Pada tahap ini dilakukan praktikalitas yang bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba terbatas yang dilakukan pada satu kelas yaitu kelas VIII di SLBN 1 Payakumbuh khusus anak tunagrahita. Uji coba langsung dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam Di SLBN 1 Payakumbuh mengingat siswa yang di ajarkan adalah anak berkebutuhan khusus. Disini penulis mengamati proses pembelajaran yang berlangsung kemudian baru diberikan angket berupa angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar yang digunakan. Pemberian angket respon guru dilakukan dengan pertimbangan untuk memberikan penguatan terhadap hasil angket respon siswa. Mengingat siswa yang diuji cobakan adalah anak berkebutuhan khusus, jadi perlu rasanya untuk memberikan angket respon guru supaya uji praktikalitas yang dilakukan valid. Bahan ajar yang

digunakan bisa dikatakan praktis apabila hasil uji praktikalitas telah mencapai kategori baik/praktis sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa dapat dilihat pada data yang terdapat dalam tabel.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Angket Respon Guru**

No	Aspek	Skor Guru	Skor Maks	Persentase %	Ket
1.	Komponen isi	15	15	100 %	Sangat Praktis
2.	Aspek Penyajian	9	10	90 %	Sangat Praktis
3.	Aspek Bahasa	10	10	100 %	Sangat Praktis
4.	Aspek Kegrafisan	5	5	100 %	Sangat Praktis
5.	Aspek Evaluasi	8	10	80 %	Praktis
Jumlah		47	50	94 %	Sangat Praktis

Dari tabel 4.3 terlihat bahwa rata-rata persentase yang diperoleh adalah 94 % dikategorikan sangat praktis. Artinya bahan ajar menggunakan aplikasi CoreDraw ini dapat digunakan.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Skor Siswa	Skor Maks	Persentase %	Ket
1.	Aspek tampilan	137	140	97,9 %	Sangat Praktis
2.	Aspek penyajian materi	105	105	100 %	Sangat Praktis
3.	Aspek manfaat	35	35	100 %	Sangat Praktis
Jumlah		277	280	98,9 %	Sangat Praktis

Dari tabel 4.4 terlihat bahwa rata-rata persentase yang diperoleh adalah 98,9 % dikategorikan sangat praktis. Artinya bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw ini dapat digunakan.

Praktikalitas merupakan tingkat kemudahan yang dialami pendidik dalam menyampaikan materi dengan menggunakan suatu produk atau bahan ajar. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan keterlaksanaan bahan ajar yang dibuat. Nieveen (1999;127) mengatakan bahwa guru harus mempertimbangkan kegunaan dan kemudahan bahan ajar yang dibuat untuk siswa. Bahan ajar harus memenuhi aspek kepraktisan yaitu pemahaman dan keterlaksanaan bahan ajar tersebut. Hasil dari tabel 4.3 dan 4.4 menunjukkan bahwa hasil praktikalitas bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw yang diperoleh sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari persentase dari kedua angket yaitu angket respon guru 94 % dengan kategori sangat praktis dan angket respon siswa 98,9 % dengan kategori sangat praktis. Dari hasil persentase tersebut, maka uji praktikalitas bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw termasuk kategori sangat praktis apabila mempunyai persentase antara 81%-100%.

b. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Coreldraw

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SLBN 1 Payakumbuh pada tanggal 16 Juni 2022 didapatkan bahwapemakaian bahan ajar dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII tunagrahita memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik, peserta didik terlihat fokus dan antusias dalam menerima materi dari pendidik. Sehingga dalam hal ini peneliti melihat bahwa bahan ajar ini menjadikan pembelajaran menarik dan peserta didik menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.



Disini tidak ada respon siswa dalam bentuk tulisan terkait pendapat mereka terhadap bahan ajar yang dikembangkan, karena siswa disini adalah anak berkebutuhan khusus. Jadi disini penulis hanya mengamati bagaimana respon siswa setelah diberikan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Terlihat bahwa mereka sangat antusias terhadap bahan ajar dan termotivasi untuk belajar, hal ini dibuktikan dengan sikap mereka ketika belajar tidak ada yang keluar-keluar dan semuanya mengikuti pembelajaran dengan baik serta fokus terhadap bahan ajar mereka masing-masing.

c. Hasil wawancara dengan Guru PAI SLBN 1 Payakumbuh

Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap bahan ajar yang dikembangkan menggunakan aplikasi *coreldraw*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII Bapak Fadhil Razak Syah di SLBN 1 Payakumbuh pada tanggal 16 Juni 2022 mengatakan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ada. Kemudian ilustrasi dan gambar yang ada dalam bahan ajar sudah sangat sesuai dengan materi karena setiap sub judulnya memiliki gambar. Contohnya poin menyembah patung itu langsung ada gambarnya dan anak-anak lebih mudah untuk belajar. Sehingga bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* ini sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena sebagaimana yang sudah disampaikan bahwa dari KEMENDIKBUD tidak ada menyediakan buku secara khusus untuk anak tunagrahita. Jadi bahan ajar menggunakan *coreldraw* menjadi sangat membantu.

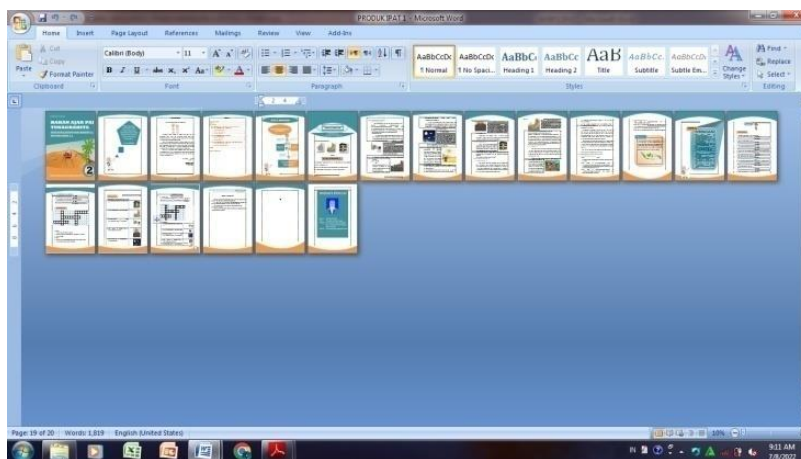
Dalam hal motivasi bahan ajar ini mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri, walaupun mereka masih ada yang terbata-bata dalam membaca tapi mereka sudah terimajinasi dengan gambar-gambar yang ada, karena hal yang sebelumnya tidak ada dan sekarang menjadi ada maka

mereka jadi senang dan termotivasi untuk belajar. Kemudian terkait materi, materi yang terdapat dalam bahan ajar cukup mudah dipahami karena jelas, tidak terlalu panjang dan tidak berbelit-belit.

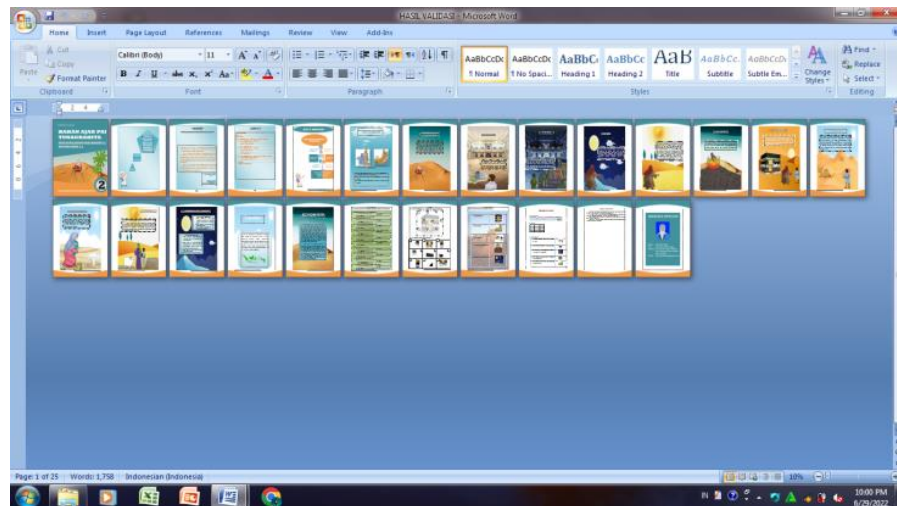
#### 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Setelah dilaksanakannya tahap-tahap *analysis, design, development, implementation* maka kegiatan penelitian dilanjutkan dengan *evaluation* sebagai langkah terakhir dari model ADDIE. Bahan ajar menggunakan coreldraw ini sudah melewati tahap implementasi, maka hasil yang didapatkan dari hasil uji validitas dan uji praktikalitas itu menunjukkan bahwa bahan ajar ini valid dan praktis untuk digunakan. Namun ada beberapa revisi produk berdasarkan hasil validasi diantaranya sebagai berikut:

- a. Desain isi sebaiknya persentase gambar lebih banyak dari pada persentase narasi.



**Gambar 4.33 Sebelum Revisi**

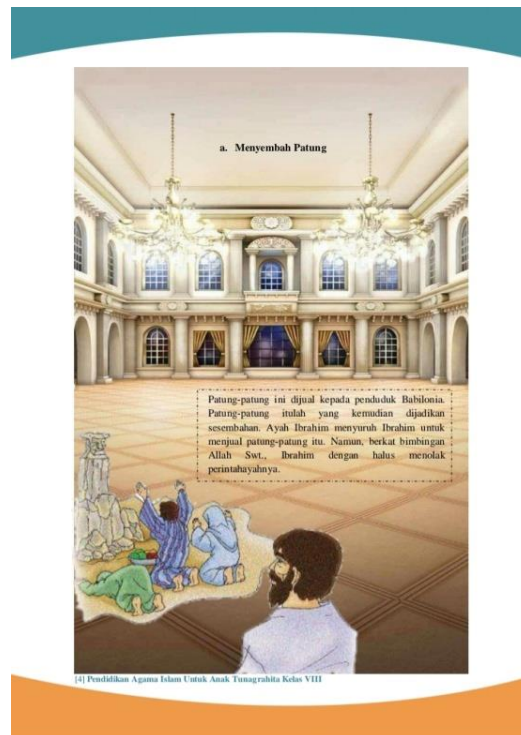


Gambar 4.34 Setelah Revisi

- b. Setiap sub judul diberi *background* yang sesuai.

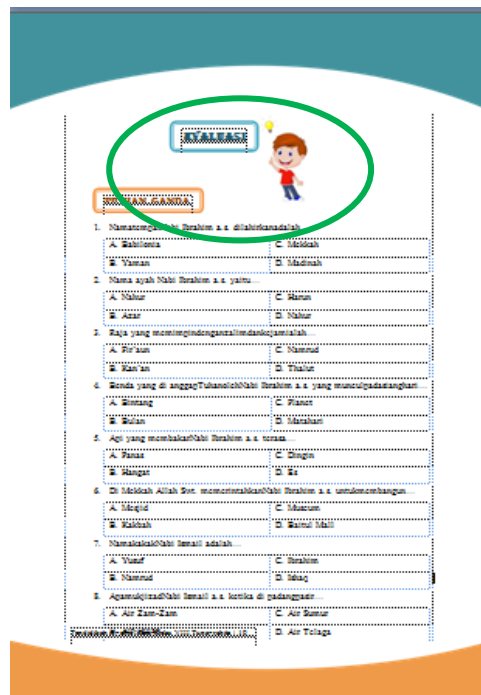


Gambar 4.35 Sebelum Revisi

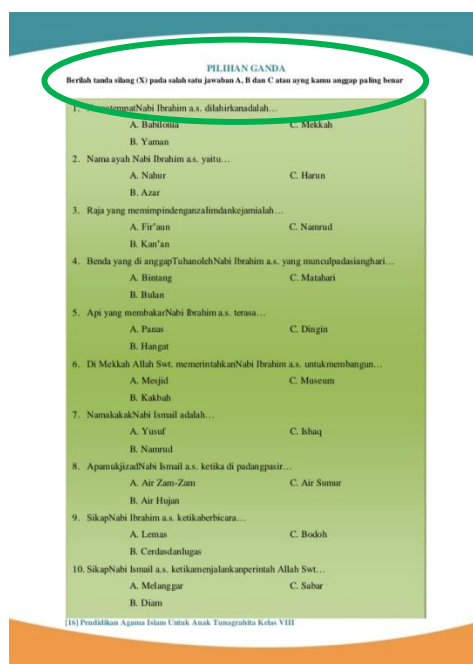


**Gambar 4.36 Setelah Revisi**

c. Perintah soal pada bagian evaluasi diperjelas lagi.



**Gambar 4.37 Sebelum Revisi**



**Gambar 4.38 Setelah Revisi**

## B. Pembahasan

Beralih dari proses dan kegiatan pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam *kelas* untuk anak tunagrahita di SLBN 1 Payakumbuh maka perlu dilakukan pembahasan yang berkaitan dengan;

### 1. Tahap *Analysis*(Analisis)

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s dapat diketahui setelah dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SLBN 1 Payakumbuh kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti menemukan bahwa sumber belajar yang digunakan sangat minim dan kurang cocok untuk anak tunagrahita, pendidik hanya menggunakan sumber belajar yang berbeda-beda mengingat di sekolah tidak ada sumber belajar seperti buku atau bahan ajar yang bisa digunakan untuk anak tunagrahita.

Sumber yang digunakan disini berasal dari berbagai buku berbeda yang kemudian disesuaikan dengan KI dan KD seperti pada materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s, materi ini diambil dari buku Agama Islam kelas III Sekolah Dasar, mengingat materi ini untuk anak umum itu dipelajari di kelas III SD dan untuk anak tunagrahita dipelajari di kelas VIII begitupun dengan materi-materi lain. Dengan minimnya sumber belajar yang digunakan oleh pendidik maka metode pembelajaran yang dipakai oleh pendidik adalah metode ceramah tanpa siswa melihat buku atau materi. Hal ini membuat peserta didik kurang fokus sehingga kurang memperhatikan pembelajaran. Pendidik PAI itu sendiri juga menyampaikan bahwa sumber belajar yang ada harusnya dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam di SLBN 1 Payakumbuh Bapak Fadhil Razak Syah pada hari yang menjelaskan bahwa belum adanya sumber belajar yang sesuai dengan anak berkebutuhan khusus (ABK) terkhususnya untuk anak tunagrahita. Hal ini menyulitkan pendidik dalam menyampaikan materi peserta didik dalam memahami materi dan juga menyulitkan peserta didik dalam memahami materi yang ada. Dengan melihat kondisi yang ada maka penulis mengembangkan salah satu sumber yang berbentuk bahan ajar PAI untuk anak tunagrahita kelas VIII menggunakan coreldraw. Coreldraw ini pada umumnya digunakan oleh perusahaan percetakan yang bisa menghasilkan gambar untuk cover, disini penulis mendesain cover dan background untuk menjadi ciri khas dari bahan ajar yang penulis kembangkan.

Menurut Agustina (2018;19) bahan ajar ialah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan menampilkan komponen secara utuh yang akan dikuasai oleh peserta didik serta memiliki banyak fungsi. Bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw ini berisikan materi tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. Bahan ajar

ini dikembangkan berdasarkan KI dan KD yang digunakan oleh guru mata pelajaran PAI kelas VIII Sekolah Luar Biasa.

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Bahan ajar dalam pembelajaran bisa diibaratkan seperti bahan yang digunakan untuk memasak, ketika bahan makanan ada maka akan ada masakan yang dihasilkan begitupun sebaliknya. Berdasarkan perumpamaan tersebut maka dapat kita pahami bahwa bahan memiliki kedudukan penting dalam suatu proses. Begitupun dengan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa (2006) dalam jurnal yang ditulis oleh Agustina ada beberapa bentuk bahan ajar antara lain, bahan ajar cetak (*Printed*), *Handout*, *Modul*, *Buku Teks*, *Lembar Kegiatan Siswa*, Model (Maket), *Brosur*, *Leaflet*, *Wallchart* dan *Foto/Gambar*.

Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Agustina (2018;21) tentang fungsi bahan ajar bagi pendidik dan peserta didik antara lain;

- a. Fungsi bahan ajar bagi pendidik adalah untuk mengarahkan segala aktifitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan sesuatu yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- b. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik adalah untuk menjadi pedoman dalam proses pembelajaran sekaligus menjadi sesuatu yang akan dipelajari.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat kita simpulkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw pada mata pelajaran PAI untuk anak tunagrahita tepat untuk digunakan terutama materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. karena karakteristik materi ini adalah kisah atau sejarah yang sesuai dengan bahan ajar yang didominasi oleh gambar. Dengan adanya gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar ini maka akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa tunagrahita.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini diawali dengan menyusun kerangka dari bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw. Secara kualitatif, data yang didapatkan pada

proses perancangan sebelumnya dilakukan reduksi data, pengolahan data dan memberikan kesimpulan. Berkaitan dengan pernyataan tersebut secara kuantitatif, bahan ajar dirancang dan dikaitkan dengan pernyataan-pernyataan yang didapatkan pada saat wawancara. Maksudnya hasil olahan data wawancara akan berpengaruh untuk pembentukan rancangan bahan ajar ini, kemudian dilakukan lagi perancangan secara terstruktur dari bahan ajarnya.

Bahan ajar yang dimulai dari cover sampai halaman terakhir menunjukkan satu kesatuan yang saling berkaitan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nuryasana dkk (2020; 968-969) bahwa bahan ajar diartikan sebagai segala bentuk bahan yang akan disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Rancangan bahan ajar ini difokuskan pada materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. Bagian pendahuluan adalah cover, lembaran penyemangat, kata pengantar, daftar isi, dan peta konsep, pada bagian isi memuat materi-materi ajar yang dikombinasikan dengan gambar-gambar hasil desain dari aplikasi coreldraw.

Pada materi ajar, ulasan materi disesuaikan dengan ketercapaian peserta didik pada tingkat SMP di SLB. Bagian ini akan ditampilkan gambar lebih dari 60% dan tulisan 40% sesuai dengan kriteria bahan ajar yang sesuai dengan anak tunagrahita. Pada bagian akhir isi bahan ajar baru ada tadabur, rangkuman dan evaluasi berupa pilihan ganda, puzzle dan menjodohkan. Terakhir pada rancangan bagian penutup yaitu ada daftar pustaka dan biodata penulis. Daftar isi merupakan referensi sumber dari kajian materi ajar. Biodata penulis bertujuan untuk memudahkan pembaca untuk mengenal orang yang menulis.

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan memvalidasi produk yang dibuat, validasi berupa penilaian dari pendapat beberapa validator. Validator yang terdiri dari 3 orang ini, menunjukkan rata-rata pendapat senilai 86,3 %



dengan kategori sangat valid. Artinya bahan ajar ini layak untuk dilanjutkan pada tahap pengembangan. Berikut pernyataan dari semua kategori tersebut:

a. Kelayakan penyajian

Kelayakan isi menunjukkan nilai 88,6 % yang artinya sangat valid atau layak untuk digunakan. Perbedaan yang mencolok terdapat pada poin 3-7 pada kategori “desain cover bahan ajar dan desain isi bahan ajar”. Ada beberapa ahli yang menilai valid dan cukup valid.

b. Kelayakan isi

Dari data yang terkumpul, ahli juga menyatakan sangat valid dengan nilai 88,9 %. Ada beberapa perbedaan penilaian dan perbedaan yang mencolok terdapat pada poin 13 pada kategori “*user friendly*” dengan pernyataan “mudah digunakan”.

c. Kelayakan bahasa

Pada umumnya ahli menyatakan sangat valid dengan nilai 86,7 %. Perbedaan pada aspek ini terdapat pada poin “menggunakan bahasa yang mudah dipahami”. Salah seorang ahli menyatakan kurang valid.

Walaupun layak untuk diuji cobakan, ada beberapa kritik dan saran menjadi perbaikan. *Pertama*, ubah tulisan yang awalnya 60% menjadi 40% dan gambar yang awalnya 40% menjadi 60%. *Kedua*, sesuaikan background dengan cerita, usahakan jangan polos karena daya tarik anak tunagrahita terletak pada gambar yang banyak dan menarik. *Ketiga*, untuk bagian evaluasi disesuaikan dengan karakteristik anak tunagrahita dan petunjuk evaluasi dijelaskan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada tahap pengembangan ini dihasilkan suatu produk dan dilakukan proses validasi serta pengujian serta tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Menurut Sari dkk (2017:770) ada beberapa dalam tahap pengembangan yaitu membuat produk, mengembangkan dan melakukan revisi formatif berdasarkan hasil penilaian. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dalam

penelitian ini adalah bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw terkategori sangat valid dan layak dilanjutkan pada tahap uji coba. Namun sesuai kritik dan saran validator maka dilakukan perbaikan sebelum dilakukan uji coba.

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Langkah penerapan dalam model pengembangan ADDIE merupakan langkah persiapan lingkungan untuk kegiatan pembelajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan. Dari hasil uji praktikalitas melalui lembar angket respon guru dan angket respon siswa diperoleh bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw dinyatakan praktis dan bisa digunakan dengan persentase angket respon siswa 98,9 % dan angket respon guru 94 %.

Pada setiap kriteria mendapat kategori sangat praktis, dengan kata lain bahan ajar ini sangat mudah untuk digunakan. Angket respon yang diberikan kepada pendidik ada 10 butir pernyataan. Berdasarkan hasil analisis dari angket praktikalitas bahan ajar menggunakan coreldraw, ada beberapa tanggapan pendidik dan peserta didik yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pendidik menyetujui bahwa bahan ajar menggunakan coreldraw ini sesuai dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran.
- b. Pendidik dan peserta didik menyukai tampilan bahan ajar menggunakan aplikasi coreldraw ini karena disusun dengan berbagai gambar dan ilustrasi yang menarik.
- c. Pendidik dan peserta didik mudah memahami materi yang ada dalam bahan ajar karena memiliki bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan EYD.
- d. Pendidik mudah memberikan evaluasi kepada peserta didik karena evaluasi yang ada dalam bahan ajar jelas dan mudah dipahami.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah dilaksanakannya tahap-tahap *analysis, design, development, implementation* maka kegiatan penelitian dilanjutkan dengan *evaluation* sebagai langkah terakhir dari model ADDIE. Bahan ajar menggunakan

coreldraw ini sudah melewati tahap impementasi, maka hasil yang didapatkan dari hasil uji validitas dan uji praktikalitas itu menunjukkan bahwa bahan ajar ini valid dan praktis untuk digunakan. Namun ada beberapa revisi produk berdasarkan hasil validasi diantaranya, pertama desain isi sebaiknya persentase gambar lebih banyak dari pada persentase narasi. Kedua setiap sub judul diberi *background* yang sesuai. Ketiga Perintah soal pada bagian evaluasi diperjelas lagi.

Berdasarkan masukan dan saran dari validator maka penulis melakukan revisi untuk dilanjutkan pada tahap implementasi dan setelah itu baru dilakukan uji praktikalitas yang hasilnya sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan coreldraw layak untuk digunakan dalam pembaelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak tunagrahita di SLBN 1 Payakumbuh dikategorikan sangat valid dengan presentase 86,3%.
2. Tingkat praktikalitas bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak tunagrahita di SLBN 1 Payakumbuh sangat praktis dan bisa digunakan berdasarkan hasil dari pengisian angket respon guru dan angket respon siswa kelas VIII di SLBN 1 Payakumbuh.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### **B. Saran**

1. Bagi peserta didik Kelas VIII SLBN 1 Payakumbuh Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar terutama di saat pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian yang lebih meluas untuk mengetahui efektivitas bahan ajar menggunakan aplikasi *coreldraw* pada materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. materi lainnya karena masih banyak materi yang lain bisa dijadikan topik pembahasan untuk siswa SMP dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Anggraeni, Dewi (2019) *Implementasi Aplikasi Corel Draw X4 Untuk Desain Grafis Bagi Perangkat Desa Pinangripan Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(2).
- Arif, Ilmiawan (2018) *Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(3), 102.
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana (2019) *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center
- Gunarhadi & Esti, Wardanni (2011) *Upaya Peningkatan Akses Pendidikan Melalui Identifikasi Anak Berkebutuhan Khusus di Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen*. *Jurnal Rehabilitasi & Remediasi*. 20(2), 74.
- Hamalik, Oemar. (2016) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hartati, Leni & Siti Nur Azizah (2019) *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Peserta Didik Tunagrahita Ringan*. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*. 12(1).
- Karlina, Chi Chi (2018) *Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Siswa Kelas VIII Pada Materi Bangun Datar*. Skripsi.
- Kosasih (2021) *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksar.
- Maasrukhin, Ahmad Rudi & Khurin'in, Ratnasari (2019) *Proses Pembelajaran Inquiry Siswa Mi Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika*. *Jurnal Auladuna*. 1(2), 102.
- Mais, Asrorul (2002) *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jombang: CV Pustaka Abadi
- Minsih (2020) *Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar Merangkul Perbedaan Dalam Kebersamaan*. Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press
- Muhtar, Tantang & Anggi Setia Lengkana (2019) *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Adaptif*. Jawa Barat: UPI Sumedang Pres
- Muslich, Mansur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.

- Nieveen, Nienke (1999) *Prototyping to Reach Product Quality*. In J. Vam den Akker, Rbranch, K Gustafson, N Nieveen and Tj Plomp (Eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dodrecht: Kluwer Academic Publisher
- Nisa, Nurul Khairun (2019) *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Nugroho, Kristiawan P A. Dkk (2017) *Gaya Hidup Yang Mempengaruhi Kesehatan Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Negeri Salatiga*. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*. 2(2), 102.
- Nuryasana, Endang & Noviana Desiningrum (2020) *Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(5), 968.
- Panggabean, Nurul Huda & Danis Amir (2020) *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains: Yayasan Kita Menulis*
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti (2020) *Penelitian Pengembangan Model EDDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Perum Sekar Indah II
- Riduwan (2007) *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfab
- Rohidin (2016) *Pengantar Hukum Islam*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books
- Sanaky, Hujair AH.dkk (2014) *Research And Development Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Luar Biasa Tuna Grahita Ringan (C) SLB Bhakti Kencana Berbah Sleman*. Milah, XIII(2).
- Saputra, Mochammad Ronaldy Aji (2021) *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis WEB*. Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia
- Septino (2021) *Siapa Saja Bisa Jago Coreldraw*. Jawa Barat: CV Jejak
- Umi Khulsum. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA*. *Jurnal Diglosia*, Vol. 1, No.1, Februari.
- Widiastuti (2019) *Model Layanan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Yang Mengalami Kecacatan Fisik*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*. 5(1), 47-48

