

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (*SMART SPINNER*)

Erfan Triyanto^{1*}, Suhartono^{2**}, dan Muhamad Ikhsanudin^{3***}

¹²³STKIP Nurul Huda OKU Timur

E-mail: * ervanseventeen@gmail.com .

** suhartono@stkipnurulhuda.ac.id,

*** ikhsanudin@stkipnurulhuda.ac.id

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis visual (*Smart Spinner*) ini didasarkan pada kenyataan bahwa mayoritas guru Pendidikan Agama Islam masih cenderung menggunakan media gambar yang terdapat di buku maupun gambar yang berbentuk lukisan. Permasalahan hadir tatkala siswa mulai jenuh dan merasa monoton jika hanya terfokus pada gambar yang ada di buku dikarenakan sifatnya hanya satu arah.

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini berupa media berbasis visual yaitu *smart spinner* yang terbuat dari bahan sederhana berupa triplek, kertas warna dan beberapa gambar yang ditujukan sebagai penguat materi. Adapun hasil uji coba media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran dengan tingkat kelayakan media pembelajaran sebesar 75,7 %, dengan kualifikasi cukup. Uji coba perorangan ada peningkatan sebesar 15% setelah menggunakan produk media pembelajaran, uji coba kelompok kecil sebesar 13,8% dan uji coba lapangan sebesar 17%. Jadi dapat diambil kesimpulan akhir bahwa media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis visual bagi kelas X SMK Istiqlal Sidomulyo, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam.*

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks karena banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor antara lain adalah guru. Guru merupakan komponen penting dan utama bagi keberhasilan proses belajar-mengajar. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa.

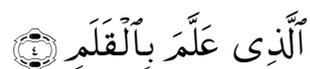
Dalam pembelajaran, guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Untuk itu guru seyogyanya lebih memperhatikan komponen-komponen pengajaran seperti tujuan pengajaran, bahan pengajaran, strategi pengajaran, metodologi pengajaran, sarana dan prasarana pengajaran serta evaluasi pengajaran. Salah satu komponen pengajaran yang membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan komunikatif adalah metodologi pengajaran. Metode dan teknik digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa. Siswa diharapkan dapat menguasai tujuan pembelajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yaitu metode pengajaran dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar.

Kedua aspek tersebut sangatlah saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa setelah pengajaran berlangsung dan karakteristik siswa. Jika salah sedikit saja dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan, maka proses pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk itu untuk menghindari hal tersebut, seorang guru sebagai pendidik harus paham betul mengenai masing-masing fungsi media

pembelajaran, sehingga pemilihan media pembelajaran nantinya dapat sesuai dengan metode yang digunakan.

Media pengajaran sendiri merupakan suatu alat yang sangat penting, untuk mempermudah dan menunjang guru dalam memecahkan persoalan-persoalan pembelajaran. Dengan berbagai metode, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih tinggi. Namun penggunaan media dirasa kurang menarik apabila hanya terfokus pada satu titik. Sebagai contoh, media gambar akan terasa membosankan jika hanya di paparkan begitu saja dalam sebuah kertas. Maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan media agar siswa tidak jenuh meskipun media yang digunakan sama.

Dalam konteks Al-Qur'an, media pembelajaran disinggung dalam Q.S Al-Alaq :4



"yang mengajarkan (manusia) dengan perantara kalam". (Al-Fatih Jakarta, Q.S. Al-Alaq :4)

M. Quraish Shihab (2009 : 393) menafsirkan, Allah telah mengajarkan manusia dengan pena (baca tulis). Artinya untuk mengajarkan ilmu kepada manusia diperlukan perantara (media) guna mempermudah manusia dalam memahami apa yang disampaikan Pendidikan Agama Islam-Nya.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan sebagai alat untuk membantu seorang guru dalam memberikan suatu penjelasan, baik itu bersifat kongkrit maupun abstrak, akan tetapi dalam penggunaan media ini diperlukan suatu keterampilan, kekreatifan yang dituntut pada seorang guru untuk menggunakan berbagai media terutama sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah serta pemanfaatan lingkungan sebagai media dalam proses pembelajaran di sekolah.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seharusnya semakin mendorong para guru khususnya guru Pendidikan Agama Islam untuk melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Azhar Arsyad (2005 : 2) mengatakan :

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

SMK Istiqlal merupakan suatu lembaga pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikannya, diantaranya adalah dalam hal prasarana dan sarana termasuk dalam hal ini media pembelajaran. Di SMK Istiqlal sendiri penggunaan media pembelajaran beragam jenisnya dari mulai media visual hingga audio visual. Berhubungan media yang berbasis visual sendiri guru Pendidikan Agama Islam di SMK Istiqlal cenderung menggunakan media gambar yang terdapat di buku maupun gambar yang berbentuk lukisan. Permasalahan hadir tatkala siswa mulai jenuh dan merasa monoton jika hanya terfokus pada gambar yang ada di buku dikarenakan sifatnya hanya satu arah. Maka dari itu saya pandang perlu untuk mengembangkan media berbasis visual untuk lebih menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk aktif belajar, yang nantinya akan dihadapkannya suatu pengembangan produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Istiqlal.

Dengan melihat argumen-argumen dan permasalahan tersebut, penggunaan media pengajaran sangat penting dan dapat membantu guru mempermudah proses memahami siswa terhadap materi pelajaran. Terkait dengan itu, guru harus kreatif dalam mempersiapkan media dan sarana pembelajaran, sehingga mampu mengantarkan para siswanya menjadi manusia manusia cerdas, kreatif, serta memiliki integritas keberagamaan yang kuat. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis berupaya untuk mengkaji lebih dalam terhadap permasalahan tersebut dan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS VISUAL (SMART SPINNER)**".

METODE/EKSPERIMEN

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian *Research and Development (R & D)* atau yang sering disebut penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2011:407) mendefinisikan metodologi R & D adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan jenis penelitian ini adalah pengembangan prosedural, yaitu suatu penelitian pengembangan yang terdiri dari dua tahap, yakni tahap pengembangan media visual dan tahap penilaian media. Prosedur penelitian pengembangan ini adalah: (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draf produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Merevisi hasil uji coba, (6) Uji coba lapangan, (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) Uji pelaksanaan lapangan, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Diseminasi dan implementasi.

Obyek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran PAI berbasis visual. Uji coba produk dilakukan pada pesertadidik kelas X di SMK Istiqlal Sidomulyo, yang meliputi 18 pesertadidik. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, tes, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah pedoman angket, pedoman tes, dan pedoman dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, angket (validasi ahli media pembelajaran) menjadi sumber data primer, dari hasil validasi ahli didapat data persentase tingkat kelayakan media pembelajaran dari aspek desain dan penggunaannya adalah 75,7%. Berdasarkan pedoman kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, maka hasil ini berada pada tingkat kualifikasi cukup baik sehingga pengembangan produk dapat dilanjutkan dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu serta penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar dan tidak mendasar.

Dari uji coba perorangan dapat diketahui t_{hitung} (5,36) lebih besar dari t_{tabel} (4,30), maka diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dari produk hasil pengembangan dan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual (*spinner*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari uji coba kelompok kecil dapat diketahui t_{hitung} (4,67) lebih besar dari t_{tabel} (2,57), maka diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dari produk hasil pengembangan dan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual (*spinner*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan Dari uji coba skala besar dapat diketahui t_{hitung} (10) lebih besar dari t_{tabel} (2,26), maka diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dari produk hasil pengembangan dan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual (*spinner*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa prosedur pengembangan didapat hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk sebagai berikut:



PENUTUP

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap subyek uji coba yang meliputi uji coba perorangan, uji coba lapangan skala kelompok kecil, dan uji coba lapangan skala besar, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis visual (*Smart Spinner*) memenuhi kriteria menarik dan antusiasme peserta didik dalam belajar meningkat, juga secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga media hasil pengembangan ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada STKIP Nurul Huda dan pengelola jurnal *Al I'tibar* yang membantu penerbitan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta : Teras.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Borg, W.R. & M.D. Gall. 1983. *Educational Research an Introduction*. Fourth Edition. New York & London: Longman.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Shihab, M Quraish. 2009. *Tafsir al-Misbah*. Kairo : Lentera Hati
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.