

PENGEMBANGAN MEDIA AKAR (AKIDAH AKHLAK REBORN) KELAS XI DI MA AL-IHSAN KALIKEJAMBON

Feniatul Ismah & Hidayatur Rohmah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

feniatul180@gmail.com; hidayaturrohmah@unwaha.ac.id

Abstract

This research aims to determine the development of AKAR (Akidah Akhlak Reborn) media in the class XI moral aqidah subject at MA Al-Ihsan. AKAR media is learning media that is used for learning Akidah Akhlak by using Power Point and Ispring Suite11 as an effort to increase student learning motivation. This development process produces AKAR media which is based on an Android application. AKAR media is said to be feasible after going through a validation process. This research uses R&D (Research and Development) development. The development model used is ADDIE which consists of 5 stages of analysis, design, development, implementation and evaluation.

Keywords: *Development; Media ; Learning ; Creed; Morals*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media AKAR (Akidah Akhlak Reborn) kelas XI di MA Al- Ihsan. Media AKAR adalah Media pembelajaran yang di gunakan untuk pembelajaran Akidah Akhlak dengan pemanfaatan power point dan Ispring suite11 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pengembangan ini menghasilkan media AKAR yang berbasis aplikasi android. Media AKAR di katakan layak setelah melalui proses validasi. Penelitian ini menggunakan pengembangan R&D (Research and Development). Model Pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 Tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Kata Kunci: Pengembangan ; Media ; Pembelajaran ; Akidah ; Akhlak

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dirasa memiliki dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. (Studi, Agama, Tarbiyah, Tarbiyah, & Tadris, 2020) Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengembangan memiliki arti proses, cara ,perbuatan mengembangkan. (Dzulfiqar, 2018) Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran, Seels & Richeys. (Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, 2020) Media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa. Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya yang berjudul “media pembelajaran” menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. (Sadiman, 2009) Umar (2013), menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. (Kuswanto & Radiansah, 2018)

Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Septy, 2021) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Moh Suardi, 2018) Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. (Ahmad Rudi Maasrukhin Khurin, In Ratnasari, 2019)

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. (Nurrita, 2018) Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan

instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. (Hasan, 2021) Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. (Pane & Darwis Dasopang, 2017)

Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. (Nurrita, 2018) Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Lantas apa yang terjadi jika media pembelajaran tidak ada, yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik.

Mata pelajaran akidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di MA al-ihسان. Akidah adalah kepercayaan yang bersih dari bimbingan Dan keraguan dimana hati membenarkannya sehingga timbulnya ketenangan jiwa. Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang berakibat timbulnya berbagai perbuatan secara spontan tanpa disertai pertimbangan. (Wahyudi Dedi, 2017)

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas XI di MA Al-Ihsan masih terdapat permasalahan yaitu Pada saat kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak yang mana sumber belajar yang digunakan berupa buku lks serta menggunakan metode ceramah masih kurang disukai peserta didik. Ada beberapa metode atau media pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh pendidik agar peserta didik atau siswa bisa termotivasi dalam belajar. Dengan demikian penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran salah satu diantaranya adalah media *AKAR*. Media Pembelajaran *AKAR* (

Akidah Akhlak Reborn) adalah Media pembelajaran yang berbasis aplikasi android yang digunakan untuk belajar pada mata pelajaran akidah akhlak Kisah Teladan Abdurrahman bin Auf dan Abu Dzar al-Ghifari.

METODE

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian *research and development* (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Sugiono menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan suatu produk yaitu sebuah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan dapat menguji keefektifan dari produk tersebut. (Sugiono, 2010) Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, dilakukanlah sebuah analisis kebutuhan produk dan kebutuhan pengguna. Model pengembangan yang digunakan peneliti di dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Di dalam model pengembangan ADDIE terdapat beberapa proses, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan beberapa tahapan metode yaitu: 1) Analisis, dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi dan analisis karakteristik peserta didik meliputi perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, latar belakang akademik, latar belakang kehidupan sosial dan ekonomi. Tahapan analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pembuatan dan pengembangan media *AKAR* (Akidah Akhlak Reborn). 2) Perancangan, dalam tahap ini adalah peneliti menyusun struktur media, penentuan materi, dan perancangan evaluasi yang akan di terapkan dalam media *AKAR* (Akidah Akhlak Reborn). 3) Pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan pembuatan materi, pembuatan soal, pendesainan media *AKAR* (Akidah Akhlak Reborn), dan tahap revisi. 4) Implementasi untuk menguji produk melalui penilaian. Penilaian dilakukan oleh guru pengampu dan siswa kelas XI MA Al-Ihsan Kalikejambon. 5) Evaluasi perlu dilakukan dengan alasan selain supaya produk yang dihasilkan benar-benar berkualitas, tepat guna dan sasarannya, uji coba produk juga merupakan salah satu syarat yang harus dikerjakan oleh peneliti dalam mengambil penelitian model pengembangan.

Penelitian ini dilakukan di MA Al-Ihsan Kalikejambon . Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 . Subjek dalam penelitian ini adalah media *AKAR* (Akidah Akhlak Reborn) sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak untuk siswa kelas XI MA Al-Ihsan Kalikejambon. Objek penelitian pada penelitian ini adalah kualitas media *AKAR* (Akidah Akhlak Reborn) pada kelas XI MA Al-Ihsan Kalikejambon ditinjau

dari aspek materi, soal, tampilan media, dan kepraktisan media. Penilaian di lakukan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Jenis instrumen data yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif. Cara untuk mendapatkan data tersebut adalah dengan menggunakan kuisioner atau angket yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan siswa.

HASIL

1. Hasil Tahap Analisis

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan adalah tahap analisis. Peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas dan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran akidah akhlak dan siswa kelas XI di MA Al-Ihsan Kalikejambon. Beberapa hal yang peneliti analisis yaitu, kurikulum, materi dan karakter siswa.

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di MA Al-Ihsan Kalikejambon yaitu kurikulum 2013. Berdasarkan data pada RPP mata pelajaran akidah akhlak. Peneliti mengambil kompetensi dasar yang di pakai dalam materi akidah akhlak bab Kisah teladan Abdurrahman bin Auf Abu Dzar al-Ghifari kelas XI, karena dalam materi tersebut siswa diharapkan dapat memahami materi akidah akhlak bab Kisah teladan Abdurrahman bin Auf Abu Dzar al-Ghifari dengan baik.

b. Analisis Materi

Berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajran tersebut kemudian diuraikan menjadi beberapa materi pokok. Materi pokok tersebut yang akan dimasukkan dalam media pembelajran *AKAR*.

c. Analisis Karakter Siswa

Analisa karakter siswa dilakukan dengan wawancara kepada salah satu siswa kelas XI hasil wawancara tersebut dapat dikatakann bahwa karakter siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah bersifat kurang fariatif. Pada saat mengikuti pembelajaran banyak siswa yang kurang memahami materi yang dijelaskan guru. Karena siswa terlihat jenuh dan mudah bosan jika menggunakan model pembelajaran yang monoton.

2. Hasil Tahap Perancangan

Data yang peneliti kumpulkan sebelum merancang media pembelajaran berupa materi dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dari materi akidah akhlak di MA Al- Ihsan. Data tersebut diperoleh dari LKS akidah akhlak untuk MA/MAN kelas XI yang dikembangkan dengan kurikulum 2013 oleh tim MGMP. Data yang diperoleh kemudian di masukkan ke dalam media pembelajaran *AKAR* dan diubah kedalam bentuk soal.

Peneliti merancang draft media, Aplikasi yang di gunakan untuk membuat Media pembelajaran adalah MS Power Point dan menu Evaluasi dibuat menggunakan Ispring yang terinstal di Power Point. Dengan i Spring juga media pembelajaran di preview untuk tampilan tablet dan smartphone selanjutnya di publish menjadi format HTML5. Menggunakan aplikasi APK Building maka HTML5 dirubah menjadi file berekstensi .apk sehingga bisa dibuka di Android.

3. Hasil Tahap Pengembangan dan Implementasi

a. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan dalam pengembangan media ini yaitu peneliti secara langsung menerangkan kepada guru dan siswa tentang bagaimana langkah-langkah pengoprasian media pembelajaran *AKAR* dengan cara sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengirim media pembelajaran *AKAR* tersebut kepada siswa dan guru.
- 2) Siswa dan Guru mendownload media media pembelajaran *AKAR* agar dapat di oprasikan atau di gunakan.

b. Tampilan Awal

Tampilan awal berisi menu yang terdiri dari 3 icon dalam media pembelajan *AKAR* yang mana terdapat icon petunjuk, icon mulai, dan icon informasi. Tampilan awal ini bertujuan untuk membuka halaman dan untuk mengetahui terdapat menu apa saja di dalam media tersebut



Gambar 1 Tampilan Awal

c. Menu Petunjuk

Menu petunjuk ini yang mana berfungsi untuk mengetahui kegunaan dari tombol atau icon yang di gunakan dalam media *AKAR* yang di paparkan sebagai berikut.



Gambar 2 Menu Petunjuk

d. Menu Mulai

Menu mulai ini terdapat 2 icon yang terdiri dari icon materi dan kuis. Siswa dapat memilih icon Materi terlebih dahulu agar dapat memahami materi akidah akhlak selanjutnya siswa dapat memilih icon Kuis agar bisa masuk dalam kuis dan mengerjakan soal yang ada dalam kuis, yang di paparkan sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat memilih icon materi pembelajaran



Gambar 3 Menu Mulai

- 2) Siswa membaca Materi Pembahasan Kisah Teladan



Gambar 4 Menu Mulai Materi

- 3) Siswa masuk dalam icon kuis untuk mengerjakan soal yang ada dalam kuis. Untuk soal yang di sajikan kuis terdapat 10 soal pilihan ganda dan pada saat mengerjakan soal dalam kuis tersebut langsung muncul respon salah dan benarnya.



Gambar 5 Tampilan Mulai

e. Menu Informasi

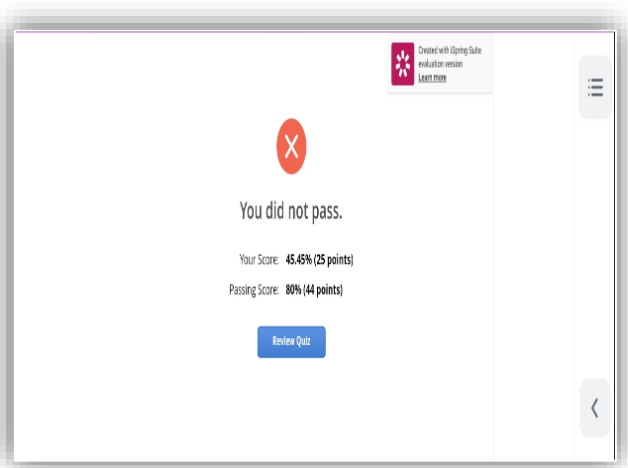
Menu petunjuk ini berisi 3 komponen yang mana terdiri dari kompetensi dasar, profil pengembang dan daftar referensi terkait sumber yang digunakan untuk materi tersebut yang di paparkan sebagai berikut:



Gambar 6 Menu Informasi

f. Hasil

Pada halaman ini berfungsi untuk melihat hasil skor pengerjaan siswa. Selain itu pengguna juga dapat mengulas kembali soal yang di jawab benar dan soal yang dijawab salah oleh siswa



Gambar 7 Hasil Skor

4. Hasil Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi berisi tentang penilaian, kritik atau saran, dan perbaikan media berdasarkan data hasil evaluasi. Data hasil evaluasi berasal dari data kuisisioner yang di isi oleh ahli materi, ahli media dan siswa sebagai pengguna akhir.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran AKAR (Akidah Akhlak Reborn) untuk fase MA. Model penelitian yang digunakan adalah penelitian model ADDIE. Di dalam model pengembangan ADDIE terdapat beberapa proses, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Tahap-tahap pembuatan media AKAR (1) Tahap Analisis Kegiatan dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi dan analisis karakteristik peserta didik (2) Tahap Perancangan peneliti menyusun struktur media, penentuan materi, dan perancangan evaluasi yang akan diterapkan dalam media AKAR (Akidah Akhlak Reborn) (3) Tahap Pengembangan peneliti melakukan penyusunan pembuatan materi, pembuatan soal, pendesainan media AKAR (Akidah Akhlak Reborn), dan tahap revisi (4) Tahap implementasi untuk menguji produk melalui penilaian. Penilaian dilakukan oleh dosen dan siswa kelas XI MA Al-Ihsan Kalikejambon (5) Tahap Evaluasi dilakukan dengan alasan supaya produk yang dihasilkan benar-benar berkualitas, tepat guna dan sasarannya, uji coba produk juga merupakan salah satu syarat yang harus dikerjakan oleh peneliti dalam mengambil penelitian model pengembangan.

Media Pembelajaran AKAR (Akidah Akhlak Reborn) adalah Media pembelajaran yang berbasis aplikasi android yang digunakan untuk belajar pada mata pelajaran akidah akhlak Kisah Teladan Abdurrahman bin Auf dan Abu Dzar al-Ghifari. Media pembelajaran AKAR ini juga merupakan hasil pengembangan dari aplikasi power point kemudian dikembangkan menggunakan dua aplikasi pendukung yaitu aplikasi iSpring suite 11 dan aplikasi Website 2 Apk Builder.

Media yang sudah dikembangkan kemudian divalidasikan kepada validator untuk menilai kelayakan dari media AKAR. Validasi ini dilakukan kepada dosen. Dari hasil validasi media AKAR yang telah dilakukan ada beberapa perbaikan yang diberikan oleh validator yang kemudian diperbaiki sesuai saran yang diberikan. Berdasarkan hasil analisis ui validasi media AKAR oleh validator didapatkan hasil bahwa media AKAR memperoleh hasil presentase sangat layak.

Ditinjau dari aspek kelayakan, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli materi terdiri dari 3 aspek yaitu Format, isi materi, dan bahasa keseluruhan mencapai 92,5%. Ahli media terdiri menjadi 3 aspek yaitu aspek tampilan, aspek kelayakan media dan aspek audio keseluruhan mencapai 90%. Maka media pembelajaran AKAR di kategorikan sangat layak.

KESIMPULAN

Media pembelajaran AKAR ini merupakan hasil pengembangan dari aplikasi power point kemudian dikembangkan menggunakan dua aplikasi pedndung yaitu aplikasi iSpring suite11 dan aplikasi Website 2 Apk Builder. Proses pengembangan media pembelajaran AKAR di penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: Tahap Analisis, Tahap Perancangan, Tahap Pengembangan, Tahap implementasi, Tahap Evaluasi.

Tingkat kelayakan media pembelajaran AKAR pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Al- Ihsan Kalikejambon setelah dinilai oleh ahli materi, ahli media dan siswa mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rudi Maasrukhin Khurin¹In Ratnasari. (2019). Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Auladuna*, 01, 101–102.
- Dzulfiqar, A. F. (2018). *Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Android dalam meningkatkan efektifitas belajar Pendidikan Agama Islam Kelas*
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Moh Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Sadiman, A. S. dk. (2009). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 5.
- Septy, N. (2021). *Media pembelajaran*. Sukabumi: Cv Jejak, anggota IKAPI.
- Studi, P., Agama, P., Tarbiyah, J., Tarbiyah, F., & Tadris, D. A. N. (2020). “ Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi ” Skripsi Oleh :, (27), 27.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- wahid abdul. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan presgtasi).
- Wahyudi Dedi. (2017). *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: lintang rasi aksara books.
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2:Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.