PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI

by Zainal Arifin

Submission date: 27-Jun-2025 04:35PM (UTC+0700)

Submission ID: 2706805281

File name: PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_PAI.pdf (303.93K)

Word count: 5473

Character count: 34273

Article history :

Received 18 October 2023
 Revised 04 December 2023
 Accepted 10 December 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI
 DENGAN AUDIO VISUAL UNTUK KETERAMPILAN
 BERWUDHU DI SMK NEGERI 12 SURABAYA**

Zainal Arifin

Universitas Muhammadiyah Surabaya
 zainalarifin102018@gmail.com

Nur Rokhman

Universitas Muhammadiyah Surabaya
 ustnurman@gmail.com

Abstrak

This study aims to develop learning multimedia products on ablution skills material at SMK Negeri 12 Surabaya at the X grade level. This type of research is development research. The procedure for developing learning multimedia uses the ASSURE approach developed by Sharon Smaldino et al, with steps that include; (1) identifying the characteristics of students, (2) setting learning objectives, (3) selecting methods, media, and learning materials, (4) using learning materials and media, (5) involving students in learning, (6) as well as evaluating and revision. This validation step for Islamic education learning multimedia adopts the Dick and Carey formative evaluation model which includes four stages, namely: evaluation of materials experts, evaluation of media experts, individual trials, small group trials, and field trials. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis, and descriptive quantitative, and statistical analysis (t-test). The results of the study show that the validation of interactive learning multimedia in terms of material aspects is very appropriate with a percentage of 83.57%. The validation of interactive learning multimedia in terms of the aspect of media experts is very good, with a percentage value of 85.92%. The individual test results were very good with a percentage of 86.76%. The small group trial results were very good with a value of 85.6%, and the field test results were very good with a percentage of 85.25%. The results of the t-test show that the significance obtained is 0.000 which is less than the specified significance value of 0.05. This means that there is a significant difference in the learning outcomes of students, between before learning to use the multimedia learning of ablution skills and after using the multimedia learning of ablution skills. The results of achieving the minimum standard of completeness at the time of the pre-test were declared complete as many as 10 children or 37.04% and incomplete as many as 17 children or 62.96%. The results of the achievement of learning completeness during the post-test were 24 children or 88.89% and students who had not completed were 3 people or 11.11%.

Keywords : Learning, constructivism, multimedia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran

pada materi keterampilan berwudhu di SMK Negeri 12 Surabaya pada jenjang kelas X. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan pendekatan ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino dkk, dengan langkah-langkah yang meliputi; (1) identifikasi karakteristik peserta didik, (2) penetapan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan metode, media, dan bahan pelajaran, (4) menggunakan materi dan media pembelajaran, (5) melibatkan siswa dalam pembelajaran, (6) serta evaluasi dan revisi. Langkah validasi multimedia pembelajaran PAI mengadopsi model evaluasi formatif Dick and Carey yang meliputi empat tahapan yaitu: evaluasi ahli materi, evaluasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, dan deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik (Uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek materi adalah sangat sesuai dengan persentase sebesar 83,57%. Validasi multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek ahli media adalah sangat baik, dengan nilai persentase sebesar 85,92 %. Hasil pengujian perorangan adalah sangat baik dengan persentase sebesar 86,76%, hasil uji coba kelompok kecil sangat baik dengan nilai sebesar 85,66%, dan hasil uji lapangan adalah sangat baik dengan persentase sebesar 85,25%. Hasil Uji-t menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 kurang dari nilai signifikasi yang ditetapkan yaitu 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, antara sebelum belajar menggunakan multimedia pembelajaran keterampilan berwudhu dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran keterampilan berwudhu. Hasil pencapaian standar ketuntasan minimal pada saat pre-test dinyatakan tuntas sebanyak 10 anak atau sebesar 37,04 % dan tidak tuntas sebanyak 17 anak atau sebesar 62,96 %. Hasil pencapaian ketuntasan belajar pada saat post-test sebanyak 24 anak atau sebesar 88,89% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 orang atau sebesar 11,11%.

Kata Kunci : Pembelajaran, konstruktivistik, multimedia

A. PENDAHULUAN

Pendidik yang profesional, peran dan tugasnya sangat kompleks, tidak hanya terbatas hanya mengajar mentrasfer ilmu saat berlangsungnya proses belajar mengajar atau berlangsungnya interaksi pendidikan di dalam kelas, akan tetapi guru juga berperan sebagai pendamping, pembimbing dan mendidik peserta didik agar peserta didik dalam pembelajaran terarah mencapai suatu tujuan pendidikan, serta guru juga sebagai administrator, evaluator, konselor dan lain-lain sesuai dengan kemampuan dan kompetensi yang di miliki oleh guru.¹

Fungsi yang strategis dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya adalah mendidik dan mengajar, oleh karena itulah melalui proses belajar mengajar akan terbentuklah sikap dan perilaku peserta didik. Kewajiban sebagai seorang guru atau pendidik adalah pembentukan kepribadian yang baik dan berakhlakul karimah, atau sebagai penanaman pada kepribadian peserta didik akan nilai-nilai moral, yang demikian inilah guru dinamakan sebagai *muadib*. Dikatakan sebagai seorang guru apabila memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan (*kognitif*) kepada peserta didik, maka dalam hal inilah dinamakan fungsi guru sebagai pengajar atau mu'allim untuk mentransfer ilmu

¹ Muhammad Hambal Shafwan, "MANAJEMEN STRATEGIS KEPALA SEKOLAH DALAM PENGEMBANGAN LEMBAGA PENDIDIKAN DI SD MUHAMMADIYAH 1 PUCANGANOM SIDOARJO," *STAIKA* 6, no. 1 (2023): 81–98, <https://jurnal.staim-paciran.ac.id/index.php/staika/article/view/70>.

pengetahuan, agar peserta didik mampu memahami, menghayati dan dapat mengamalkan berbagai ilmu pengetahuan yang di dapat.²

Menurut Heinich dalam soedeman arif dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima, membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mendukung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.³

Komunikasi dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik akan lebih efektif dan efisien, maka kemampuan guru yang berfungsi sebagai informasi belajar dalam proses belajar mengajar, sebagai pemberi sumber materi kepada peserta didik, bahkan peserta didik sebagai subyek atau penerima pesan melalui berbagai macam media pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar agar peserta didik meningkatkan prestasinya, maka guru dituntut untuk mampu menggunakan media yang baik dan benar, guru juga harus mampu memilih alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas dengan baik, agar peserta didik mampu menerima materi pembelajaran.⁴

Salah satu penyebab menurunnya prestasi peserta didik adalah karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, atau guru yang kurang mampu mempergunakan media pembelajaran di dalam kelas, karena media pembelajaran termasuk salah satu alat untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, kebutuhan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien untuk mencapai target yang ditentukan atau direncanakan, maka media pembelajaran tidak boleh diabaikan. Kegiatan proses belajar mengajar adalah sebagai upaya untuk menjadikan peserta didik berilmu dan berwawasan yang luas, ini sebagai bekal untuk peserta didik mampu menghadapi hidup saat ini dan yang akan datang, karena itu guru harus mampu mengembangkan diri dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mencapai suatu keberhasilan peserta didik.⁵

Proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila mampu menunjukkan adanya peningkatan prestasi peserta didik, hal ini akan tercapai apabila tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, situasi belajar yang mampu menjadikan proses belajar yang memberikan pengalaman belajar pada peserta didik dan mampu mempergunakan berbagai macam sumber belajar, serta mampu mempergunakan sarana media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran.⁶

Salah satu dari berbagai macam media pembelajaran adalah audio visual, hal ini apabila mampu diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas maka proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien. Guru dalam proses belajar mengajar bisa diterima atau tidaknya oleh peserta didik, tergantung guru itu mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dan

² Mohammad Ulil Abshor, "Pendidik Transformatif: Antara Disrupsi Dan Pandemi Covid-19," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 11, no. 2 (2021): 173–186.

³ Sokhibul Anshor, I Gede Sugiyanta, and Rahma Kurnia U Sri, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi," *Jurnal Penelitian Geografi* 3, no. 7 (2015): 1–9.

⁴ Muhammad Hambal Shafwan, "KONSEP PENDIDIKAN TAUHID MENURUT SYEIKH ABDURRAHMAN BIN NĀSIR AL-SA'DI," *Studia religia* 7, no. 1 (2023): 143–156, <https://journal.um-surabaya.ac.id/Studia/article/view/18259>.

⁵ Anshor, Sugiyanta, and Sri, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi."

⁶ Muhammad Hambal Shafwan, "KONSEP PUASA AL-GHAZALI DALAM MEMBUKA KARAKTER RELIGIUS PESERTA DIDIK (STUDI PUSTAKA IHYA' ULUMUDDIN)," *STAIKA* 6, no. 1 (2023): 99–121, <https://jurnal.staim-paciran.ac.id/index.php/staika/article/view/71>.

mampu mempergunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan peserta didik.⁷

Media pembelajaran sangat penting kedudukannya dalam proses belajar mengajar, karena itu sebagai alat dalam penyampaian dan penerima pesan oleh guru dan murid. Oleh karenanya, Yusuf Hadi Miarso mengartikan media pembelajaran dalam pendapatnya yang dikutip oleh Nunu Mahnun, memberikan penjelasan bahwa media pembelajaran adalah merupakan sesuatu yang memungkinkan untuk digunakan dalam memberikan rangsangan baik berupa pikiran, rasa yang ada dalam perasaan, sejauh mana perhatian, dan mendorong kemauan peserta didik sehingga mampu menjadikan pada diri siswa terjadi proses belajar yang baik.⁸

Upaya untuk memudahkan di dalam proses belajar mengajar, maka guru mampu mempergunakan media pembelajaran dengan baik dan benar, media pembelajaran apapun sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik, agar peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dari guru. Untuk memudahkan dan meringankan tugas guru dalam proses belajar mengajar dan juga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran, maka media pembelajaran salah yang harus dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pendidikan, sehingga dalam proses belajar mengajar antara guru dan murid akan berhasil dalam pembelajaran, inilah yang dinamakan guru yang profesional.⁹

Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran memakai audio visual, agar peserta didik mampu mempraktekkan tata cara wudhu yang baik dan benar sesuai syariat Islam.¹⁰

Sebagaimana dalam firman Allah dalam surah Al-Maaidah/5:6. Pada ayat tersebut, sudah sangat jelas bahwa untuk melaksanakan shalat diwajibkan untuk berwudhu terlebih dahulu, apabila akan mendirikan shalat harus dalam keadaan suci dan bersih. Oleh karena itu bila seseorang dalam keadaan berhadhas kecil atau besar tidak hanya cukup membersihkan kotorannya, namun agama Islam memiliki aturan agar seseorang tidak hanya dalam keadaan bersih tapi juga harus suci.¹¹

Guru dituntut untuk pengembangan diri terkait penggunaan media pembelajaran, guru juga harus mampu menggunakan teknologi pembelajaran untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman di era 4.0, untuk mendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar, oleh karena itu diharapkan guru mampu menciptakan dan menggunakan media pembelajaran atau alat-alat bantu yang sesuai dengan materi pembelajaran di era saat ini, agar proses pembelajaran itu berhasil, media pembelajaran atau alat-alat itu sederhana, akan tetapi mampu membantu proses belajar mengajar guru dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran, agar mampu meningkatkan prestasi peserta didik.¹²

⁷ Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Muhtadiin* 7, no. 01 (2021): 247–264, <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muhtadiin/article/view/82/64>.

⁸ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012.

⁹ Khusnan Iskandar, "Profesionalisme Guru," *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* Volume 01, no. nomor 01 (2017): 21–40, <https://ejournal.inkafa.ac.id/index.php/jalie-inkafa/article/view/82>.

¹⁰ Nurainiah, "Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Manajer Pendidikan* 14, no. 2 (2020): 1–9.

¹¹ Siti Haryuni, "Penerapan Bimbingan Konseling Pendidikan Dalam Membentuk Kedisiplinan Layanan Bimbingan Pengembangan Diri," *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2013): 389–416.

¹² Nurainiah, "Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam."

Guru di era saat ini di tuntutan untuk mampu mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran walaupun sederhana dan murah, akan tetapi ini akan membantu dalam proses belajar mengajar, dengan harapan peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peserta didik di zaman saat ini mulai kritis, karena sumber belajar dari media pembelajaran sangat mudah di dapat dari media pembelajaran. Para peserta didik di tingkat SMA/ SMK sudah selanjutnya ditingkatkan cara belajarnya melalui bimbingan dan pendampingan dari para pendidiknya.¹³

Peran tugas guru agama ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar, khususnya belajar ilmu agama, karena itu wawasan pengetahuan Islam guru harus di perluas dan di perkuat melalui majlis ta'lim, begitu pula, begitu juga dengan pengembangan wawasan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.¹⁴

Guru agama ikut membantu peserta didiknya di dalam mengaktifkan unsur-unsur psikologi yang ada dalam diri peserta didik seperti perhatian, daya ingat, minat berfikir dan perkembangan kepribadian peserta didik, apabila guru mampu menggunakan media pembelajaran yang baik. Sikap peserta didik dengan minat belajar yang tinggi, hal ini potensial sekali untuk ditumbuhkembangkan sebagai dasar keimanan, bahkan ibadah dan mu'amalah, sikap sosial serta pembentukan akhlakul karimah sangat mudah dikembangkan pada peserta didik, media pembelajaran agama itu apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran akan membangkitkan motivasi dan kegairahan dalam pembelajaran agama serta mudah menyampaikan materi agama. Untuk mewujudkan semua itu guru agama harus mempersiapkan diri bagaimana mengoptimalkan pelaksanaan pendidikan agama dengan media pembelajaran yang benar, serta kreatifitas dan inovasi-inovasi yang dilakukan oleh guru pendidikan agama islam dalam mewujudkan *transfer of knowledge*.¹⁵

Kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan serta perubahan sikap masyarakat membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Hal ini mendorong setiap lembaga pendidikan untuk mengembangkan lembaganya lebih maju dengan memanfaatkan teknologi modern dan kemajuan ilmu pengetahuan sebagai media pengajaran.¹⁶

Media Pembelajaran khususnya media pembelajaran pendidikan agama islam seperti buku, film, video, kaset, slide dan lain-lain, ini semua sebagai sarana dalam proses belajar mengajar, untuk merangsang peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal. Media pembelajaran ada siap pakai (*media by ination*) yang ada di sekitar kita atau mudah didapat di pasaran bebas, adakalanya yang harus dirancang dikembangkan sendiri (*media by design*).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat, maka pembaharuan dalam media pembelajaran juga harus mengikutinya, agar media teknologi pembelajaran akan lebih menarik dan memudahkan pekerjaan guru dalam proses belajar mengajar, maka guru dituntut agar mampu mempergunakan media teknologi pembelajaran dengan baik dan benar, oleh karena itu seorang guru harus mampu menggunakan dan mengoperasikan teknologi, untuk

¹³ Husnul Hotimah, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edukasi* 7, no. 3 (2020): 5.

¹⁴ Elihami Elihami and Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *Edumaspu - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79-96.

¹⁵ Nurainiah, "Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam."

¹⁶ Tim WRI, *Bunga Rampai Psikologi Dan Pembelajaran*, Basic education project (BEP)- (Semarang: Dirjen. Binbagais Depag RI), 175.

mewujudkan pemenuhan penggunaan media pembelajaran dan alat bantu dalam proses belajar mengajar sesuai perkembangan zaman, agar dunia pendidikan tidak ketinggalan dengan yang lain.¹⁷

Kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya dengan mengikuti perkembangan dan tuntutan zaman adalah tuntutan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru selain kemampuan guru dalam menggunakan media atau alat yang sudah tersedia.¹⁸

Proses belajar mengajar pendidikan agama islam tidak bisa dipalingkan dari posisi pendidikan terutama pendidikan islam, dalam permasalahan ini nyata misalnya, semua sekolah negeri atau swasta di bawah naungan diknas walaupun terdapat mata pelajaran pendidikan agama islam, namun alokasi waktunya hanya 3 jam pelajaran per minggu, beda dengan sekolah dibawah naungan kementerian agama, ini sangat tidak mungkin kalau disimetriskan dengan manfaat pendidikan agama bagi generasi muda dan masyarakat pada umumnya.

Di Indonesia pendidikan agama Islam belum siap mengambil alih dalam mendidik muslim secara adafitif normatif , cenderung mengabaikan pembinaan aspek prilaku atau akhlaqur karimah dan tekad untuk mengamalkan nilai – nilai ajaran agama, sehingga terjadi kesenjangan antara pengetahuan dan pengalaman, atau dalam bahasa Muhaimin adalah kesenjangan gnosis dan praxis dalam kehidupan beragama, sehingga kurang mampu membentuk pribadi-pribadi islami.¹⁹

Pendapat tersebut ditambah pula oleh Dr. Muchtar Bukhori bahwa Pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah umum merupakan kegiatan dengan posisi yang bersifat marginal atau perifer dalam percaturan problematik pendidikan nasional. Artinya, tidak banyak yang dapat dilakukan oleh para pendidik Islam lewat kegiatan pendidikan jenis ini untuk memberikan sumbangan yang berarti bagi lahirnya proses peremajaan dan pengembangan pendidikan formal maupun non formal.²⁰

Kemudian kalau dilihat lebih spesifik, kegiatan pendidikan keislaman di sekolah pada umumnya sangat terbatas cakupannya, bahkan banyak pihak berpendapat bahwa kegiatan pendidikan ini lebih tepat kalau disebut sebagai kegiatan pengajaran.²¹

Berbicara kegiatan pengajaran PAI dalam koridor kegiatan belajar- mengajar (KBM) di sekolah tentu tidak terlepas dari masalah internal. Sungguhpun posisi atau kedudukan PAI sebagai sub sistem dari Sistem Pendidikan Nasional cukup kuat, dalam pelaksanaannya masih dijumpai beberapa masalah internal, antara lain: (1) kurangnya jumlah jam pelajaran (2) metodologi pendidikan agama yang kurang tepat (3) adanya dikotomi antara pendidikan agama dengan pendidikan umum (4) perhatian dan kepedulian pimpinan sekolah dan guru lainnya serta (5) heterogenitas pengetahuan dan penghayatan agama peserta didik.²²

¹⁷ Nurkholis, "PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto" 1, no. 1 (2003): 24-44.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 2.

¹⁹ Muhaimin, et.al., *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 88.

²⁰ Muchtar Bukhori, *Spektrum Problematika Pendidikan di Indonesia*, (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, 1994), hlm. 244-245.

²¹ *Ibid.*, hlm. 224.

²² H.Ahmad Ludjito, "Pendidikan Agama sebagai Subsistem dan Implementasinya dalam Pendidikan Nasional" dalam. Chabib Tho'ha, dan Abdul Mu'ti, (penyunting), *PBM PAI di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar*, (Jogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 6-16.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan yang secara umum disebut juga dengan istilah *research and development*. Menurut ahli teknologi pembelajaran, Seels & Rechey pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Pengembangan dalam konteks ini dapat diartikan sebagai proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

Menurut Nusa Putra penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencaritemuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model atau metode, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.²³

Ahli pendidikan juga mengemukakan beberapa definisi terkait dengan penelitian pengembangan. Borg & Gall dalam Punaji juga mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan merupakan strategi untuk mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan.²⁴

Dari berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan dalam ranah pendidikan pada hakekatnya adalah untuk menghasilkan bahan-bahan pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi pemecahan masalah terhadap proses pembelajaran, guna menjadikan pembelajaran tersebut mudah untuk dimaknai serta diserap oleh peserta didik.

A. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Desain Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivistik

Pengembangan produk multimedia pembelajaran tata cara wudhu dirancang menggunakan model pengembangan ASSURE yang dirancang dan dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Henich, Russell dan Michael Molenda. Model pengembangan ASSURE ini memiliki beberapa prosedur atau langkah kerja antara lain yaitu :

- a. Analyze Learner Characteristics (Analisis kebutuhan).
Analisis ini digunakan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan.
- b. State Performance Objectives (penetapan tujuan pembelajaran).
Pengembang melakukan penerjemahan tujuan umum atau dari standar kompetensi yang telah ada ke dalam tujuan yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu.
- c. Select methods, media, and material (pemilihan metode, media dan bahan pelajaran).
Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran untuk pembelajar, pemilihan metode dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan.
- d. Utilize material (menggunakan materi dan media pembelajaran).
Tahapan keempat ini adalah penggunaan metode, media dan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan media yang telah dirancang, pengembang pada tahapan sebelumnya melakukan uji coba dalam kelompok, untuk memastikan bahwa setiap komponen dalam multimedia berfungsi secara efektif untuk digunakan dalam situasi setting yang sebenarnya.

²³ Nusa Putra. *Research and Development*, "Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar". (Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2012).hlm.67.

²⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*,(Jakarta:Kencana, 2012).hlm.215.

- Dalam pengembangan multimedia Tata cara wudhu juga memasukkan komponen-komponen pembelajaran efektif yang meliputi: (1) konstruktivistik, (2) inkuiri atau proses penemuan, (3) proses bertanya (questioning), (4) pembentukan masyarakat belajar, (5) permodelan, dan (6) refleksi.
- e. requires learner participation (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran). Tahapan ini berfungsi untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berlangsung efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.
- f. Evaluate and revise (evaluasi dan revisi). Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan revisi. Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang perlu untuk diperbaiki.

2. Karakteristik Multimedia PAI

Dalam multimedia pembelajaran Tata cara wudhu ini, peneliti membahas spesifikasi dan karakteristik produk yang dibuat sebagai berikut :

- 1) Nama Produk : Media Pembelajaran Multimedia Tata cara wudhu
- 2) Fokus pengembangan : peneliti membuat multimedia pembelajaran tata cara wudhu pada kelas X SMK/Kejuruan yang dimediasi dengan perangkat keras berupa Komputer (PC), atau laptop. Beroperasi menggunakan sistem aplikasi flash player, untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya.
- 3) Detail Aplikasi :
 - a. Nama Aplikasi : Media Pembelajaran Multimedia Tata cara wudhu
 - b. Dirancang dengan :: Adobe Flash 6.0
Multimedia interaktif tata cara wudhu dibuat menggunakan perangkat lunak utama Adobe Flash CS.6, karena program aplikasi tersebut terdapat actionscript yang dapat mengintegrasikan animasi- animasi yang mendukung dalam pembuatan multimedia. Selain program aplikasi utama berupa Adobe Flash CS 6 , aplikasi yang digunakan sebagai pendukung dalam pembuatan multimedia Tata cara wudhu tersebut antara lain adalah adobe photoshop, MP3 audio editor, dan fotmat factory.
 - c. Sistem Operasi : Windows XP, Window s 7 32/64 bit, windows 8 32/64 bit, dan windows 10
 - d. Processor : Intel (R) CPU 1.73GHz
 - e. Memory : 1024MB RAM
 - f. Diinstal pada: kompter (PC) atau laptop
 - g. Audio : Aktif
- 4) Lokasi : SMK Negeri 12 Surabaya yang berada di Jalan Siwalankerto Permai no.1, Kecamatan Siwalankerto, Kota Surabaya.
- 5) Standart Kompetensi : 2. Mengenal Tata cara wudhu
Kompetisi dasar :
 - 2.1 Menyebutkan delapan Tata cara wudhu
 - 2.2 Hafal delapan Tata cara wudhu

2.3 Menyebutkan niat dan doa Tata cara wudhu

2.4 Hafal niat dan doa Tata cara wudhu beserta artinya

- 6) Tujuan Pembelajaran :
- Siswa mampu menjelaskan pengertian wudhu
 - Siswa dapat membaca niat wudhu dengan benar
 - Siswa dapat menyebutkan delapan Tata cara wudhu dengan urutan
 - Siswa mampu untuk mengartikan doa sesudah wudhu dengan benar
 - Siswa dapat mempraktekkan urutan Tata cara wudhu dengan benar
 - Siswa dapat memberikan contoh meneladani tata cara wudhu.
- 7) Hasil Akhir Produk : CD Pembelajaran Tata cara wudhu dan buku petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran Tata cara wudhu.

Penelitian dan pengembangan ini adalah multimedia interaktif dalam pembelajaran Tata cara wudhu dengan format ekstensi swf dan exe. Produk Multimedia pembelajaran Tata cara wudhu ini menyajikan materi yang berisi tesks, gambar, animasi, audio, dan video pembelajaran yang dikemas dalam CD (compact disk) pembelajaran. Produk multimedia yang dihasilkan adalah jenis multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran dapat dioperasikan oleh pengguna secara langsung. Interaktif yang dimaksudkan dalam hal ini adalah kemungkinan adanya interaksi pengguna terhadap multimedia yang digunakan, sehingga pengguna dapat melakukan perintah kepada media serta media dapat memberikan umpan balik kepada pengguna.

8. Karakteristik Produk Multimedia Pembelajaran Tata cara wudhu

Produk multimedia pembelajaran Tata cara wudhu ini terdiri dari beberapa komponen antara lain yaitu (1) intro (tayangan pembuka), (2) SK dan KD materi Tata cara wudhu, (3) hadis yang berfungsi untuk memberikan motivasi belajar peserta didik, (4) tombol yang digunakan untuk pengoperasian multimedia, (5) materi pembelajaran, (6) video pembelajaran, (7) game pembelajaran tata cara wudhu, (8) rangkuman materi, dan (9) refleksi materi terkait dengan urutan tata cara wudhu.

Multimedia pembelajaran Tata cara wudhu ini mempunyai beberapa karakteristik yang membedakan dengan multimedia pada umumnya, diantaranya sebagai berikut : (1) materi pembelajaran dibuat dan dikembangkan berdasarkan kurikulum SMK/Kejuruan pada jenang kelas X, (2) pengembangan multimedia berdasarkan kepada perkembangan usia peserta didik jenjang sekolah menengah, (3) multimedia pembelajaran Tata cara wudhu mudah untuk dioperasikan baik bagi guru maupun peserta didik, (4) multimedia pembelajaran Tata cara wudhu dilengkapi dengan animasi sesuai dengan us³peserta didik, (5) multimedia pembelajaran Tata cara wudhu dilengkapi dengan game pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, (6) game pembelajaran pada multimedia pembelajaran Tata cara wudhu dirancang dan dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik mulai dari tingkatan remembering, understanding, analisis, sampai pada tingkatan applying, (7) multimedia pembelajaran Tata cara wudhu dikembangkan dengan memperhatikan gaya belajar peserta didik sehingga dapat mengakomodasi berbagai jenis gaya belajar mulai dari audi, visual, audiovisual, sampai kepada gaya belajar kinestetik.

Multimedia yang dikembangkan adalah berdasarkan teori kosnruktivistik yang mencakup beberapa hal yang meliputi beberapa tahapan : (1) proses inkuiri

(penemuan), (2) proses questioning (bertanya), (3) kelompok belajar, (4) permodelan, dan (5) proses refleksi.

3. Kesesuaian Produk Multimedia Pembelajaran PAI untuk SMK/Kejuruan

Kesesuaian produk multimedia pembelajaran PAI untuk SMK/Kejuruan disini, peneliti mengelompokkan menjadi dua bagian yaitu :

- a. Kesesuaian materi pembelajaran sebelum digunakan dalam uji coba lapangan, multimedia pembelajaran divalidasi terlebih oleh ahli materi. Penilaian ahli materi terhadap multimedia mencakup beberapa aspek yang meliputi (1) kesesuaian konten (2) kesesuaian konstruksi media, dan (3) tatabahasa serta layout multimedia pembelajaran.

Secara umum ahli memberikan komentar bahwa dari aspek materi produk multimedia pembelajaran Tata cara wudhu sudah layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran materi Tata cara wudhu. Konten yang digunakan menarik dan atraktif sehingga sesuai untuk pembelajaran di kelas rendah ataupun dikelas tinggi. Dengan melihat data pada lampiran, tentang hasil penilaian ahli materi sebagai berikut.

Tabel 4.10
Kesesuaian Media Dari Ahli Materi

No	Aspek Media	Skor Nilai	Skor Maksimal	Prosentase (100%)
1	Kesesuaian isi (konten)	53	60	88,33
2	Kesesuaian Konstruksi media	32	40	80
3	Tatabahasa dan layout multimedia pembelajaran	32	40	80
TOTAL		117	140	

Berdasarkan penilaian ahli materi ini, dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan: X_i = Skor yang di dapat

$$X_{max} = \text{Skor maksimal}$$

$$\text{Nilai (prosentase \%)} = \frac{117}{140} \times 100 = 83,57 \%$$

Adapun hasil validasi ahli meteri, didapatkan melalui instrument berupa angket tertutup, dengan perolehan penilaian sebesar 83,57%. Berdasarkan perolehan tersebut, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Tata cara wudhu ini termasuk kedalam kategori sangat sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada jenjang SMK/Kejuruan.

- b. Kesesuaian Desain Multimedia Pembelajaran. Penilaian ahli media dalam pengujian multimedia ini mencakup beberapa hal yang meliputi (1) aspek rekayasa perangkat lunak, (2) desain multimedia pembelajaran, (3) kualitas tampilan dalam multimedia, serta

(4) interaksi program multimedia. Dengan melihat data pada lampiran, tentang hasil penilaian ahli materi sebagai berikut.

Tabel 4.11
Kesesuaian Media Dari Ahli Media

No	Aspek Media	Skor Nilai	Skor Maksimal	Prosentase (100%)
1	Aspek rekayasa perangkat lunak	29	35	82,85
2	Aspek desain multimedia pembelajaran	43	50	86,00
3	Kualitas tampilan	30	35	85,71
4	Interaksi program multimedia	14	15	93,33
TOTAL		116	135	

Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran tersebut dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan

X_i = Skor yang di dapat

X_{max} = Skor maksimal

$$\text{Nilai (prosentase \%)} = \frac{116}{135} \times 100 = 85,92 \%$$

Adapun hasil dari ahli media pembelajaran, dapat diketahui bahwa item-item materi pada multimedia pembelajaran Tata cara wudhu ini secara keseluruhan memperoleh hasil penilaian sebesar 85,92%. Ditinjau dari hasil penilaian ahli desain media pembelajaran menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran tata cara wudhu ini termasuk kedalam kategori sangat sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada jenjang SMK/Kejuruan.

4. Efektifitas Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivistik

Uji keefektifan produk dilakukan setelah peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan multimedia pembelajaran tata cara wudhu. Dalam uji keefektifan produk ini, peserta didik sebelumnya telah melakukan serangkaian kegiatan pre-test dan pos test. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang disajikan pada tabel 4.6 dapat dilakukan pengolahan data untuk menguji keefektifan produk multimedia pembelajaran Tata cara wudhu. Tabel tersebut menyatakan nilai test sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Tata cara wudhu. Langkah dalam menyusun uji paired sampel t test ini adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan nilai test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran materi Tata cara wudhu.

H1 :Ada perbedaan test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Tata cara wudhu.

2. Menentukan signifikansi
3. Kriteria pengujian
 - a. Jika signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima
 - b. Jika signifikansi ≤ 0.05 maka H_0 ditolak

Berdasarkan syarat di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran tata cara wudhu. Berdasarkan pengujian ini dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara hasil test sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tertentu dalam proses pembelajaran tata cara wudhu di kelas X SMK Negeri 12 Surabaya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Sebelum uji coba produk, diketahui bahwa keterampilan berwudhu siswa kelas X di SMK Negeri 12 Surabaya masih banyak yang salah tidak sesuai dengan syariah sunnah Nabi Muhammad SAW.
2. Respon siswa di SMK Negeri 12 Surabaya terhadap pengembangan media pembelajaran PAI dengan audio visual untuk keterampilan berwudhu sangat baik dan antusias menerima produk tersebut dengan hasil penilaian sebesar 85,25% dengan kriteria sangat menarik.
3. Pengembangan media pembelajaran PAI dengan audio visual yang dikembangkan peneliti terhadap keterampilan berwudhu siswa di SMK Negeri 12 Surabaya sangat berpengaruh positif. Dari hasil uji t, saat post-test, peserta yang memenuhi standar ketuntasan belajar sebanyak 24 orang atau sebesar 88,89% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 orang atau sebesar 11,11%. Angka ketuntasan ini sangat meningkat daripada hasil uji t pre-test, yakni hanya tuntas 10 siswa atau sebesar 37,04 % dan yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa atau sebesar 62,96 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Abshor, Mohammad Ulil. "Pendidik Transformatif: Antara Disrupsi Dan Pandemi Covid-19." *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 11, no. 2 (2021): 173–186.
- Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Muftadiin* 7, no. 01 (2021): 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/view/82/64>.
- Anshor, Sokhibul, I Gede Sugiyanta, and Rahma Kurnia U Sri. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi." *Jurnal Penelitian Geografi* 3, no. 7 (2015): 1–9.
- Elihami, Elihami, and Abdullah Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami." *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96.
- Haryuni, Siti. "Penerapan Bimbingan Konseling Pendidikan Dalam Membentuk Kedisiplinan Layanan Bimbingan Pengembangan Diri." *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2013): 389–416.

- Hotimah, Husnul. "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi* 7, no. 3 (2020): 5.
- Iskandar, Khusnan. "Profesionalisme Guru." *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* Volume 01, no. nomor 01 (2017): 21–40.
<https://ejournal.inkafa.ac.id/index.php/jalie-inkafa/article/view/82>.
- Nurainiah. "Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Manajer Pendidikan* 14, no. 2 (2020): 1–9.
- Nurkholis. "PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto" 1, no. 1 (2013): 24–44.
- Shafwan, Muhammad Hambal. "KONSEP PENDIDIKAN TAUHID MENURUT SYEIKH ABDURRAHMAN BIN NĀSIR AL-SA'DI." *Studia religia* 7, no. 1 (2023): 143–156.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/Studia/article/view/18259>.
- . "KONSEP PUASA AL-GHAZALI DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER RELIGIUS PESERTA DIDIK (STUDI PUSTAKA IHYA' ULUMUDDIN)." *STAIKA* 6, no. 1 (2023): 99–121. <https://jurnal.staim-paciran.ac.id/index.php/staika/article/view/71>.
- . "MANAJEMEN STRATEGIS KEPALA SEKOLAH DALAM PENGEMBANGAN LEMBAGA PENDIDIKAN DI SD MUHAMMADIYAH 1 PUCANGANOM SIDOARJO." *STAIKA* 6, no. 1 (2023): 81–98. <https://jurnal.staim-paciran.ac.id/index.php/staika/article/view/70>.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Nurhadi Kastamin, Abas Mansur Tamam. "Prototipe Kepemimpinan Kiai di Pesantren Tradisional", Jurnal Dirosah Islamiyah, 2021 Publication	2%
2	digilib.unila.ac.id Internet Source	2%
3	kamiluszaman.blogspot.com Internet Source	1%
4	sadiranstai.blogspot.com Internet Source	1%
5	www.powershow.com Internet Source	1%
6	Evi Sukenti. "PENGEMBANGAN LABORATORIUM VIRTUAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PADA MATERI SISTEM SIRKULASI", Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2021 Publication	1%
7	vdocuments.site Internet Source	1%
8	repository.uinmataram.ac.id Internet Source	1%
9	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1%
10	id.scribd.com Internet Source	1%

11	Internet Source	1%
12	jurnal.uinbanten.ac.id Internet Source	1%
13	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	1%
14	repository.bsi.ac.id Internet Source	1%
15	www.researchgate.net Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 30 words