



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DIGIMONICA* PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMPN 13 MALANG

Lutviatul Khusna¹, Arief Ardiansyah², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³

Universitas Islam Malang

e-mail: 1husnalutviatul1004@gmail.com, 2arief.ardiansyah@unisma.ac.id,
3lia.nur@unisma.ac.id

Abstract

Learning Media has an important role in a process learning. Along with technology, Along with the progress of the times, today there are many learning media based on computer and internet technology. However, in class VIII SMPN 13 Malang, the learning media is still rare used in the PAI learning process, as a result interest in learning and students low participation. The type of research used is research and development by adapting the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was carried out from June, where the study sample was 32 Class students. Technique data collection used questionnaires and interviews. Experimental design used is an experimental design. One small group and big group. Data analysis using quantitative and qualitative techniques analysis. The results of this development research are PAI and Budi Pekerti learning media based on digimonica which is applied in PAI learning for class VIII SMPN 13 Unlucky. At the product validation stage, the results of the validation with media experts get a score of 97%, material validation gets a score of 73%, while validation learning experts got a score of 68%. can be concluded that The product developed has a feasibility level in the Digimonica media.

Kata Kunci: *learning media, digimonica, learning pai and good manners.*

A. Pendahuluan

Peran pendidikan adalah untuk membentuk individualitas masyarakat dan memungkinkan mereka untuk sadar, tertarik dan bersaing di era globalisasi menurut landasan pendidikan yang sejalan dengan konsep longevity education dan perkembangan ilmu pengetahuan dimana teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam komponen kehidupan (Sanjaya 2016). Kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak positif pada bidang pendidikan, dan materi tidak lagi terbatas pada media cetak dan dapat diakses dengan berbagai cara memungkinkan penyajian materi yang menarik. Presentasi materi harus dikemas dengan cara yang menarik. Ini memungkinkan siswa untuk secara aktif meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain buku, guru juga harus bisa mengaplikasikan Lingkungan

siswa yang berbeda sebagai sumber belajar untuk setiap proses pembelajaran (Zulkarnain, Firdaos, and Sada 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari lingkungan belajar yang dapat merangsang belajar siswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai stimulus untuk memotivasi siswa agar berhasil berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Menggunakan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Materi Pendidikan Agama Islam tidak hanya sebagai alat bantu bagi guru, tetapi juga sebagai alat bantu belajar bagi siswa (Muhson 2010). Penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat penting untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar, menginspirasi siswa dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media. Tujuannya adalah untuk memudahkan pengajaran materi yang diberikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak guru di lapangan yang memberikan materi dengan menggunakan metode tradisional (Sadiman,).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, bahwasannya pendidik jarang menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran, tetapi melalui metode ceramah dan hebituasi (pembiasaan) dalam kegiatan pembelajaran. Dengan metode tersebut menurut pendidik sangat efektif. Namun, Metode ini termasuk dalam metode tradisional. Siswa kurang teliti dan bosan menggunakan metode tradisional karena dianggap kurang menarik jika kegiatan itu awalnya bermanfaat, namun hal itu tidak berlangsung lama dan selama proses pembelajaran siswa tidak terlalu memperhatikan guru saat mengajar, dan beberapa siswa mengobrol sendiri dengan temannya. Akibatnya interaksi atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat sedikit ketika guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya, hanya dua siswa yang mengacungkan tangan dan siswa yang lain tidak bersemangat dengan kegiatan tanya jawab.

Berdasarkan paparan masalah di SMPN 13 Malang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *digimonica* dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 13 Malang. Hal ini didasarkan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dikarenakan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran PAI. Penelitian terdahulu oleh Yoga Klody (2020) menunjukkan adanya kemampuan peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *digimonica*. Berdasarkan latar belakang masalah, fokus pengembangannya adalah (1) “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *digimonica* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti unttuk siswa kelas VIII SMPN 13 Malang?” dan (2) “Bagaimana respon siswa terhdap media pembelajaran berbasis *digimonica*

pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VIII SMPN 13 Malang?”. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk siswa SMPN Kelas VIII. Oleh karena itu, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research and development* (R&D) Prosedur pengembangan yang digunakan dalam peneliti ini mengacu model pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Juni 2022 di SMPN 13 Malang. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dilakukan berdasarkan 4 tahap, yaitu melalui validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon siswa (Sugiyono 2013). Sedangkan data kualitatif dilakukan saran dari ahli tersebut. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 13 Malang.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *digimonica* pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Dapat diketahui bahwa terdapat lima tahapan dalam melaksanakan pengembangan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2020). Berdasarkan prosedur penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *digimonica* pada pembelajaran PAI yang telah dilakukan, diperoleh hasil berikut:

1. Analisis

Analisis pada penelitian ini diperoleh dari wawancara salah satu wali kelas yang ada di SMPN 13 Malang. Dari hasil wawancara memaparkan bahwasannya pada saat pembelajaran memang tidak sering menggunakan media pembelajaran, tetapi melalui metode ceramah dan hebituasi (pembiasaan) dalam kegiatan pembelajaran. Dengan metode tersebut menurut pendidik sangat efektif. Metode ini termasuk dalam metode tradisional. Siswa kurang teliti dan bosan menggunakan metode tradisional karena dianggap kurang menarik jika kegiatan itu awalnya bermanfaat. Namun itu tidak berlangsung lama dan selama proses pembelajaran siswa tidak terlalu memperhatikan guru selama proses pembelajaran beberapa siswa mengobrol sendiri dengan temannya akibatnya

interaksi atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat sedikit ketika guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya hanya dua siswa yang mengacungkan tangan dan siswa yang lain tidak bersemangat dengan kegiatan tanya jawab.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan beberapa analisis yang dilakukan oleh peneliti, disimpulkan bahwa SMPN 13 Malang membutuhkan pengembangan media berbasis teknologi di mana media tersebut dapat dapat secara positif meningkatkan keterlibatan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

2. Design

Penyusunan media pembelajaran *digimonica* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti disesuaikan dengan kompetensi dan kurikulum 2013. Media ini hanya bisa diakses dengan laptop atau komputer. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis *digimonica* :

- a. Pilih materi yang sesuai untuk digunakan sebagai konten media Digimonica di mana peneliti juga mengembangkan indikator berdasarkan kompetensi inti yang dipilih.
- b. Merancang desain media, mulai dari bentuk, warna dan font yang akan digunakan. Peneliti juga menetapkan kerangka konten untuk setiap situs media
- c. Mengidentifikasi komponen pendukung media seperti menentukan gambar yang sesuai mempelajari referensi desain mempelajari pertanyaan referensi soal, dll.



Gambar 1. Tampilan Digimonica

Pada tampilan digimonica, terlihat bahwa ada konsep permainan monopoli. Permainan ini mempunyai 30 jenis kotak:

1. Kotak Soal merupakan kotak yang berisi soal-soal Al-Qur'an, materi menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran, dan materi mengutamakan kejujuran. Ada 12 kotak yang berisi 60 jenis soal tersebar didalam kotak – kotak tersebut. Bisa dilihat pada Gambar 2 pada kotak kejutan, surpris, neriman, dan lain-lain itu merupakan contoh dari kotak soal. Sebagaimana pemberian nama pada kotak tersebut bisa membuat siswa lebih menarik untuk belajar.
2. Kotak pembacaan surah Al-Qur'an merupakan kotak dimana pemain yang menempati kotak tersebut, harus membacakan surah yang telah disediakan dalam kotak tersebut. Pada kotak pembacaan surah Al-Qur'an, memberikan keuntungan pada siswa agar tidak selalu mendapatkan pertanyaan tentang PAI.
3. Kotak Hukuman merupakan kotak yang berisi hukuman. *digimonica* sudah mendesign untuk permainan ini bisa menjadikan suasana yang sangat senang dan tidak menegangkan, sehingga bisa melakukan pembelajaran sekaligus bermain.

3. Pengembangan

Suatu produk hasil pengembangan dapat ditentukan kesesuaiannya melalui kegiatan validasi yang dilakukan oleh ahli materi ahli komunikasi dan ahli pembelajaran. Ke efektifan sarana *digimonica* juga diperoleh dari penilaian kuantitatif dan kualitatif kelompok validator dengan menggunakan kuesioner yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah representasi dari hasil langkah validasi yang dilakukan oleh tim validasi atau kelompok ahli:

a. Validasi Ahli Materi

Tabel 1 Validasi ahli materi

No.	Aspek	X	X1	ΣR	N	Kevalidan
1	Pemakaian Bahasa	24	6	4	5	80%
2	Pemilihan media	9	3	3	5	60%
Rata-rata						3,3
Presentase						73
Keterangan Akhir						Layak

Hasil yang diperoleh dari aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah 33. Dari hasil tersebut maka berdasarkan tabel tentang kriteria kevalidan dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan layak pada media pembelajaran *digimonica* pada pelajaran PAI dengan presentase 73%. Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran ahli materi, ada beberapa revisi yang

harus dilakukan antara lain: Gambar pada masing-masing soal dibuat yang memotivasi atau inspiratif.

b. Validasi Ahli media

Tabel 2 validasi ahli media

No.	Aspek	X	X1	ΣR	N	Kevalidan
1	Pemakaian Bahasa	20	6	3,3	5	60%
2	Pemilihan media	14	3	4,6	5	92%
Rata-rata						44
Presentase						97%
Keterangan Akhir						Sangat Layak

Hasil yang diperoleh dari aspek yang dinilai oleh ahli media adalah 44. Dari hasil tersebut maka berdasarkan tabel tentang kriteria kevalidan dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan sangat layak penggunaan media pembelajaran *digimonica* pada pelajaran PAI dengan presentase 97%. Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran ahli media, ada beberapa revisi yang harus dilakukan antara lain: Kembangkan media pembelajaran menggunakan coding VR atau AR.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 3 validasi ahli pembelajaran

No.	Aspek	X	X1	ΣR	N	Kevalidan
1	Pemakaian Bahasa	15	5	3	5	60%
2	Pemilihan media	16	4	4	5	80%
Rata-rata						31
Presentase						68%
Keterangan Akhir						Layak

Hasil yang diperoleh dari aspek yang dinilai oleh ahli pembelajaran adalah 31. Dari hasil tersebut berdasarkan tabel 3.7 tentang kriteria kevalidan dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan sangat layak penggunaan media pembelajaran *digimonica* pada pelajaran PAI dengan presentase 68%. Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran ahli pembelajaran, ada beberapa revisi yang harus dilakukan antara lain: jika bisa materi di *digimonica* disesuaikan dengan pengembangan materi K13 di buku PAI Kelas VIII.

4. Implementasi

Setelah produk dimodifikasi berdasarkan masukan dan umpan balik ahli produk dapat diuji atau disebarkan kepada siswa. Eksperimen dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap daya tarik dan kepraktisan bahan ajar yang dibuat. Respon siswa diperoleh melalui hasil skala kelayakan yang sudah dibuat dan diisi oleh peserta didik. Hasil dari skala kelayakan tersebut kemudian diolah dalam teknik deskripsi presentase dengan tujuan agar data dapat memberikan arti dan penjelasan. Pada pertanyaan “apakah media pembelajaran *digimonica* menarik?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 80%. Fungsi atensi dalam media visual adalah untuk menarik dan mengarahkan pelatihan siswa pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran (lentz, 2012).

Pada pertanyaan tersebut menyatakan bahwa 40% layak digunakan. Dikarenakan peserta didik merasa tertarik dengan penggunaan media *digimonica*. 40% layak digunakan bahwa peserta didik merasa tertarik dengan kemudahan penggunaan media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan layak digunakan. disebabkan peserta didik merasa tertarik dengan penggunaan media pembelajaran *digimonica*. Pada pertanyaan “apakah jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran mudah dipahami?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 83%. Fungsi emosional media visual dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa dalam belajar atau membaca teks visual (lentz, 2012). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 41,5% layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah dengan penggunaan ukuran huruf media *digimonica*. 41,5% layak digunakan, bahwa peserta didik merasa mudah dengan penggunaan ukuran huruf media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah terhadap penggunaan ukuran huruf pada media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “apakah bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipelajari?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 88%. Penggunaan alat peraga akan sangat berperan dalam efektivitas proses pembelajaran dan penyimpanan informasi (bahasa, isi dan pesan pelajaran) pada saat itu (Hamalik, 2017). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 45% sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah dengan penggunaan bahasa pada media *digimonica*. 43% layak digunakan, bahwa peserta didik merasa mudah dengan penggunaan bahasa pada media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa

peserta didik menyatakan sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah terhadap penggunaan bahasa media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “dengan menggunakan media pembelajaran *digimonica* apakah kamu termotivasi untuk lebih giat belajar PAI?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 93%. Menurut Hamalik (2017), Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menciptakan keinginan dan minat baru meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 45% layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa termotivasi dalam belajar dengan penggunaan media *digimonica*. Sedangkan 48% menyatakan layak, bahwa peserta didik merasa termotivasi dalam belajar dengan penggunaan media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa termotivasi dalam belajar terhadap penggunaan media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “apakah paparan soal pada media pembelajaran sudah jelas?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 85%. Media pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar memungkinkan siswa belajar sendiri dengan sesuai minat dan kemampuannya serta memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan (Sadirman, 2006). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 45% sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah dengan penggunaan soal pada media *digimonica*. Sedangkan 40% menyatakan layak digunakan, bahwa peserta didik merasa mudah dengan penggunaan soal pada media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah terhadap penggunaan bahasa media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “apakah dengan belajar menggunakan media *digimonica* dapat membantu dalam menetapkan pemahaman?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 88%. Dikatakan bahwa kehadiran alat peraga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa menyajikan data atau informasi dengan lebih menarik dan terpercaya (Hamalik, 2017). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 44% layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa faham dengan penggunaan media *digimonica*. Sedangkan 44% layak digunakan, bahwa peserta didik merasa faham dengan penggunaan media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa faham terhadap penggunaan pada media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “apakah dengan menggunakan media pembelajaran *digimonica* membantumu menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 74%. Memberikan stimulasi yang setara yang dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa dengan isi pelajaran (Hamalik, 2017). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 45% layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah dengan penggunaan media *digimonica*. 29% cukup layak digunakan, bahwa peserta didik merasa mudah dengan penggunaan media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah terhadap penggunaan media pembelajaran *digimonica*.

5. Evaluation

Pada penelitian ini tahap evaluasi tidak dilakukan, hal ini dikarenakan tujuan dari penelitian hanya sebatas tahap mengembangkan dan mengimplementasikan saja. Oleh karena itu, pada penelitian ini proses dan tahapan evaluasi tidak dilakukan dalam penelitian.

D. Simpulan

Media pembelajaran berbasis *digimonica* dikembangkan dengan menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun 5 tahapan tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *digimonica* Berdasarkan hasil validasi dengan beberapa tim ahli, kevalidan media *digimonica* menurut penilaian ahli materi oleh Bapak Fahmi Hidayatullah, M.PdI, skor yang diperoleh adalah 73%. Sedangkan hasil penilaian ahli media yaitu ibu Ari Kusuma suryandari mpd media *digimonica* memperoleh skor akhir yaitu 97% dan menurut ahli pembelajaran yaitu ibu nur Annisa skor yang didapatkan yaitu 68% dari perolehan skor tersebut apabila dilihat dari tabel kriteria kevalidan maka media *digimonica* masuk ke dalam kategori valid. Sedangkan dari hasil analisis angket respon siswa terhadap kemenarikan media *digimonica* dengan presentasi yang diperoleh yaitu 93% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *digimonica* memiliki tampilan yang sangat menarik.

Daftar Rujukan

- Abdullah, Ramli. 2017. “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 4(1):35–49.
- Arianto, Y. K., V. D. Cahyani, and ... 2021. “Qurmatica-Based Learning as a Solution to Reduce Anxiety for Students’ Mathematics Phobias.” *Numerical ...* 5:57–64.

- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media.
- Mahmudah, Z. 2012. "Menggugah Spirit Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 17(1).
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8(2). doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.
- Sadiman, Arief S., Wina Sanjaya, and Kencana Prenada. n.d. "A. Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran."
- Sanjaya, H. Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Sugiyono, Dr. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."
- Zulkarnain, Fauzan, Rijal Firdaos, and Heru Juabdin Sada. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10(2):265–74. doi: 10.24042/atjpi.v10i2.5848.