



PENGEMBANGAN PLATFORM PEMBELAJARAN GATHER TOWN PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMK NEGERI 4 MALANG

Andy Bintang Arghanata¹, Muhammad Sulistiono², Dian Mohammad Hakim³
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Malang

e-mail: 121901011159@unisma.ac.id , 2muhammad.sulistiono@unisma.ac.id,
3dian.mohammad@unisma.ac.id

Abstract

Technological advances are currently increasingly rapid and have an impact on all aspects of life, one of which is education. The application of technology in learning can be in the form of digital-based media. However, many schools have not adapted to technology. So it is a challenge for us to develop fun, technology-based learning. One of the developments in technology-based learning is through the Gather Town learning platform. So this research aims to develop a gathering town learning platform on the subjects of Islamic Religious Education and character. This development research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The feasibility of this gathering town was obtained through validity testing by design experts, learning experts and material experts. After carrying out validation tests, the product will be tested on students to measure the level of student acceptance of the Gather Town learning platform. The validation test results of the Gather Town learning platform stated that Gather Town was feasible. This is based on the validation test results for design experts at 71%, learning experts at 98%, and material experts at 84%. Meanwhile, the percentage of student acceptance of the Gather Town learning platform is 79%, which means good.

Kata Kunci: platform pembelajaran gather town, pengembangan media, pendidikan agama Islam dan budi pekerti

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak diberbagai aspek kehidupan, khususnya dalam dunia pendidikan. Keberadaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) masa ini membentuk mindset siswa untuk selalu bergerak, berkembang, dan memberikan respon positif dalam pembelajaran (Sudrajat & Asmuni, 2019). Pesatnya perkembangan teknologi memberikan tantangan dan tuntutan dalam pendidikan untuk selalu berkembang menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Namun, dalam era digital saat ini masih banyak penerapan metode pembelajaran tradisional, terutama dapat kita jumpai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Metode Pembelajaran tradisional seperti ceramah, cerita, dan sebagainya mungkin tidak lagi memadai untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan melibatkan peserta didik secara maksimal. Sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan Ambarasari (2021) bahwa materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari metode pembelajaran tradisional berupa ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan, sebab apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai siswa pun akan tergantung dengan apa yang dikuasai guru.

Sementara itu, para siswa saat ini tumbuh dan berkembang dalam lingkungan teknologi digital yang terus berkembang pesat. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sangat penting untuk menjadi alternatif kebutuhan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang berbasis teknologi dan mampu mengintegrasikan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan juga belum sesuai dengan kondisi yang semestinya. Pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada SMKN 4 Malang ternyata masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Proses pembelajaran dalam kelas lebih berpusat kepada guru daripada siswa. Sehingga keberadaan siswa dalam pembelajaran hanya sebagai pendengar pasif dalam menerima informasi dari guru. Hal ini membuat siswa tidak ada kesempatan untuk mengembangkan pola pikir dan keterampilannya. Mengingat pada abad 21 ini seharusnya pembelajaran lebih terpusat pada siswa atau *student center*.

Platform pembelajaran *Gathertown* dianggap sebagai salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di atas. Sehingga, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan platform pembelajaran *Gather Town* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Adapun pemilihan materi dalam *Gather Town* ini tentang menepati janji, mensyukuri nikmat, menjaga lisan, dan menutup aib.

Harapannya di akhir penelitian ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan teknologi pembelajaran terutama platform pembelajaran *Gather Town* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang dapat diterapkan pada sekolah menengah atas atau kejuruan sederajat yang ingin mengembangkan

platform yang serupa. Sehingga hasil penelitian ini dapat memberikan alternative atas berbagai permasalahan yang terjadi pada lembaga pendidikan.

B. Metode

Penelitian ini dilakukan dalam upaya mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk pendidikan berupa Platform pembelajaran *gathertown* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi “Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, Menutupi Aib Orang Lain.”. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* yang dikenal dengan penelitian R & D, yaitu jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya sesuai dengan prosedur ilmiah tertentu. Menurut Borg and Gall (1983), metode penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan “*a process used develop and validate educational product*”. Bahwa penelitian pengembangan berorientasi pada upaya mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009), model pengembangan ADDIE merupakan sebuah proses yang membantu dalam *framework* pembimbing untuk berbagai situasi yang kompleks, menyediakan hasil pengembangan pendidikan, dan sumber belajar lainnya. Model pengembangan ini memiliki lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain atau rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. Prosedur Pengembangan

Tahapan proses pada pengembangan penelitian ini dilandasi oleh model pengembangan ADDIE, di antaranya sebagai berikut:

a. Analyze (Analisis)

Tahap awal peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran melalui wawancara dan observasi di SMKN 4 Malang. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran. Sehingga dari masalah-masalah tersebut peneliti membutuhkan informasi dengan mencari, mengumpulkan, menganalisis referensi dari berbagai sumber yang dapat memberikan gambaran, dan menemukan konsep-konsep yang mendukung dalam masalah yang terjadi.

b. Design (Desain dan rancangan)

Tahap ini dilaksanakan berdasarkan apa yang peneliti dapat dari hasil observasi dan wawancara di lapangan. Pada bagian ini peneliti melakukan

perancangan pada materi atau konten yang akan disajikan dalam virtual meet *gather town*. Desain konten pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan materi yang sesuai dengan bahan ajar pada sekolah tersebut.

c. *Development* (Pengembangan)

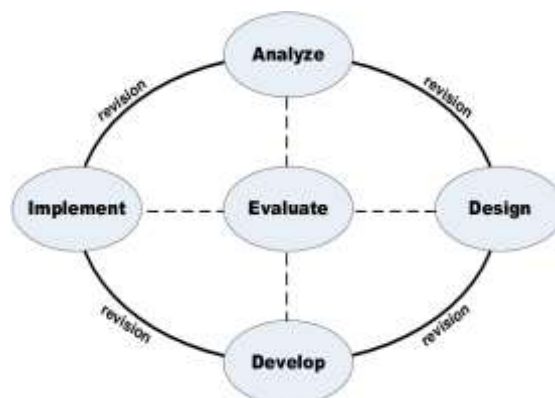
Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan terhadap apa yang sudah dirancang. Di mana pada tahap ini peneliti merealisasikan desain atau rancangan produk yang meliputi beberapa kegiatan diantaranya: a) pembuatan produk; b) validasi produk; c) uji coba produk skala kecil (*small group*); d) uji coba lapangan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Produk yang sudah disempurnakan dari hasil uji validasi dan uji coba akan diimplementasikan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi peneliti perlu mempersiapkan hal-hal yang akan dilakukan dalam keberlangsungan pembelajaran seperti menyusun skenario pembelajaran, dan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Tahap implementasi ini dilakukan di kelas XI-MEKA B SMKN 4 Malang.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir adalah proses untuk melakukan evaluasi apakah produk pembelajaran yang sedang di implementasikan berhasil sesuai dengan tujuan atau tidak. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut, maka perlu menganalisis dan mengevaluasi data yang didapatkan dari kuesioner keberterimaan. Selain itu, evaluasi ini juga dilaksanakan pada setiap tahapan ADDIE, yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan menganalisis kualitas produk yang dikembangkan.



Gambar B.1 Tahapan Prosedur Pengembangan E-modul

2. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Sebelum *gather town* ini diimplementasikan dalam pembelajaran, produk tersebut harus melalui uji coba dan sekaligus melakukan perbaikan berdasarkan uji validasi, uji coba skala kecil, dan besar. Hal ini bertujuan agar menghasilkan produk yang mempunyai tingkat kelayakan yang tinggi. Uji coba dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu tinjauan atau *review* oleh ahli materi, *review* oleh ahli desain, *review* oleh ahli media pembelajaran, dan uji coba terbatas (skala kecil dan besar).

b. Subjek atau Sasaran Penelitian

Subjek pada penelitian ini terdiri dari tiga subjek yakni subjek tahap validasi produk, subjek tahap uji coba produk, dan subjek tahap implementasi. Pada tahap validasi produk, yang menjadi subjek penelitian adalah validator ahli materi yaitu, dosen Universitas Islam Malang yang berkompeten pada bidang PAI, ahli desain, yaitu dosen Universitas Islam Malang yang berkompeten pada bidang teknologi pembelajaran dan desain, dan ahli media pembelajaran ialah guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMKN 4 Malang. Subjek pada tahap uji coba produk ialah kelompok kecil dan kelompok besar kelas XI-PH A SMKN 4 Malang. Sedangkan, subjek atau sasaran implementasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini ialah siswa kelas XI-Mekatronik B SMK Negeri 4 Malang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

c. Jenis Data Penelitian

Jenis data pada penelitian ini, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapat dari observasi, wawancara, dan saran dan komentar para ahli validasi produk. Angka-angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi para ahli dan angket keberterimaan peserta didik akan dijelaskan dalam bentuk deskriptif. Sedangkan, data kuantitatif didapat dari hasil skor dari hasil validasi ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan hasil penilaian tingkat keberterimaan peserta didik terhadap *gather town* yang telah dikembangkan

d. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memudahkan peneliti dalam pelaksanaan suatu penelitian diperlukan instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah: 1) Instrumen validasi platform pembelajaran *gather town* ;2) Instrumen respon peserta didik terhadap produk

Instrumen validasi produk berupa lembar angket validasi yang berisi pertanyaan sesuai ahli bidang masing-masing. Sedangkan, instrumen keberterimaan peserta didik terhadap *gather town* berupa kuesioner yang menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikenalkan oleh

Davis (1989) sebagai dasar untuk mengetahui dan mempelajari sikap pengguna atau *customer* dalam menggunakan dan menerima suatu sistem atau produk. Dalam analisis TAM menggunakan empat faktor variabel dalam mengukur keberterimaan peserta didik terhadap *gather town*, yaitu 1) *Perceived ease of use*, 2) *Perceived usefulness*, 3) *Behavioral intention to use*, 4) *Actual Usage*.

e. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui hasil data dari penelitian pengembangan ini maka dibutuhkan analisis data. Dalam penelitian ini ada dua data yang akan dianalisis, yakni data hasil validasi dan data hasil keberterimaan peserta didik terhadap platform pembelajaran *Gather town*

Data hasil validasi para ahli, uji coba lapangan akan dianalisis untuk mengukur tingkat kelayakan dan kevalidan produk. Sementara, data hasil implementasi produk akan dianalisis untuk mengukur tingkat keberterimaan peserta didik terhadap *Gather town*. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total jawaban skor validator

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (jumlah skor ideal)

Jumlah skor validasi yang diperoleh akan dianalisis menggunakan rumus di atas. Kemudian hasil dari analisis ini dapat menunjukkan layak atau tidaknya produk dengan menggunakan kriteria skala interpretasi, sebagai berikut:

Tabel B.1 Kriteria Skala Interpretasi

Skor Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak/Baik, tidak perlu revisi
61% - 80%	Layak/Baik, tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup Layak/Baik, perlu revisi kecil
21% - 40%	Kurang Layak/Baik, perlu direvisi
0% - 20%	Sangat tidak Layak/Baik, revisi besar

(Riduwan, 2012)

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Pengembangan platform pembelajaran gather town*

Hasil penelitian pengembangan ini berupa platform pembelajaran *gather town* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan muatan materi tentang memenuhi janji, mensyukuri nikmat, menjaga lisan, dan menutup aib. *Gather town* ini dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik pembelajaran digital. Komponen yang terdapat pada *gather town* terdiri dari halaman login, pemilihan map, pemilihan karakter, video pembelajaran, ruang kelompok, ruang meeting, share screen e-book dan power point.

Gather town ini dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer dengan menggunakan jaringan internet yang baik dan stabil. Pada kegiatan pembelajaran *gather town* ini dimulai dari Halaman Login memuat kolom username dan password. Untuk pengguna baru diwajibkan untuk membuat akun terlebih dahulu. Berikut tampilan dari halaman login. Kemudian terdapat tampilan Pemilihan map dan karakter merupakan tampilan awal setelah pengguna memasukkan akun. Dalam pemilihan map peserta didik akan diarahkan pada kelas yang dituju. Kemudian mereka mengkostumisasi karakter sesuai yang mereka inginkan. Setelah itu akan ditampilkan Ruang meeting merupakan wadah untuk interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam ruang meeting terdapat beberapa fitur seperti share screen, area interaksi, dan video pembelajaran. Di luar ruang meeting terdapat ruang kelompok yang berfungsi untuk menyelesaikan penugasan yang diberikan oleh guru kepada kelompok tersebut. Dalam ruang kelompok diskusi terdapat area interaksi dan papan tulis. Guru dapat mengawasi setiap kelompok melalui zona privasi.

Gather town yang dikembangkan ini telah diuji validasi oleh validator ahli desain, ahli materi dan ahli media. Setiap ahli diberikan instrumen penilaian validasi sesuai dengan bidangnya masing-masing. *Gather town* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari analisis hasil validasi ahli desain sebesar 71%, berarti *gather town* yang telah dikembangkan ini termasuk pada kualifikasi "Layak" dengan nilai di antara 61% - 80%. Sedangkan, penilaian dari ahli validasi materi diperoleh hasil dengan persentase sebesar 84%, artinya *gather town* ini termasuk pada kualifikasi "Sangat Layak" dengan nilai di antara 81% - 100%. Selanjutnya, penilaian dari ahli validasi pembelajaran didapat hasil validasi dengan persentase sebesar 98%, yang artinya *gather town* ini sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Adapun perbaikan atau penyempurna produk dari beberapa masukan dan saran para ahli, yaitu pada awalnya *gather town* ini memiliki petunjuk

penggunaan yang dianggap kurang informative, sehingga peneliti menyempurnakan *gathertown* dengan menggunakan modul petunjuk *gather town*;

2. Keberterimaan Peserta Didik terhadap Gather Town

Setelah mengukur tingkat kelayakan dan kevalidan *gather town* yang dikembangkan, kemudian produk akan diterapkan dalam pembelajaran. Penerapan *gather town* ini dilaksanakan terhadap peserta didik kelas XI-Meka B SMKN 4 Malang, dengan jumlah peserta didik 30 siswa. Dalam penerapan ini peserta didik akan diberikan link website yang mengarah pada *gather town*. Mereka dibebaskan untuk mengakses melalui *smartphone* ataupun *pc*.

Sesudah *treatment* dilakukan pada peserta didik, mereka mengisi kuesioner yang berupa pertanyaan-pertanyaan terkait dengan keberterimaan mereka dalam mengaplikasikan *gather town*. Untuk mengetahui keberterimaan peserta didik pada penelitian ini menggunakan *technology acceptance model* (TAM). Metode TAM mempunyai empat faktor variabel utama yaitu; 1) *Perceived ease of use*, 2) *Perceived usefulness*, 3) *Behavioral intention to use*, 4) *Actual Usage*. Setiap variabel pengukuran TAM dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan yang sesuai dengan variabel tersebut. Berikut tabel data hasil kuesioner peserta didik:

Tabel C.1 Data Hasil Keberterimaan Peserta Didik

No	Variabel	Indikator	Σ	Σx_i	%
1	Persepsi Kemudahan (<i>perceived ease of use</i>)	<i>Gather Town</i> mudah dipelajari	126	150	84%
		Kemudahan dalam pengoperasian	119	150	79%
		Mudah terampil dengan <i>Gather Town</i>	117	150	78%
		Fleksibilitas interaksi	123	150	82%
		<i>Gather Town</i> mudah digunakan	122	150	81%
2	Persepsi Kegunaan (<i>perceived usefulness</i>)	<i>Gather Town</i> berguna dalam membantu pembelajaran	121	150	81%
		Belajar lebih mudah dipahami	119	150	79%
		Tugas lebih mudah terselesaikan	115	150	77%
		Meningkatkan kinerja	119	150	79%
		Meningkatkan produktivitas	123	150	82%
3	Intensitas perilaku pengguna (<i>Behavioral intention to use</i>)	Mencoba menggunakan <i>Gather Town</i> untuk membantu pekerjaan atau tugas	115	150	77%
		Berkeinginan untuk menggunakan <i>Gather Town</i> kapan saja	113	150	75%
		Berkeinginan untuk	115	150	77%

		menggunakan <i>Gather Town</i> dalam kondisi apapun			
		Berniat untuk terus menggunakan <i>Gather Town</i> dalam belajar	112	150	75%
		Berharap bisa sering menggunakan <i>Gather Town</i> dalam belajar	130	150	80%
4	Penggunaan sistem secara aktual (<i>Actual Usage</i>)	Penggunaan sesungguhnya	120	150	80%
		Frekuensi penggunaan	107	150	71%
		Kepuasan pengguna	127	150	85%
Jumlah keseluruhan			2133	2700	79%

Berdasarkan hasil data di atas dapat dinyatakan bahwa tingkat keberterimaan peserta didik terhadap *gather town* ini adalah baik. Hal ini dibuktikan dari persentase jawaban dari 30 peserta didik terhadap 18 butir pertanyaan dengan persentase sebesar 84%, 79%, 78%, 82%, 81%, 81%, 79%, 77%, 79%, 82%, 77%, 75%, 77%, 75%, 80%, 80%, 71%, dan 85%. Kemudian, menganalisis secara keseluruhan persentase dari setiap butir pertanyaan maka, diperoleh rata-rata persentase dari hasil data tersebut adalah 79%. Sehingga apabila dikaitkan dengan tabel kriteria skala interpretasi, maka *gather town* yang telah dikembangkan ini menunjukkan pada kualifikasi “Layak” dengan nilai di antara 61% - 80%. Artinya tingkat keberterimaan peserta didik terhadap *gather town* tersebut dikategorikan baik.

D. Simpulan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah platform pembelajaran *gather town* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan pemilihan materi tentang memenuhi janji, mensyukuri nikmat, menjaga lisan, dan menutup aib. Adapun hasil uji validasi produk oleh validator ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli desain diperoleh sebesar 71%, berarti produk ini layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh sebesar 84%, artinya produk ini sangat layak. Hasil validasi oleh pembelajaran diperoleh sebesar 98%, artinya produk ini sangat layak.

Tingkat keberterimaan peserta didik terhadap *gather town* yang telah dikembangkan dapat dinyatakan layak. Hal ini dilihat dari hasil kuesioner 30 peserta didik yang diperoleh sebesar 79%, artinya tingkat keberterimaan peserta didik terhadap *gather town* baik atau layak diterapkan dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Ambarsari, Febby Putri (2021). *Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah Dan Metode Diskusi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Punggur Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung 1442 H / 2021 M*
- Borg, W. R., and M. D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction, 4th Edition*. London: Longman Inc.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Davis, F. D. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two in United Kingdom. *Information Resource Management Journal*.
- Riduwan. (2012). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Sudrajat, A., & Asmuni. (2019). Science and Technology Improvement Viewed from Islamic Education. *Journal of Research in Islamic Education*, 1(1).
<https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jrie/article/view/427>
<https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jrie/article/download/427/412>