

Pengembangan Media Digital Papan Pintar Mata Pelajaran PAI Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar

Yudi Hadiansyah^{1*}, N. Fitri Amaliya², Abdullah Zaky³

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Miftahul Huda Pamanukan Subang, Indonesia

²Pendidikan Agama Islam, STAI Miftahul Huda Pamanukan Subang, Indonesia

iduywe@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di SD Pamanukan Kota Subang, diketahui tidak semua kelas menerapkan media digital di dalam kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan produk cerdas dari produk media dan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran PAI bagi siswa pendidikan dasar. Penelitian ini menggunakan metode reach and development dengan setting penelitian di pendidikan dasar. Media-media tersebut terbagi dalam 5 kategori. Kategori pertama analisis, kategori kedua desain, kategori ketiga pengembangan, kategori keempat implementasi, dan kategori kelima evaluasi.

Kata kunci : pengembangan media digital; papan pintar.

Abstract

Based on the results of a survey conducted at Pamanukan Elementary School, Subang City, it is known that not all classes apply digital media in the classroom. The aim of this research is to create smart products from media products and to improve the effectiveness and quality of PAI learning for basic education students. This research uses the reach and development method with research setting in basic education. These media are divided into 5 categories. The first category is analysis, the second category is design, the third category is development, the fourth category is implementation, and the fifth category is evaluation.

Keywords: Digital Media Development; Smart Board.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu cara mengubah sikap dan perilaku individu atau sekelompok orang menuju kedewasaan melalui pendidikan, pelatihan, dan pembelajaran melalui pendidikan. Saat ini, teknologi tidak lagi bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Teknologi ada di sekitar kita, dan banyak orang yang memilikinya, sehingga menyulitkan penggunaan media pembelajaran yang efektif bagi siswa, dan untuk mengkomunikasikan serta mengolah materi pembelajaran antara guru dan peserta kreativitas media yang bagus. Hal ini sesuai dengan pendapat (Manongga, 2021) bahwa pendidikan sebagai lahirnya teknologi bukan lagi suatu hal yang asing di era sekarang ini dan dunia pendidikan harus mempunyai kesempatan untuk memanfaatkan dan menerapkan pemanfaatan teknologi secara konsisten Proses pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan kertas tetapi juga media digital memberikan suasana belajar yang berbeda (Lindawati & Tarlam, 2024).

Budaya dan gengsi suatu negara hanya dapat dicapai dengan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) negara tersebut. Kontribusi SDM terhadap pembangunan harkat dan martabat bangsa dapat dilihat dari banyak faktor yang menyertainya, dan di Indonesia perubahan tersebut antara lain keimanan dan rasa hormat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, berbakat, kreatif, mandiri dan hidup sebagai suatu masyarakat berada ((PDF) Budaya Unik "Munggahan" Menjelang Bulan Ramadhan Di Kabupaten Subang Jawa Barat : Studi Antropologi Al-Qur'an: Indonesia, n.d.). sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Firmansyah, 2021). H.R. yang "Komprehensif" adalah sebuah kata yang seolah mewakili semua perubahan tersebut sebagai tanda keunggulan pemerintahan, khususnya di bidang pendidikan. Namun upaya mewujudkan manusia seutuhnya melalui pendidikan tidaklah mudah. Kenapa tidak? Ada perilaku buruk di negara ini dan kekhawatiran terbesar adalah partisipasi siswa di dalamnya. Keadaan ini disebabkan oleh perilaku buruk pelajar dan akan membahayakan kesehatan negara. Banyak peneliti yang memfokuskan PAI sebagai alternatif pengukuran karakteristik siswa. (Ainiyah, 2013) penelitian menekankan pentingnya pemutakhiran perangkat PAI di sekolah dalam mengajarkan akhlak kepada siswa.

Menurut Ahmadi, permasalahan terbesar pendidikan di tanah air, termasuk pendidikan agama Islam, adalah kualitas pendidikan yang pada akhirnya berdampak pada kualitas tenaga kerja. Buruknya kualitas pekerja mempengaruhi situasi negara. Sangat sulit untuk menentukan kemampuan seorang siswa. Padahal kegiatan pembelajaran hendaknya lebih menitikberatkan pada siswa untuk mempraktikkan kegiatan belajar yang baru untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Santika, 2022), kegiatan pembelajaran harus membuat siswa lebih aktif.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sumber daya tidak memadai di setiap sekolah. Sarana dan prasarana yang baik

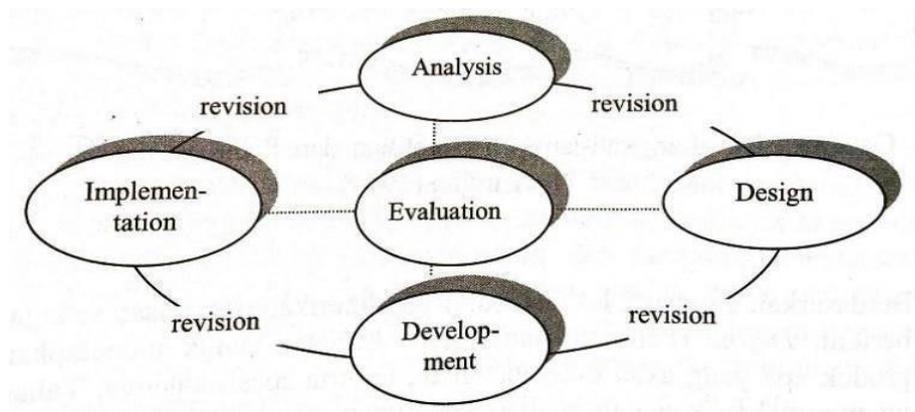
Hadiansyah, Amaliya, Zaky

menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah (Hidayet Rizandi, 2023). Namun berdasarkan temuan penelitian para peneliti, sumber daya di setiap daerah belum terdistribusi dengan baik. Faktor-faktor tersebut menimbulkan kesenjangan dalam penggunaan media pendidikan. Apalagi menurut (Pramadhani, 2022), kesenjangan digital disebabkan oleh ketimpangan akses terhadap internet. Peneliti mengatakan masalah ini tidak hanya terbatas pada internet saja, namun juga berlaku pada perangkat sistem lain seperti komputer dan ponsel. Apalagi menurut (Hermansah, 2022), media seperti Android dan komputer memang bisa meningkatkan keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar.

Sebenarnya banyak sekali solusi yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi ketika mempelajari ajaran Islam. Menurut Nuryadin, langkah-langkah efektif seperti pengembangan dan peningkatan kualitas personel, peningkatan dan penggunaan lingkungan pembelajaran digital diperlukan untuk menemukan solusi terhadap permasalahan/permasalahan yang mengancam pendidikan. (Nuryadin, 2017) Yang pertama adalah peningkatan kualitas pegawai agar ustadz bisa mengikuti perkembangan zaman. Kualitas personel akan memegang peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan agama Islam baik di lingkungan institusi maupun di institusi lainnya. Kami yakin personel yang berkompeten, berilmu dan berkualitas dapat memajukan ajaran agama Islam semaksimal kemampuannya dengan segala sumber daya yang ada (Tarlam et al., 2023). Kedua, penggunaan media pembelajaran digital. Saat ini penggunaan internet semakin meningkat dan menjadi kebutuhan dalam kehidupan masyarakat. Pemanfaatan media digital (Internet) mutlak diperlukan dalam proses belajar mengajar. Mendidik generasi baru tentang era digital/revolusi industri 4.0 tidak mungkin dilakukan hanya dengan mengandalkan media tradisional. Untuk mencapai hasil yang efektif memerlukan kombinasi media tradisional dan digital.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dan pengembangan ini bersifat komprehensif dan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*, yaitu penelitian yang mengevaluasi proses penelitian dan langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Program metode penelitian ini sangat sederhana, sehingga program ini mempunyai daftar kegiatan yang jelas disesuaikan dengan karakteristiknya. Adapun terdapat 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, development, Implementation*, dan *evaluation* yaitu sebagai berikut:



Alur Model Pengembangan Papan Pintar

Sumber: (Branch, 2009), *Intructional Design: Smart Board Approach*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan penelitian

Pekerjaan pengembangan media dilakukan melalui proses pengembangan intelektual yang terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis, yang mengharuskan siswa menganalisis dengan menggunakan alat visual dan observasi. Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis kebutuhan media. Observasi dilakukan pada siswa kelas 3 SD Pamanukan, dan ditemukan bahwa seluruh siswa mampu menggunakan media papan pintar ini. Media ini dianggap relevan untuk mengukur pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Analisis syarat pembuatan media bertujuan memastikan media yang dibuat layak dan relevan.

Tahap kedua adalah perencanaan (design), di mana desain produk dikembangkan berdasarkan data dari tahap analisis. Styrofoam setebal 5 cm digunakan untuk kekuatan dan kestabilan, dengan ukuran papan 120 cm × 80 cm agar cukup besar untuk penggunaan di kelas. Uji coba menunjukkan bahwa papan ini ringan dan mudah dipasang.

Tahap ketiga adalah pengembangan (development), yang melibatkan pengumpulan ide dari berbagai sumber seperti guru. Tim pengembang mengidentifikasi kebutuhan siswa akan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan mempermudah proses belajar mengajar. Setelah mengumpulkan ide, dilakukan penelitian mengenai media papan pintar yang sudah ada. Tahapan pengembangan termasuk pembuatan nama-nama kitab Allah beserta rasul yang menerimanya, kemudian di-scan menggunakan smartphone dan di-print out.



Gambar 1. Hasil Tahapan Pengembangan

Tahap keempat adalah Implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran serta juga dilakukan uji coba perorangan yang dilakukan oleh guru itu sendiri. Ahli yang diminta menguji coba produk adalah dosen Media Pembelajaran SD di STAI Miftahul Huda Pamanukan Subang.

Tahap kelima adalah evaluasi. Hal ini bertujuan untuk memvalidasi produk melalui pengujian produk ahli. Tujuan uji validasi ini adalah untuk menguji kelayakan dan tingkat kualitas produk yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran, dalam hal ini dilakukan oleh Bapak Adi Abdurahman, M.Pd. dan Bapak Muhammad Miftah, M.Pd. Sebagai Dosen Media Pembelajaran SD di STAI Miftahul Huda Pamanukan Subang. Evaluasi formatif berlangsung pada setiap tahap perkembangan melalui penyebaran angket penelitian.

Setelah peneliti melakukan pengimplementasian kepada siswa kemudian peneliti mengambil data untuk kepraktisan media papan pintar melalui pengisian lembar kuesioner atau angket yang telah disediakan yang menghasilkan data untuk analisis kuesioner jawaban peserta terhadap media papan pintar dengan menggunakan styrofoam. Berikut skala likert yang digunakan pada tabel yaitu:

TABEL SKALA LIKERT ANGKET RESPON SISWA

No.	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju
2	4	Setuju
3	3	Cukup setuju
4	2	Tidak setuju

Tabel Hasil Respon Siswa

Pernyataan ke-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Persentase	91%	80	83	83	92	89	84	84	79	88
		%	%	%	%	%	%	%	%	%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase respon siswa MI Miftahul Huda Pamanukan terhadap media papan pintar pada materi kitab-kitab Allah dan Rasul yang menerimanya dengan menguasai cara penggunaannya rata-rata 91%, konten pembelajaran yang disajikan menarik rata-rata 80%, memberikan pemahaman dengan menggunakan papan pintar rata-rata 83%, materi yang disajikan sesuai dengan pembelajaran yang ditetapkan rata-rata 83%, bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami rata-rata 92%, media yang dirancang jelas sehingga tidak menimbulkan kebingungan rata-rata 89%, materi yang diberikan secara akurat sehingga memberikan pemahaman terhadap materi tersebut rata-rata 84%, dengan media papan pintar ini memotivasi terhadap materi yang diberikan rata-rata 84%, memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas dengan media papan pintar rata-rata 79%, lebih percaya dalam menguasai materi rata-rata 88%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah respon siswa pada media pembelajaran papan pintar yang sangat bagus.

Media pembelajaran memudahkan proses belajar mengajar dan membantu guru mencapai proses pembelajaran yang diinginkan. Ada lima unsur pokok proses pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tujuan, alat, metode, media, dan evaluasi (evaluasi). Di antara kelima bidang tersebut, media pembelajaran merupakan bagian terpenting dan memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Trisiana, 2020).

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran tidak akan mencapai situasi yang optimal (Tafanao, 2018). Dalam pendidikan, media pembelajaran sangatlah penting. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan, mempengaruhi siswa, serta meningkatkan perhatian dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran (Azhar, 2013).

IV. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran melalui model papan pintar terdiri dari lima tahapan: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, kebutuhan siswa dianalisis melalui wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa siswa kelas 3 MI Miftahul Huda Pamanukan mampu menggunakan media ini. Tahap perencanaan melibatkan desain produk dengan bahan styrofoam untuk kekuatan dan kestabilan. Tahap pengembangan mengumpulkan ide dari berbagai sumber, menciptakan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Implementasi menguji produk oleh ahli dan uji coba perorangan. Evaluasi memvalidasi produk melalui uji ahli dan angket, menunjukkan respon positif dari siswa dengan rata-rata persentase tinggi dalam berbagai aspek. Kesimpulannya, media papan pintar efektif dalam memfasilitasi proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, N. (2019). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP.
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). ESENSI PERBEDAAN METODE KUALITATIF DAN KUANTITATIF. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Hamid, A. (2020). Profesionalisme Guru dalam Proses Pembelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*.
- Hidayat Rizandi, Muhammad Arrazi, Asmendri, & Milya Sari. (2023). Pentingnya Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.51339/akademika.v5i1.745>
- Ilyas, M., & Maknun, J. (2023). Strategi Pengembangan Literasi Keagamaan dalam Pendidikan Islam di Era Digital. *Journal of Education and Religious Studies*, 3(01). <https://doi.org/10.57060/jers.v3i01.70>
- Jaelani, J. (2022). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(5). <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i5.596>
- Noor, A. (2019). Problematika pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital. Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP.
- NURYADIN, N. (2017). STRATEGI PENDIDIKAN ISLAM DI ERA DIGITAL. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(1). <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i1.637>
- Pramadhani, D. H. (2022). Framing Pemberitaan Kesenjangan Digital di Daerah 3T. *Jurnal Ilmu Siber*, 1(3).
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPA. *Jurnal Education And Development*, 10(1).
- Siti Nurhasanah. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD NEGERI REJOSARI. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3). <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.333>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trisiana, A. (2020). PENGUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2). <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Lindawati, E., & Tarlam, A. (2024). PENDIDIKAN ANAK DALAM AL-QUR'AN SURAH LUKMAN AYAT: 12-19 PERSPEKTIF MAQASHID SYARIAH. *JUPIDA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 2(1), Article 1. (PDF) *Budaya Unik "Munggahan" Menjelang Bulan Ramadhan Di Kabupaten Subang Jawa Barat: Studi Antropologi Al-Qur'an: Indonesia*. (n.d.). Retrieved November 27, 2024, from https://www.researchgate.net/publication/384621668_Budaya_Unik_Mungg

Hadiansyah, Amaliya, Zaky

a

han_Menjelang_Bulan_Ramadhan_Di_Kabupaten_Subang_Jawa_Barat_Studi_Antrop
ol

ogi_AlQur'an_Indonesia?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7InBhZ2U0i0iJzY2llbnRpZmljQ29udH
JpYnV0aW9ucyIsInByZXZpb3VzUGFnZSI6bnVsbH19

Tarlam, A., Ruslan, D., & Wiwitkusbianti, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Pohon Huruf dengan Metode Demonstrasi pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Azhar Ciasem Subang. *BAKTI MIFDA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), Article 1. <https://ejournal.stai-mifda.ac.id/index.php/bakti/article/view/388>