

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PROJECTED MOTION MEDIA
PADA MATA PELAJARAN MULOK KEAGAMAAN SHOLAT DHUHA
KELAS 4 SDN KARANGPAKIS 1 KABUH JOMBANG****Siti Rohanah^{*1}, Mohammad Saat Ibnu Waqfin^{*2}, Dian Alfin Nur^{*3}**¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas KH. A. Wahab HasbullahSayyidahrohanah@gmail.com² Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas KH. A. Wahab Hasbullahibnusaat@unwaha.ac.id³ Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas KH. A. Wahab Hasbullahalfinnur@unwaha.ac.id

©2018 –JoEMS Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

Education has been experiencing rapid development over the years. But there are still many things left behind from the development. For example, in terms of instructional media. Therefore, in this research, the researcher reviews about the research of learning media which starts from research problems as follow: how the process of developing learning media is, how the students respond and how the final outcome of the learning media development. From the Problems found by the researcher, namely learning that is still conventional, by using research and development research method, the researcher took sub material as a trial product to be developed. That is Duha prayer material in the fourth grade of SDN 1 Karangpakis Kabuh. In this research development, researcher used Borg's and Gall's theory which was carried out by several stages. Those are preliminary studies, product design and development production. Before testing the product, the researcher first validated the experts, namely media experts and material experts, then tested for 27 respondents or students. Based on the stages that have been done, it can be concluded that the learning media projected motion in the subjects of religious mulok of duha prayer from material experts got an average value of 85.3% categorized as very feasible, from media experts got an average value of 93.7% categorized as very feasible, and from the response of the students got an average value of 93% categorized as very feasible. And the final result of the projected motion media learning is really feasible to be developed to the next stage in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Projected Motion Media, Mulok of Religious (Religious Local Content)*

ABSTRAK

Pendidikan semakin tahun mengalami perkembangan yang begitu pesat. Namun masih banyak juga yang tertinggal jauh dari perkembangan tersebut, misalnya dari segi media pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitiannya, peneliti mengulas tentang penelitian media pembelajaran yang berawal dari rumusan masalah sebagai berikut: bagaimana proses pengembangan media pembelajaran, bagaimana respon peserta didik dan bagaimana hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran. Dari permasalahan yang di temukan oleh peneliti, yaitu pembelajaran yang masih bersifat konvensional maka dengan metode penelitian Research and Development peneliti mengambil 1 sub materi sebagai uji coba produk yang akan di kembangkan, yaitu pada materi sholat dhuha kelas 4 SDN Karangpakis 1 Kabuh. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan teori Borg and Gall yang dilakukan dengan beberapa

tahapan yaitu studi pendahuluan, desain produk dan produksi pengembangan. Sebelum menguji cobakan produk, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada pakar/ahli, yaitu ahli media dan ahli materi kemudian di uji cobakan pada responden/peserta didik sebanyak 27 siswa. Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwasanya media pembelajaran projected motion media pada mata pelajaran mulok keagamaan materi sholat dhuha dari ahli materi mendapat nilai rata-rata sebesar 85,3% dikategorikan sangat layak, dari ahli media mendapat nilai rata-rata sebesar 93,7% di kategorikan sangat layak, dan dari respon peserta didik mendapat nilai rata-rata 93% di kategorikan sangat layak. Dan hasil akhir uji coba media pembelajaran projected motion media sangat layak untuk dikembangkan ke tahap selanjutnya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Projected Motion Media, Mulok Keagamaan.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan pokok bagi manusia. Tanpa pendidikan manusia hidupnya akan terasa sangat hampa, menderita, tidak bermakna dan juga tiada guna. Sejak dalam kandungan manusia sudah memerlukan pendidikan, yang dimana pendidikan itu berguna sebagai modal untuk kehidupan di dunia. Oleh karena itu seorang ibu dalam dunia islam di juluki dengan “*Al-Ummu Madrosatul Ula*” yang artinya ibu adalah madrasah/sekolah pertama bagi anak-anaknya. Mengapa demikian? Karena berkualitas tidaknya seorang anak itu tergantung terhadap bagaimana cara seorang ibu dalam mendidik anaknya.

Pendidikan dasar merupakan fondasi dasar dari semua jenjang sekolah selanjutnya. Hal ini di ungkapkan oleh Mohamad Ali, mantan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama, bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTs) adalah menyiapkan siswa agar menjadi manusia yang bermoral, mampu melaksanakan kewajiban-kewajibannya sebagai warga negara, dan menjadi orang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan. Secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses sebagai individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dan meningkatkan kreativitas.¹

Dengan adanya tujuan pendidikan dasar di atas, maka diperlukan teknologi pendidikan sebagai penunjang tercapainya tujuan tersebut. Teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk

menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Fungsi-fungsi teknologi pendidikan meliputi: Sumber Belajar, Pengelolaan Pendidikan, dan Pengembangan Pendidikan.²

Di era globalisasi yang modern ini dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, dari segi metode pembelajaran, kurikulum, ataupun media pembelajaran. Misalnya dari segi kurikulum mata pelajaran Mulok Keagamaan SD di kabupaten Jombang ini. Mulai tahun 2019 masa kepemimpinan Bupati yang baru yaitu Ibu Nyai Munjidah Wahab sekolah tingkat dasar (SD) mulai sangat diperhatikan, misi beliau adalah menciptakan karakter siswa SD rasa MI. Hal ini di ungkapkan oleh Pak Sunardi koordinator korwil kecamatan kabuh saat sambutan acara KKG guru mulok keagamaan

Metode penelitian pendidikan dan pengembangan atau dalam Bahasa inggrisnya *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³ Produk yang akan dikembangkan adalah produk yang berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berperan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar, baik yang bersifat sederhana maupun modern. Kata media di ambil dari Bahasa latin, *medium*, yang berarti perantara. Yang mana perantara di sini adalah sarana hubungan antara si pengirim informasi dan penerima informasi (resources dan receiver). Dengan adanya media

¹ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), 5

² Ishak Abdulhak, dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan* (Bandung, PT. Rosdakarya, 2013) 105

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 297

pembelajaran ini maka proses *resources dan receiver* akan belangsung dengan efektif.⁴

Projected Motion Media adalah salah jenis media pembelajaran yang berbasis multimedia yang terdiri dari film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.⁵

METODE

Metode Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan. Menurut Sugiyono dalam bukunya, metode penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris *Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶

Adapun tahap-tahap dalam penelitian untuk mengetahui hasil produk adalah sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono 2018:409). Semua potensi akan berkembang menjadi masalah bila tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi tersebut. Masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Namun demikian, masalah juga dapat dijadikan potensi, apabila kita dapat mendayagunakannya (Sugiyono 2018:410).

Pada langkah ini peneliti melakukan studi pendahuluan terhadap pembelajaran Mulok Keagamaan di SDN Karang Pakis 1 Kabuh seperti proses kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran yang digunakan, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Langkah ini di lakukan dengan cara observasi dan praktek langsung di lapangan. Dari cara tersebut peneliti mengetahui masalah yang ada. Kemudian untuk menempuh langkah selanjutnya peneliti akan mencoba melakukan penanganan masalah melalui analisis kebutuhan serta merancang media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran di kelas pada materi Mulok Keagamaan ini.

⁴ Benny A. Pribadi, *Media dan teknologi dalam pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017) 15

⁵ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2017) 20

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012) 297

b. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mencatat beberapa data tentang fakta-fakta yang ada dari hasil observasi terjun langsung di lapangan. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, media pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Setelah mengumpulkan data yang dibutuhkan kemudian peneliti akan memulai merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan.

c. Desain Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan peneliti lakukan ini adalah desain produk baru yakni media pembelajaran *Projected Motion Media* pada Materi Mulok Keagamaan Sholat Dhuha Siswa Kelas 4 SDN Karangpakis 1 Kabuh Jombang. Desain media tersebut berupa video motion yang di mana di dalamnya menjelaskan tentang isi materi sekaligus cara prakteknya. Desain video ini di buat dengan cara menggunakan program aplikasi power point dan edit video yang sesuai isi materi, serta kemampuan peneliti.

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai bagaimana rancangan produk yang telah di buat, dalam hal ini penggunaan produk baru secara rasional akan lebih efektif dari produk yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta Lapangan.⁷

Dalam proses validasi ini peneliti melibatkan beberapa pakar serta tenaga ahli di bidang media, materi, dan dosen pembimbing, untuk menilai desain media pembelajaran yang telah dibuat sehingga dapat diketahui kelebihan serta kelemahannya.

e. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahan media yang dikembangkan. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

⁷ Sugiyono, *Metode Penulisan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 414

f. Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung di uji coba, setelah di validasi dan di revisi. Pengujian di lakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar yang baru tersebut lebih efektif dan efisien di bandingkan metode mengajar yang lama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari proses penelitian yang di lakukan mulai dari adanya potensi dan masalah di peroleh hasil sebagai berikut :

1. Hasil Validasi Ahli Media

Dari hasil validasi media yang di lakukan oleh validator ahli media pada aspek kelayakan fisik media memperoleh jumlah 22 dengan skor maksimal 24 dan persentase 92%. Aspek kelayakan kesesuaian media dengan KD memperoleh jumlah 12 dengan skor maksimal 12 dan persentase 100%. Aspek kelayakan bahan dan isi memperoleh jumlah 11 dengan skor maksimal 12 dan persentase 92%. Dari hasil tersebut juga di perkuat oleh ahli media dengan mengatakan kalau media ini sudah layak untuk di uji cobakan di lapangan dan media tersebut berkreteria sangat layak.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Dari hasil validasi materi yang di lakukan oleh validator ahli materi pada aspek kesesuaian materi dengan KD memperoleh jumlah 9 dengan skor maksimal 12 dan persentase 75%. Aspek keakuratan materi memperoleh jumlah 16 dengan jumlah skor 16 dan persentase 100%. Aspek

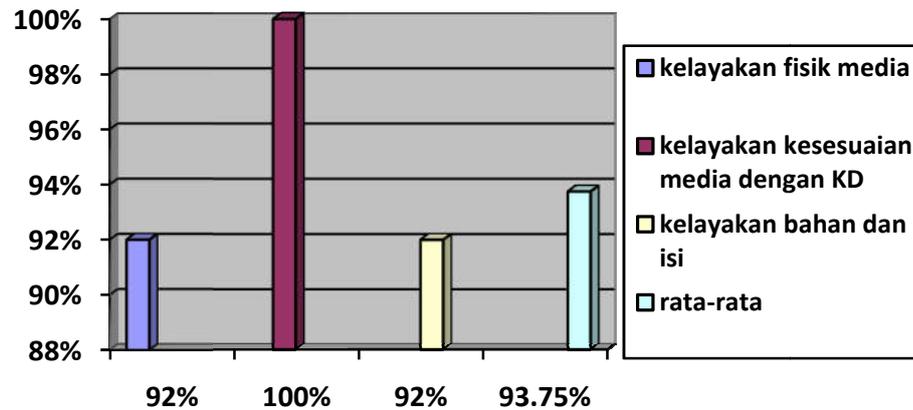
kemutakhiran materi memperoleh jumlah 7 dengan skor maksimal 8 dan persentase 88%. Aspek mendorong keingintahuan memperoleh jumlah 6 dengan skor maksimal 8 dan persentase 75%. Aspek tehnik penyajian memperoleh jumlah 4 dengan skor maksimal 4 dan persentase 100%. Aspek pendukung penyajian memperoleh jumlah 7 dengan skor maksimal 8 dan persentase 88%. Aspek penyajian pembelajaran memperoleh jumlah 3 dengan skor maksimal 4 dan persentase 75%. Aspek koherensi dan keruntutan dalam kegiatan belajar memperoleh jumlah 6 dengan skor maksimal 8 dan persentase 75%. Dari hasil tersebut juga di perkuat oleh ahli materi dengan mengatakan materi ini sudah layak untuk di sampaikan di lapangan. Dan materi tersebut di nilai sangat baik.

3. Hasil Uji Coba Produk

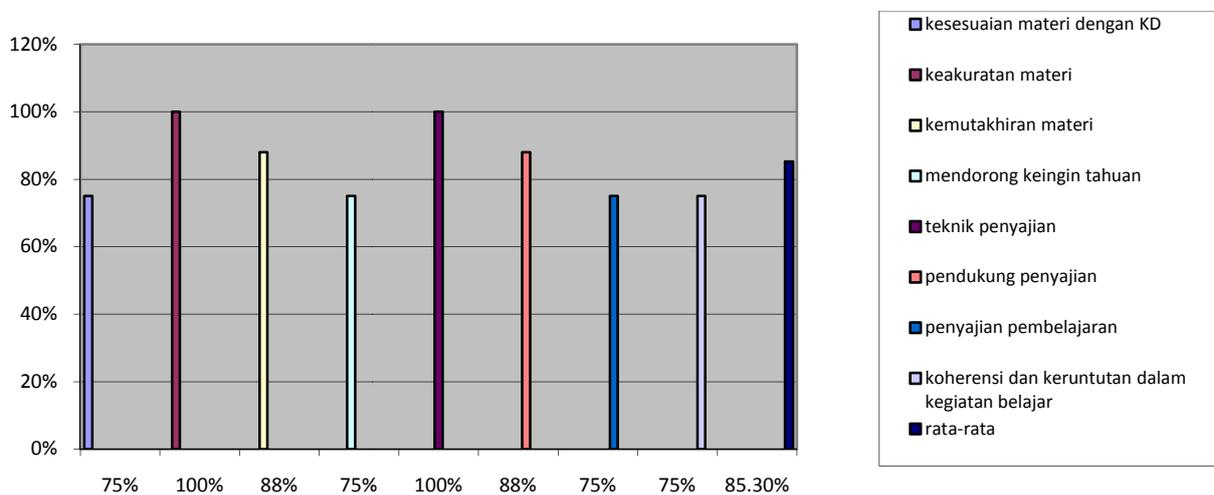
Dari hasil uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik pada aspek ketertarikan memperoleh jumlah 505 dengan skor maksimal 540 dan persentase 93,5% dalam kategori sangat layak. Aspek materi memperoleh jumlah 395 dengan skor maksimal 432 dan persentase 91,4% dalam kategori sangat layak. Aspek Bahasa memperoleh jumlah 305 dengan skor maksimal 324 dan persentase 94,1% dalam kategori sangat layak. Dari jumlah keseluruhan aspek sehingga memperoleh skor rata-rata 93%, dengan kriteria sangat layak

Jadi, hasil akhir dari pengembangan produk media pembelajaran *projected motion media* adalah sangat layak untuk di kembangkan pada pembelajaran selanjutnya.

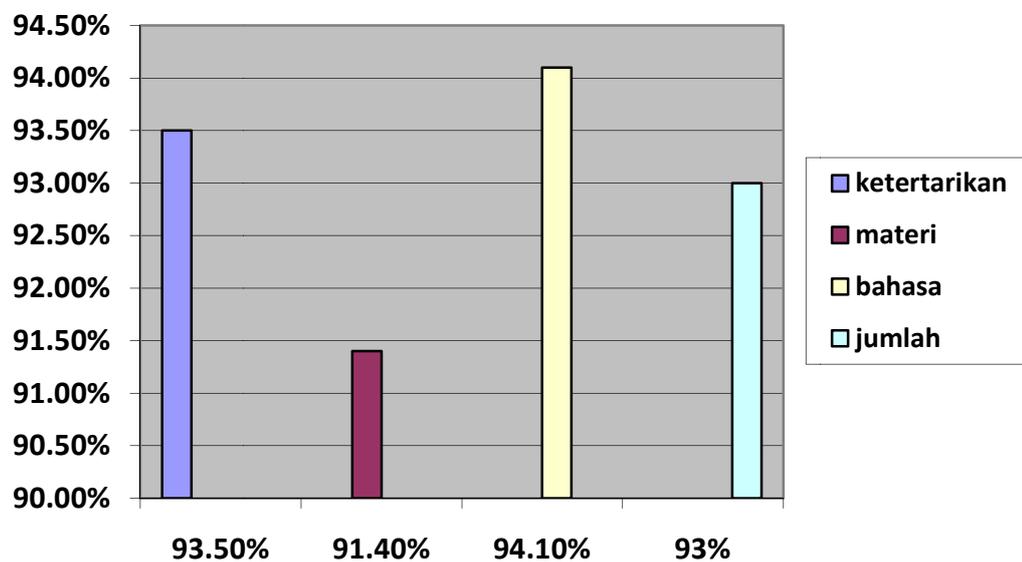
Grafik 1.1 Hasil Validasi Ahli Media



Grafik 1.2 Hasil Validasi Ahli Materi



Grafik 1.3 Hasil Uji Coba Produk



Pembahasan

Dari diagram di atas, dapat diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Grafik 1.1 hasil penilaian ahli media memperoleh skor 93,75 % dari penilaian berbagai aspek. Hal ini mendapatkan kriteria sangat layak.
2. Grafik 1.2 hasil penilaian ahli materi memperoleh skor 83,30 % dari penilaian berbagai aspek. Hal ini mendapatkan kriteria sangat layak.
3. Grafik 1.3 hasil uji coba produk memperoleh skor 93 % dari beberapa aspek yang disukai oleh siswa. Hal ini mendapatkan kriteria sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan dari rumusan masalah pada bab sebelumnya maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari proses pengembangan media pembelajaran projected motion media pada mata pelajaran mulok keagamaan materi sholat dhuha yang telah divalidasi oleh ahli materi mendapat skor rata-rata 85,3% masuk dalam kriteria sangat layak.
2. Kualitas produk media pembelajaran projected motion media pada mata pelajaran mulok keagamaan materi sholat dhuha berdasarkan penilaian dari ahli media dan materi memperoleh rata-rata skor kategori sangat layak.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran projected motion media di nilai sangat baik dan sangat layak untuk dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan total skor dengan pemberian angket terhadap peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan sedikit saran antara lain :

1. Saran untuk guru
 - a. Media pembelajaran projected motion media dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dari kegiatan pembelajaran
 - b. Media pembelajaran projected motion media dapat terus dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.
 - c. Media pembelajaran projected motion media dapat dikembangkan agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

2. Saran Bagi Sekolah

Media pembelajaran projected motion media ini masih jarang digunakan di lingkungan sekitar lembaga oleh karena itu media ini sangat disukai oleh peserta didik. Di harapkan kepada pihak sekolah untuk mengembangkan media ini sebagai sarana kegiatan pembelajaran selanjutnya.

3. Saran Bagi Peneliti Lanjutan

- a. Media pembelajaran masih perlu diperbaiki dan diperbaiki lagi supaya terlihat lebih bagus dan menarik.
- b. Untuk menguatkan kualitas penelitian media, diperlukan penelitian lanjutan untuk membandingkan antara penelitian dengan menggunakan media biasa dan penelitian dengan media projected motion media.
- c. Para peneliti yang ingin melakukan penelitian pengembangan diharapkan memperhatikan fasilitas yang mendukung, waktu pengembangan, tenaga dan Sumber daya manusia yang ada di tempat yang akan diteliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulhak, Ishak dan Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan* (Bandung: PT. Rosdakarya).
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2017, *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran* Jakarta: Kata Pena.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan bahan ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Pribadi, Benny. 2017. *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.