

Pengembangan Media *Smart Balon Rukun Islam* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 95 Bulu

Fatmawati Ramadani, St. Marwiyah, Arifuddin

Institut Agama Islam Negeri Palopo

42064800777@iainpalopo.ac.id

Abstract

This study discusses the development of smart balloon media for the pillars of Islam in learning Islamic religious education for grade I students (study at public elementary school (SDN) 95 Bulu, Walenrang district. This study aims to: 1) To determine the process of developing smart balloon media for the pillars of Islam, 2) To determine the validity of smart balloon media for the pillars of Islam, 3) To determine the effectiveness of smart balloon media for the pillars of Islam in learning Islamic religious education. This type of research is Research and Development (R&D), using the ADDIE development model. The data collection techniques used are: learning media validation sheets, test sheets to test effectiveness, and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis technique, namely analysis of the validity of learning media and analysis of the effectiveness of learning media. The results of this study indicate that 1) the development stage in this study uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), 2) the validity of the smart balloon media of the pillars of Islam in the assessment of media expert validators (72.5%) with a valid category, material experts (97.5%) with a very valid category and language experts (75%) with a valid category, 3) The effectiveness test of the smart balloon media of the pillars of Islam from the pre-test and post-test scores of students obtained an average N-Gain score of 0.62 with a percentage of 62% with a moderate category.

Keywords

Learning Media, Smart Balloons Of The Pillars Of Islam, Islamic Religious Education

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Abusiri, 2017). Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Angguntari & Nugraha, 2019; Lestari dkk., 2024; Nurseto, 2011).

Dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika guru mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik (Yaumi, 2018). Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran karena dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik (Abusiri, 2017; Arsyaf dkk., 2022; Azimah & Dafit, 2022; Junaidi, 2019).

Dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam, kehadiran media mempunyai arti cukup penting, mengingat selama ini hasil dari pembelajaran pendidikan agama Islam dinilai masih kurang efektif (Budiman, 2013; Duryat, 2021; Syafarina dkk., 2024). Guru kurang memperhatikan komponen-komponen lain yang dapat membantu dalam proses pembelajaran diantaranya metode mengajar yang digunakan masih monoton, tanpa menggunakan media yang dapat memberikan gambaran lebih konkrit tentang materi yang disampaikan seringkali tujuan dan pembelajaran belum bisa tercapai secara maksimal (Eliyantika dkk., 2022; Syafarina dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelas I di SD Negeri 95 Bulu, terlihat bahwa guru hanya mengkomunikasikan materi secara lisan dan menuliskannya di papan tulis dengan referensi dalam buku pembelajaran. Guru pendidikan agama Islam menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, spidol, dan buku sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang cenderung monoton akan membuat peserta didik bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil wawancara terhadap beberapa peserta didik mengenai materi rukun Islam, ternyata mereka belum mengetahui poin-poin apa saja yang terdapat pada rukun Islam. Oleh karena itu harus ada media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran visual yaitu media *smart* balon rukun Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas serta keefektifan media *smart* balon rukun Islam. Penggunaan media *smart* balon rukun Islam diharapkan agar peserta didik tidak bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi rukun Islam dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk, kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk yang diinginkan perlu dipahami langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian dengan bantuan salah satu tahap model pengembangan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 95 Bulu dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas I sebanyak 23 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar validasi media pembelajaran, lembar tes untuk menguji keefektifan dan dokumentasi. Lembar validasi media pembelajaran digunakan untuk mengetahui kevalidan dari media *smart* balon rukun Islam. Lembar validasi mengandung beberapa aspek yang akan dinilai oleh validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Aspek yang dinilai meliputi kelengkapan materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, daya tarik dan bahasa. Lembar tes untuk menguji keefektifan dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* pada pertemuan pertama untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik dan soal *post-test* diberikan kepada peserta didik diakhir proses pembelajaran guna mengetahui keefektifan media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Munawir, 2020). Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data pada saat melakukan penelitian lapangan (Riyanto, 2001).

Teknis analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yaitu analisis kevalidan media pembelajaran dan analisis keefektifan media pembelajaran. Analisis kevalidan media pembelajaran digunakan untuk menguji validitas media pembelajaran kepada validator ahli pada

bidangnya. Setiap validator diberikan lembar instrumen untuk diisi dengan memberikan tanda centang pada skala likert. Untuk mengetahui hasil validasi media pembelajaran, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh, kemudian mengkategorikannya sesuai dengan tabel berikut.

Persentase	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Analisis keefektifan media pembelajaran digunakan untuk mengetahui seberapa baik media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (Masruddin & Munawir, 2021). Peneliti menggunakan rumus *Gain Ternormalisasi* (N-Gain) untuk mengetahui lembar soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik.

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Hasil perhitungan akan diinterpretasikan menggunakan indeks gain $\langle g \rangle$ sebagai berikut.

Indeks <i>Gain</i>	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

Tahap Pengembangan Media Smart Balon Rukun Islam Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas I SD Negeri 95 Bulu.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami atau mengetahui materi rukun Islam. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mereka tertarik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *smart* balon rukun Islam untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar peserta didik tertarik dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

2. Tahap *design* (Perancangan)

Setelah melalui tahap analisis, maka akan dilanjutkan dengan tahap *design* (perancangan). Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan diantaranya: 1) menetapkan isi materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran, 2) menyiapkan alat dan bahan yang akan disajikan dalam media pembelajaran, dan 3) langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini dirancang instrumen penelitian yang terdiri dari lembar validasi dan instrumen *pre-test* dan *post-test*.

3. Tahap *development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mewujudkan konsep produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Produk yang telah dibuat sebelumnya divalidasi oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tujuannya untuk mengetahui tingkat validasi media. Hasil validasi media pembelajaran diperoleh saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan.

4. Tahap *implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, produk yang telah melalui tahap validasi dan revisi, selanjutnya akan dilakukan uji coba pada peserta didik kelas I SD Negeri 95 Bulu yang berjumlah 23 orang. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Tahap *evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan langkah terakhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, ada dua jenis evaluasi yang digunakan yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan oleh peneliti pada akhir setiap tahap pengembangan. Evaluasi sumatif dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik untuk menentukan keefektifan dari media yang dikembangkan.

Validitas Media Smart Balon Rukun Islam Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas I SD Negeri 95 Bulu.

Dalam melakukan pengembangan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran, hal yang harus dilakukan adalah melakukan validasi media pembelajaran dengan memberikan lembar instrumen validasi kepada validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun tabel hasil validasi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1	Materi	
	a. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	3
	b. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
	c. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.	3
2	Ilustrasi	
	a. Media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	3
	b. Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam membayangkan.	3
3	Kualitas dan Tampilan Media	
	a. Penampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik.	3
	b. Media pembelajaran tidak mudah rusak.	2
4	Daya Tarik	
	a. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru.	3
	b. Penggunaan media pembelajaran dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik.	3
	c. Penggunaan media <i>smrt</i> balon rukun Islam dapat membantu peserta didik dalam memahami rukun Islam.	3
	Total skor yang diperoleh	29
	Skor Maksimum	40
	Persentase Skor	72,5%
	Kategori	Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria validitas dan masuk dalam kategori valid, dengan rata-rata persentase 72,5%, jumlah validasi 29, dan skor maksimal 40.

b. Hasil validasi ahli materi

Tabel 4. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1	Materi	
	a. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	4
	b. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
	c. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.	4
2	Ilustrasi	
	a. Media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4
	b. Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam membayangkan.	4
3	Kualitas dan Tampilan Media	
	a. Penampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik.	4
	b. Media pembelajaran tidak mudah rusak.	3
4	Daya Tarik	
	a. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru.	4
	b. Penggunaan media pembelajaran dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik.	4
	c. Penggunaan media smrt balon rukun Islam dapat membantu peserta didik dalam memahami rukun Islam.	4
	Total skor yang diperoleh	39
	Skor Maksimum	40
	Persentase Skor	97,5%
	Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan tabel validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria validitas dan masuk kategori sangat valid, dengan rata-rata persentase 97,5%, jumlah validasi 39, dan skor maksimum 40.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 5. Rekap Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3
2.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami.	3
3.	Menggunakan peristilahan yang sesuai konsep pokok bahasan.	3
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.	3
5.	Kalimat atau kata yang disampaikan mewakili isi pesan.	3
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3
7.	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami.	3
8.	Kejelasan huruf dan angka.	3
9.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	3
	Total skor yang diperoleh	27
	Skor Maksimum	36
	Persentase Skor	75%
	Kategori	Valid

Berdasarkan tabel validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria validitas dan masuk kategori valid, dengan rata-rata persentase 75%, jumlah validasi 27, dan skor maksimum 36.

Keefektifan Media Smart Balon Rukun Islam Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas I SD Negeri 95 Bulu.

Tahap pengujian keefektifan akan dilakukan sebanyak 2 (dua) kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* diberikan kepada peserta didik di awal pertemuan guna mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik. Sedangkan soal *post-test* diberikan kepada peserta didik diakhir proses pembelajaran yang telah menggunakan media *smart* balon rukun Islam guna mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Tes dilakukan oleh 23 peserta didik kelas I SD Negeri 95 Bulu.

Adapun data hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Hasil *pre-test* dan *post-test*

No	Nama Peserta didik	Nilai		Skor Maks	N-Gain Skor	Persentase N-Gain Skor
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
1.	Dini	50	70	100	0,40	40
2.	Gibran	30	60	100	0,43	43
3.	Adibah	40	70	100	0,50	50
4.	Reski Ramadan	50	80	100	0,60	60
5.	Rafatar	40	90	100	0,83	83
6.	Reski kiki	30	70	100	0,57	57
7.	Arsyi Fahputri	30	70	100	0,57	57
8.	Faaz	30	70	100	0,57	57
9.	Saat	30	80	100	0,71	71
10.	Inara	40	80	100	0,67	67
11.	Rezky piyudanad	50	70	100	0,40	40
12.	Agung	30	70	100	0,57	57
13.	Asira	40	80	100	0,67	67
14.	Anisar	50	90	100	0,80	80
15.	Nadia	30	80	100	0,71	71
16.	Rian	40	90	100	0,83	83
17.	Fira	50	70	100	0,40	40
18.	Aska	50	70	100	0,40	40
19.	Al-Farizitoti	40	90	100	0,83	83
20.	Rassya	50	80	100	0,60	60
21.	Rahayu	30	80	100	0,71	71
22.	Aldi	50	90	100	0,80	80
23.	Yusar	40	80	100	0,67	67
Jumlah		920	1780			
Rata-Rata		40	77		0,62	62
Kategori		Rendah	Sedang		Sedang	Sedang

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik kelas I SD Negeri 95 Bulu, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* peserta didik adalah 40 dengan kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata *post-test* peserta didik adalah 77 dengan kategori sedang. Maka nilai rata-rata skor N-Gain peserta didik pada nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,62 dengan

persentase 62% dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *smart* balon rukun Islam memiliki tingkat keefektifan dengan kategori sedang atau cukup efektif digunakan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa media *smart* balon rukun Islam dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas I SD Negeri 95 Bulo. Penggunaan Media *smart* balon rukun Islam dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan guru dapat memastikan bahwa peserta didik berkonsentrasi dan fokus dalam proses pembelajaran. Media *smart* balon rukun Islam ini memiliki gambar dan warna yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran *smart* balon rukun Islam merupakan media pembelajaran visual dan hanya membahas membahas mengenai materi rukun Islam. Bagi peneliti berikutnya yang tertarik mengembangkan media *smart* balon rukun Islam dianjurkan untuk menambah penjelasan materi tentang rukun Islam dan hendaknya memperhatikan kekurangan dan hambatan pada peneliti agar penelitian ini dapat disempurnakan.

Referensi

- Abusiri, A. (2017). Media Pembelajaran dan Upaya Membangun Kesadaran Belajar Siswa. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i1.81>
- Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 43–50.
- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim, M., & Yulianingsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349–357. <https://doi.org/10.55606/juridikbud.v2i3.756>
- Azimah, N., & Dafit, F. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51391>
- Budiman, A. (2013). Efisiensi Metode dan Media Pembelajaran dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Ta'dib*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v8i1.514>
- Duryat, M. (2021). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Penguatan Pendidikan Agama Islam Di Institusi Yang Bermutu Dan Berdaya Saing*. Penerbit Alfabeta.
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan media pembelajaran guru kelas IV SDN Kemiri tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Lestari, R., Rustan, E., & Munir, N. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), Article 4.

- Masruddin, M., & Munawir, A. (2021). THE EFFICACY OF TREASURE HUNT GAME WITH LUWU LOCAL CULTURE BASED IN TEACHING ENGLISH VOCABULARY AND INTRODUCING CULTURES HERITAGES OF LUWU AT SMPIT AL HAFIDZ KOTA PALOPO. *Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia*, 204–208. <https://doi.org/10.51817/kimli.vi.51>
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.36>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Riyanto, Y. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. SIC.
- Syafarina, S., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2024). Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Anak Tunarungu di Sekolah Luar Biasa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 521–535.
- Yaumi, D. M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.