

PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK KELAS VII DI MTST MARDLATILLAH

Shodiq Damanhuri, Ketut Agustini, I Made Gede Sunarya

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: shodiqdamanhuri21@undiksha.ac.id, ketutagustini@undiksha.ac.id, sunarya@undiksha.ac.id

Abstrak

Sumber belajar yang bersifat monoton dan hanya dapat dibaca tanpa adanya gambar ataupun video mengakibatkan kurangnya penyerapan terhadap materi yang disampaikan. Kurangnya variasi dalam pembelajaran juga membuat peserta didik cenderung merasa bosan yang akhirnya menurunkan minat belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten interaktif berbasis *problem based learning* serta mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII yang sudah mendapatkan mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsT Mardlatillah. Pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli, angket uji perorangan, kelompok kecil, lapangan, angket uji respons guru dan peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsT Mardlatillah berhasil diterapkan berdasarkan hasil uji validasi ahli isi memperoleh hasil nilai CVR = 1 dan nilai CVI = 1 dengan kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil uji validasi ahli desain dan media memperoleh nilai rata-rata sebesar 1,00 dengan kriteria Sangat Tinggi, (2) Hasil dari perhitungan uji efektivitas konten interaktif memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,74 dengan kriteria Tinggi, (3) Hasil yang diperoleh uji kriteria keberhasilan yaitu tingkat keberhasilan peserta didik sebesar 100% yang berada pada kriteria Sangat Baik, dan (4) Hasil perhitungan respons guru mendapatkan skor rata-rata sebesar 41 dan pada peserta didik mendapatkan skor sebesar 64,6, dari kedua perhitungan tersebut berada pada kategori Sangat Positif.

Kata kunci: Konten Interaktif, Akidah Akhlak, *Problem Based Learning*, 4D

Abstract

Learning resources that are monotonous and can only be read without pictures or videos result in a lack of absorption of the material presented. Lack of variety in learning also makes students feel bored, ultimately reducing their interest in learning. This study aimed to develop interactive content based on problem-based learning and to describe the response of teachers and students to the development of interactive content in the Akidah Akhlak subject. The subjects of this study were class VII students who had received the Akidah Akhlak subject at MTsT Mardlatillah. Data collection was carried out in this study using expert validation sheets, individual test questionnaires, small group tests, field tests, teacher and student response test questionnaires. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 4D model (Define, Design, Development, Dissemination). The results showed that: (1) The development of interactive content for the Aqidah Akhlak subject at MTsT Mardlatillah was successfully implemented based on the content expert validation test results to obtain CVR = 1 and CVI = 1 in the Very Good category. Based on the validation test results by design experts

and media, it obtained an average value of 1.00 with Very High criteria. the success criterion test was obtained, namely the success rate of students was 100% which was in the Very Good criteria, and (4) The results of the calculation of the teacher's response got an average score of 41 and students got a score of 64.6, from both calculations these are in the category Very Positive.

Keywords: *Interactive Content, Akidah Akhlak, Problem Based Learning, 4D*

I. PENDAHULUAN

Peraturan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional telah menjelaskan ketentuan umum dalam pendidikan, dimana pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam ketentuan umum tersebut mata pelajaran Akidah Akhlak berfokus pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menjaga keimanan yang benar dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari agar terciptanya akhlak terpuji yang menjadi kepribadian dan tertanam kokoh pada diri setiap peserta didik. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs), bahan ajar yang digunakan banyak berupa buku-buku ajar yang mana penggunaan bahan ajar tersebut membuat siswa mudah bosan dengan tuntutan banyaknya membaca. Hal ini serupa dengan pernyataan Susilo, et al., (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan alat bantu mengajar seperti buku menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan. Devi & Maisaroh (2017) juga menyampaikan bahwa materi pelajaran yang menuntut siswa untuk membaca dan memahami dari buku identik dengan sesuatu yang membosankan. Ditambah lagi karena bahan ajar berupa buku disini kebanyakan hanya berupa teks dengan sedikit gambar.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan di kelas VII MTsT Mardlatillah pada mata pelajaran Akidah Akhlak, diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran Akidah Akhlak yang ada belum maksimal, siswa juga banyak mengeluhkan terkait susah memahami materi pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan media yang termasuk di dalamnya pengembangan konten pembelajaran. Dari hasil penyebaran angket kepada peserta didik juga didapatkan persentase cukup tinggi yang mana siswa merasa lebih mudah memahami pembelajaran ketika di dalamnya terdapat gambar dan video (84%), audio (82%), konten yang bersifat interaktif (83%). Ibu Patmawati, S. Ud. selaku guru

Akidah Akhlak menyampaikan permasalahan yang kerap dialami ketika mengajar adalah perihal waktu. Dengan ketersediaan waktu yang terbatas namun dibersamai dengan tuntutan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik, membuat guru kadang kekurangan waktu dalam menyampaikan pembelajaran, namun dalam hal ini guru juga memberikan solusi untuk menggunakan media ataupun konten untuk pembelajaran agar membuat siswa mudah dan lebih tertarik dalam mempelajari materi yang akan disampaikan oleh guru, sehingga penyampaian materi menjadi lebih lancar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perlu dikembangkan suatu bahan ajar yang sesuai dengan kondisi tersebut. Dalam hal ini pengembangan yang ingin diangkat oleh peneliti yakni berupa konten interaktif yang berjudul "**Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Model *Problem Based Learning* untuk Kelas VII di MTsT Mardlatillah**", dimana harapan dari penelitian ini yakni dapat menambah minat dan motivasi peserta didik dalam meningkatkan dan melakukan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

II. KAJIAN TEORI

A. Konten Interaktif

Konten interaktif merupakan elemen penting dalam mendukung proses belajar mengajar, dimana dengan penggunaan konten interaktif yang berisikan kombinasi dari beberapa elemen penting dari multimedia seperti teks, audio, gambar, video dan sejenisnya yang memungkinkan adanya interaksi atau pembelajaran dua arah yang akan membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

B. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam pengertiannya dapat juga dipahami bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran berbasis suatu permasalahan yang autentik dengan tujuan dimana peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan dan menemukan solusi untuk kasus yang dihadapi. Pengertian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunardi & Nelfianti, (2015) menjelaskan bahwa PBL adalah proses pembelajaran berbasis suatu kasus yang menyajikan masalah autentik dan bermakna sehingga diharapkan mahasiswa dapat menyelesaikan dan menemukan solusi untuk kasus tersebut. Dijelaskan

juga oleh Taufiq Taufina & Arwin (dalam Rahmadani & Taufina, 2020) bahwa model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif, dimana dalam prakteknya peserta didik ikut terlibat langsung dalam memecahkan suatu masalah sehingga mampu menjadikan peserta didik untuk berfikir kritis yang nantinya dapat membuat peserta didik terlatih dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara mandiri.

Penggunaan model PBL ini dirancang dan dikembangkan untuk menempatkan siswa pada permasalahan sebagai bahan dalam pembelajaran guna mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mencari solusi suatu permasalahan. Selain itu PBL juga merupakan pembelajaran yang memiliki esensi berupa penyuguhan berbagai permasalahan yang autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai sarana untuk melakukan investigasi dan penyelidikan. Arends (dalam Rerung, Sinon & Widyarningsih, 2017). Permasalahan pada model PBL ini diberikan pada awal pembelajaran kepada peserta didik, selanjutnya masalah yang didapat di analisis untuk mendapatkan solusi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Animasi

Animasi adalah serangkaian gambar yang tersusun dan membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks yang hanya bersifat monoton adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Munir, 2012). Sedangkan menurut Vaughan (dalam Binanto, 2010), menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”.

D. Audio

Audio merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Munadi, 2008). Hal ini selaras dengan pendapat menurut Steinmetz (1995), audio adalah fenomena yang dihasilkan oleh getaran suatu objek contohnya gesekan biola. Audio memiliki peran besar terhadap kejelasan maupun mempertegas informasi yang terkandung pada unsur visual sinematografi.

E. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

1. Articulate Storyline

Articulate storyline adalah software atau perangkat lunak yang dapat digunakan dalam membuat presentasi. Articulate storyline ini

dirancang sebagai perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan mudah dalam pengoperasiannya tanpa perlu menggunakan bahasa pemrograman sehingga memungkinkan tenaga pendidik yang masih awam dapat dengan mudah membuat media pembelajaran pada perangkat lunak tersebut. Terlebih tampilan yang disuguhkan pada perangkat lunak tersebut sederhana dan mudah dipahami karena menyerupai Microsoft PowerPoint.

2. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain sebuah vektor atau sering juga disebut dengan desain ilustrasi. Tjiharjadi & Sanwill (dalam Wijaya, 2016) vektor merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva, bukan dari kumpulan titik. Oleh sebab itu, karena gambar ini (vektor) tidak terbentuk dari titik, maka apabila diperbesar, hasilnya tidak akan rusak atau kualitas gambarnya akan tetap baik.

3. Adobe After Effect

Adobe After Effect merupakan software untuk mengedit video dan membuat efek khusus untuk audio tersebut. Selain itu perangkat lunak ini telah banyak digunakan oleh para desainer grafis dan animator dalam mengedit dan membuat efek khusus pada film dan produksi pada video maupun animasi.

F. Karakteristik Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah menurut bahasa berasal dari kata ‘Al-aqd’ yang berarti ikatan. Ikatan di sini berarti kepercayaan atau keyakinan yang mengikat dengan kuat. Akidah secara umum merupakan keyakinan, keimanan dan kepercayaan secara benar dan menyeluruh yang kemudian di aplikasi kan dalam perbuatan. Sedangkan dalam agama Islam, Akidah merupakan kepercayaan sepenuhnya dalam mengesakan Allah, yang mana di dalamnya mencakup dasar-dasar kepercayaan dari diri setiap muslim yang menjadi sumber ajaran Islam dan wajib dipegang sebagai sumber yang mengikat. Syaikh Abdul Aziz bin Baz menyatakan “Aqidah adalah apa yang menjadi keyakinan kuat seseorang di hatinya dan ia beranggapan dengan akidah itu ia beragama dan menyembah Allah. Termasuk di dalam cakupan akidah adalah tauhid kepada Allah dan beriman bahwa Allah Maha Pencipta, Maha Pemberi Rezeki dan Allah memiliki asmaul husna dan sifat yang tinggi.” [Majmu’ Fatawa syaikh Bin Baz 6/277].

Akidah dan akhlak sangat erat kaitannya, hal tersebut dikarenakan keduanya saling berkaitan, akidah seseorang lah yang menjadi dasar seorang sebelum menerapkan suatu akhlak. Semakin baik

akidah seseorang, semakin baik pula akhlak yang akan diaplikasikannya dalam kehidupan. Sebaliknya, jika akidah seorang buruk, maka akhlak yang diterapkan sehari-hari pun akan sebanding. Dengan kata lain akidah dan akhlak seorang mempengaruhi baik atau buruk kehidupan lahir dan batinnya, antara sejahtera dan damai atau bahkan sebaliknya.

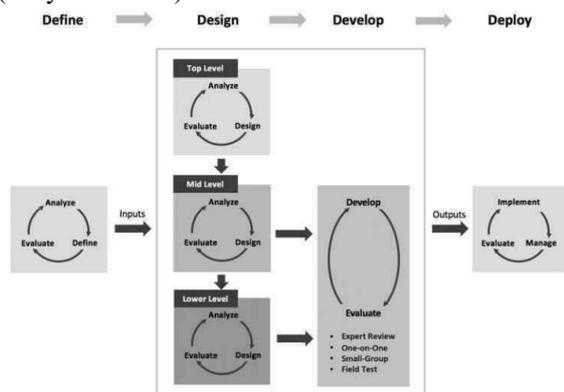
III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau dalam bahasa Indonesia bisa disebut penelitian dan pengembangan. *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Pendapat lainnya dikemukakan juga oleh Sukmadinata (dalam Haryati, Sry 2012) bahwa *Research & Development* merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model 4D karena model pengembangan ini disusun secara sistematis dengan urutan kegiatan yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang tepat dalam pembelajaran. Pada model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan (1974) ini, terdapat 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) and *Dissemination* (Penyebarluasan).



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas VII B MTsT Mardlatillah dengan jumlah 28 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan instrumen untuk pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

dengan metode wawancara dan penyebaran angket kuisioner. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan angket kuisioner kepada peserta didik kelas VII B.

E. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Konten Interaktif yang digunakan sesuai dengan penilaian validator terkait sejauh mana pengembangan konten interaktif yang diteliti. Kevalidan yang diteliti diperoleh dari validasi ahli isi, validasi ahli desain dan media, kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan, kelompok kecil, lapangan, eektivitas, keberhasilan serta validasi respon guru dan peserta didik.

1. Validasi Ahli

Validasi ahli disini melibatkan Ahli isi serta ahli desain dan media.

a) Ahli Isi

Dalam menghitung uji ahli isi menggunakan rumus CVR (*Content Validity Ratio*). Rumus yang digunakan untuk menghitung CVR adalah:

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

CVR = *Content Validity Ratio*

N = Jumlah pakar/ahli yang memberikan penilaian sesuai / relevan.

ne = Jumlah pakar/ahli yang setuju.

Berikut hasil rumus Lawshe (1975) ini menyatakan bahwa:

- 1) Jika validator menyatakan setuju kurang dari setengah dari jumlah total validator maka nilai CVR tersebut bernilai negatif.
- 2) Jika validator menyatakan setuju tepat setengah dari jumlah soal validator, maka nilai CVR bernilai nol.
- 3) Jika validator menyatakan setuju lebih dari setengah dari jumlah soal validator, maka nilai CVR berada di antara 0 sampai dengan 0,99.
- 4) Jika seluruh validator menyatakan setuju maka nilai CVR adalah 1,00.

Setelah mengidentifikasi pertanyaan pada lembar validasi ahli menggunakan CVR, selanjutnya menghitung nilai CVI. Dimana CVI ini merupakan rata-rata dari nilai CVR yang diperoleh untuk menghitung keseluruhan jumlah pertanyaan yang dijawab sesuai. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai CVI (Lawshe, 1975) adalah:

$$CVI = \frac{\sum CVR}{k}$$

Keterangan:

CVI = *Content Validity Index*

\sum CVR = Jumlah *Content Validity Ratio*

k = Banyak butir soal

b) Ahli Desain dan Media

untuk menghitung uji ahli desain dan media, peneliti menggunakan rumus Gregory. Candiasa (dalam Diantari, et al., 2018) menyatakan bahwa Gregory merupakan pengembangan teknik dalam pengujian isi yang di kuantitatifkan. Dalam mekanismenya, pengujian validasi ini dilakukan oleh para pakar yang selanjutnya dikelompokkan antara yang relevan dan kurang relevan dan ditabulasi silang.

Tabel 1 Tabulasi Penilaian Pakar

		Penilai I	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Penilai II	Kurang Relevan	(A)	(B)
	Sangat Relevan	(C)	(D)

Selanjutnya untuk tabulasi silang dihitung menggunakan rumus

$$\frac{D}{A+B+C+D} =$$

Keterangan:

A = Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antar kedua penilai.

B dan C = Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai.

D = Sel yang menunjukkan persetujuan valid antara kedua penilaian.

Untuk melihat tingkat pencapaian kriteria validasi uji ahli media dan desain dapat dilihat pada dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli Desain dan Media

Koefesien Validitas	Tingkat Validitas
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,79	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

2. Validasi Uji Perorangan, kelompok Kecil dan Lapangan

Validasi perorangan, kelompok kecil dan lapangan dilaksanakan dengan menggunakan angket. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase keduanya adalah rumus Teguh & Kirna (dalam Diantari, et al., 2018) :

Persentase =

$$\sum \frac{(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

\sum = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

Persentase = (F : N)

Keterangan :

F = Jumlah persentase keseluruhan objek

N = Banyak Subjek

Hasil perhitungan yang diperoleh akan dikategorikan sesuai dengan tabel dibawah ini.

Tabel 3 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5

No	Interval	Kualifikasi	Keterangan
1.	90% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2.	75% - 89%	Baik	Sedikit direvisi
3.	65% - 74%	Cukup	Revisi Secukupnya
4.	55% - 64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
5.	0% - 54%	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

3. Uji Eektivitas dan Keberhasilan

Pada penerapan uji efektifitas disini terlebih dahulu mencari rata rata nilai dari *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya menggunakan rumus *N-gain*. Hake (dalam Purnawati, et al., 2017) dalam perhitungannya juga menggunakan rumus yang sama, rumus yang digunakan yakni:

$$N\text{-Gain} = \frac{\bar{x}_{\text{post}} - \bar{x}_{\text{pre}}}{\bar{x}_{\text{max}} - \bar{x}_{\text{pre}}}$$

Setelah diperoleh nilai dari rumus *N-gain* yang digunakan baru kita bisa mengetahui keefektifan dari produk yang dibuat. Berikut merupakan index atau kriteria penilaian yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Kriteria *N-gain*

No	N-gain	Kriteria
1.	$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah
2.	$0,7 \geq N\text{-gain} > 0,3$	Sedang
3.	$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi

Untuk uji keberhasilan dinyatakan berhasil jika hasil dari *posttest* tidak kurang dari nilai KKM (70).

4. Validasi Respon Guru dan Peserta Didik

Validasi data respon guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten interaktif. Untuk melakukan perhitungan analisis data respon guru dan peserta didik ini menggunakan statistik deskriptif yang

penyimpulannya berdasarkan atas mean ideal (M_i) dan simpangan baku ideal (S_i). Namun sebelum disimpulkan, perlu dicari terlebih dahulu rata-rata kelas dari skor respon guru dan peserta didik yang dihitung menggunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata – rata kelas untuk skor respon guru dan siswa

$\sum x$ = Jumlah skor respon guru siswa

N = Banyaknya guru dan peserta didik

Hasil perhitungan yang diperoleh akan dikategorikan sesuai dengan tabel dibawah ini.

Tabel 5 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik

Alternatif	Skor Pernyataan Positif	Skor pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	5
Setuju (S)	4	4
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1

Sedangkan untuk mengetahui atau mencari mean ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (S_i) menggunakan rumus :

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$S_{Di} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Hasil yang di dapat dari respon peserta didik dan guru kemudian dikategorikan dengan menggunakan pedoman kriteria penggolongan respon guru dan peserta didik yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik

No	Interval	Kategori
1.	$M_i + 1,5 S_i \leq x$	Sangat Positif
2.	$M_i + 0,5 S_i \leq x < M_i + 1,5 S_i$	Positif
3.	$M_i - 0,5 S_i \leq x < M_i + 0,5 S_i$	Ragu-ragu
4.	$M_i - 1,5 S_i \leq x < M_i - 0,5 S_i$	Negatif
5.	$X < M_i - 1,5 S_i$	Sangat Negatif

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini menghasilkan konten interaktif yang digunakan untuk kelas VII B di MTsT

Mardlatillah pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi Akidah Islam. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan 4 tahapan yang di gunakan, diantaranya Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) and Dissemination (Penyebarluasan). Produk yang telah dibuat bisa dikatakan valid ketika produk tersebut mampu digunakan sebagai tempat memperoleh ilmu dengan baik oleh peserta didik. Namun untuk mengetahui produk tersebut mampu digunakan sebagai tempat memperoleh pengetahuan, maka produk tersebut perlu dilakukan pengujian. Pengujian pada produk ini dilakukan oleh beberapa ahli atau pakar yang membidangi masalah tersebut beserta peserta didik yang akan menggunakan konten interaktif tersebut. Pengujian oleh para ahli dilakukan dengan pengujian yang meliputi uji ahli isi serta uji ahli desain dan media, sedangkan untuk pengujian yang dilakukan peserta didik melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, uji keefektivitasan, keberhasilan serta uji respon guru dan peserta didik.

1. Hasil Tahap *Define*

Tahap *Define* merupakan tahanan pendefinisian, dimana peneliti melakukan pendefinisian atau analisis terhadap segala kebutuhan yang mendukung dari penelitian, diantaranya seperti analisis karakter peserta didik, analisis materi, analisis teknologi dan analisis sumber belajar. Hasil dari tahap analisis karakter peserta didik diketahui bahwa peserta didik masih kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan guru secara maksimal. Hasil analisis mata pelajaran dilakukan dengan menganalisis silabus yang digunakan di sekolah. Hal yang dilakukan yaitu menetapkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan materi pokok pada semester ganjil yang akan dikembangkan ke dalam Konten Interaktif. Materi yang diajarkan dan dikembangkan peneliti pada semester ganji yaitu pengertian, tujuan dan manfaat akidah islam, dalil-dalil akidah islam, dasar akidah islam serta iman, islam dan ihsan. Hasil dari penelitian di MTsT Mardlatillah terkait teknologi yang digunakan dapat dibidang masih kurang, namun dilihat dari fasilitasnya, MTsT Mardlatillah dirasa memadai untuk diterapkannya konten interaktif yang dibuat. Analisis sumber belajar diperoleh bahwa sumber belajar yang banyak digunakan di MTsT Mardlatillah kebanyakan menggunakan buku dan LKS, sisanya kadang menggunakan al-Quran jika diperlukan.

2. Hasil Tahap *Design*

Tahap desain disini peneliti melakukan kegiatan desain berupa pemilihan media,

pemilihan format dan perancangan awal. Dalam pemilihan media, peneliti menggunakan Articulate Storyline, dimana aplikasi ini telah dipertimbangkan sebelumnya agar mudah digunakan dan telah disesuaikan pula dengan tujuan pembelajaran, karakter peserta didik, mata pelajaran dan fasilitas yang terdapat di sekolah. Pemilihan format pada tahapan desain setelah pemilihan media dibuat dengan format yang memperhatikan bagian aspek materi, bahasa dan desain. Bagian pemilihan format disini juga dikoreksi oleh para pakar/ahli dibidangnya. Desain pada tahap perancangan awal yakni pengembangan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan mengikuti format yang digunakan guru kelas VII di MTsT Mardlatillah dengan menggunakan tahapan *Problem Based Learning* sebagai acuan dalam melakukan pembelajaran nantinya. Tahap ini juga dilakukan pembuatan rancangan awal berupa storyboard dari konten interaktif yang bertujuan memberikan gambaran umum terhadap konten interaktif dengan sesederhana dan seefisien mungkin.

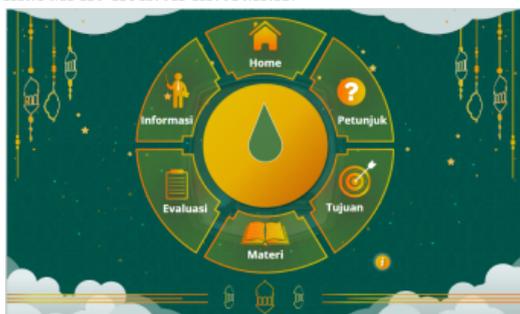
3. Hasil Tahap *Development*

Hasil tahap pengembangan dilakukan dengan mengikuti spesifikasi desain rancangan awal berupa *storyboard* yang telah dibuat dan kemudian dikembangkan menjadi tahap pengembangan konten interaktif. Berikut merupakan hasil pembuatan bahan konten interaktif. Hasil pada tahap pengembangan dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2 Halaman Login

Merupakan halaman pertama sebelum masuk ke konten interaktif.



Gambar 3 Halaman Menu Utama

Pada halaman Menu Utama terdapat 6 menu diantaranya yaitu menu Utama sendiri, Petunjuk, Tujuan, Materi, Evaluasi dan Halaman informasi.



Gambar 4 Halaman Petunjuk

Halaman ini berisikan petunjuk penggunaan pada konten interaktif.



Gambar 5 Halaman Tujuan

Merupakan halaman yang menampilkan tujuan dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Akidah Akhlak.



Gambar 6 Halaman Menu Materi

Halaman Menu materi ini terdiri dari empat submenu yakni pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Dalam menu materi terdapat didalamnya materi dan pembelajaran yang masuk didalamnya sintak dari PBL dan ditutup dengan *quiz* dengan model yang bermacam-macam.



Gambar 7 Halaman Evaluasi

Halaman ini terdapat evaluasi yang terdiri dari 10 pilihan ganda dan 5 isian singkat.



Gambar 8 Halaman Informasi

Halaman ini menampilkan referensi dan profil pengembang.

Setelah Hasil tahap pengembangan konten interaktif, dilanjutkan dengan hasil validasi uji ahli, hasil validasi uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan, hasil uji evektifitas dan keberhasilan serta hasil validasi respon guru dan peserta didik.

a) Hasil Validasi Uji Ahli

Validasi yang dilakukan oleh para ahli isi serta ahli desain dan media terhadap konten interaktif ini memperoleh hasil yang sangat baik. Dimana berdasarkan hasil perhitungan uji validitas ahli isi pembelajaran diperoleh nilai CVR = 1 dan nilai CVI = 1 menyatakan konten interaktif tersebut valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kemudian untuk hasil dari validasi uji desain dan media memperoleh hasil 1,00 yang mendapatkan kriteria "Sangat Tinggi".

b) Hasil Validasi Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Hasil dari uji coba ini memperoleh hasil yang sangat memuaskan, dimana untuk sail validasi uji perorangan dengan subjek 3 orang memperoleh hasil sebesar 89% dengan kualifikasi "Baik", kemudian untuk validasi uji kelompok kecil dengan subjek sebanyak 10 orang memperoleh hasil sebesar 90% dengan kualifikasi

"Sangat Baik" dan untuk validasi uji lapangan dengan subjek 28 orang memperoleh hasil sebesar 88% dengan kualifikasi "Baik".

c) hasil uji evektifitas dan keberhasilan

Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest untuk mengetahui kenaikan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan konten interaktif. Dari hasil yang diperoleh saat penelitian, diketahui nilai rata-rata *pretest* adalah 63,75, sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* adalah 90,54 dan hasil dari perhitungan nilai *N-Gain* adalah 0,74, sehingga tingkat kenaikan hasil posttest masuk dalam interpretasi "Tinggi" serta memperoleh tingkat uji keberhasilan 100%.

d) Hasil Validasi Respon Guru dan Peserta Didik

Hasil yang diperoleh dari respon guru dan peserta didik yakni dengan menghitung rata-rata yang diperoleh dengan jumlah rata-rata guru sebesar 41 dan jumlah rata-rata peserta didik yakni 4,6. Kedua respon tersebut, baik guru dan peserta didik berada pada kategori "Sangat Positif".

4. Hasil Tahap *Dessimination*

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti baik berupa biaya ataupun waktu serta hal-hal lainnya yang berhubungan dengan keberlangsungan penelitian. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa konten interaktif mata pelajaran akidah akhlak menggunakan model *problem based learning* untuk kelas VII ke kelas lain yang masih berada di MTsT Mardlatillah.

B. Pembahasan

Pengembangan konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsT Mardlatillah ini memiliki tujuan untuk dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan minat belajar peserta didik serta menambah sumber/bahan ajar melalui materi yang dikemas secara menarik dan variatif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran dalam penelitian di MTsT Mardlatillah diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi, sehingga metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat monoton dan kurang variatif. Selanjutnya, penggunaan bahan ajar oleh guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran masih menggunakan buku paket, LKS, Al-Quran dan terkadang juga materi dicarikan di internet sebagai tambahan, sehingga peserta didik hanya bisa terpaku pada penjelasan yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan, diperoleh beberapa informasi yaitu, peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi yang disampaikan atau yang diberikan guru. Peserta didik juga terkadang merasakan kebosanan dengan cara guru menyampaikan pembelajaran menggunakan sumber belajar yang selama ini digunakan, mereka menganggap pembelajaran yang diberikan kurang begitu menarik yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, sehingga perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran yang di dalamnya terdapat isi berupa teks, gambar, video, audio, dan quiz untuk mata pelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan hal tersebut, untuk dapat meningkatkan pemahaman serta menambah sumber/bahan ajar, maka dibutuhkannya suatu konten interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak. Dalam penggunaan konten interaktif ini mampu mengemas materi pembelajaran secara interaktif dan menarik dengan proses pembuatannya menggunakan Articulate Storyline, dimana di dalamnya tersedia menu-menu praktis yang dapat menambahkan teks, gambar, audio, video dan quiz sehingga dengan adanya hal tersebut peserta didik lebih merasa tertarik dan dapat berinteraksi secara langsung dengan konten interaktif tersebut. Dengan adanya konten interaktif yang mendukung perangkat pembelajaran akan membantu peserta didik lebih cepat memahami materi dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Konten interaktif ini dikombinasikan dengan model pembelajaran Problem Based Learning yang merupakan salah satu model pembelajaran yang berbasis masalah, dimana model ini menitik beratkan kepada siswa dalam menyelesaikan masalah. Sehingga, dalam hal ini model pembelajaran Problem Based Learning ini sesuai dengan karakteristik peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak, dimana peserta didik diharapkan bisa menyelesaikan masalah masalah yang berkaitan dengan akidah islam dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan antara lain: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebarluasan). Setelah dilakukan keseluruhan dari tahap pengembangan dan diperoleh hasil yang telah dipaparkan tersebut, Konten ini

dikatakan dan dinilai efektif karena ketika implementasi yang telah dilakukan terdapat beberapa kelebihan pada konten interaktif yang dikembangkan menggunakan model PBL ini, diantaranya mampu melatih peserta didik untuk mengasah kemampuan berfikir kritis yang dilalui dengan pemberian masalah sesuai dengan materi yang disampaikan. Dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik, seperti adanya audio Al-Quran dan Hadits yang disesuaikan dengan tulisan Arab, animasi muslim yang tidak monoton, tampilan atau desain yang klasik dan elegan, fitur soal yang mampu mengasah kemampuan peserta didik untuk mengetahui kemampuan penguasaan materi, dan soal-soal yang ditampilkan disajikan dengan cara yang berbeda, agar peserta didik tidak merasa bosan. Tidak hanya itu, konten interaktif yang disajikan peneliti mampu mengaitkan permasalahan yang nantinya dapat dikaitkan pada permasalahan-permasalahan yang terdapat pada kehidupan sehari-hari.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsT Mardlatillah, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan berikut:

1. Pengembangan konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsT Mardlatillah yang dilakukan oleh ahli isi dengan menggunakan rumus CVR, memperoleh nilai sebesar 1 dengan 19 pertanyaan. Dilanjutkan dengan perhitungan CVI untuk menghitung keseluruhan jumlah pertanyaan yang dijawab, yang mana perhitungan tersebut memperoleh hasil sebesar 1 dengan kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Pada pengujian ahli desain dan media memperoleh hasil sebesar 1,00 dan dikategorikan "Sangat Tinggi". Kemudian, pada pengujian uji efektivitas memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,74 dan berada dalam kriteria "Tinggi". Selain itu, dilakukan uji keberhasilan yang memperoleh nilai sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Baik".
2. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji respons guru dan peserta didik terhadap tingkat konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsT Mardlatillah mendapatkan nilai rata-rata pada peserta didik memperoleh hasil sebesar 64,6 yang berada kategori "Sangat Positif". Sedangkan nilai rata-rata pada guru memperoleh hasil sebesar 41 yang juga berada pada kategori "Sangat Positif".

Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan penelitian, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk ditindak lanjuti. Perlu adanya pelatihan terlebih dahulu

sebelum mengoperasikan konten interaktif, karena Learning Management System (LMS) yang dipakai pada saat uji coba mengalami kendala. Sehingga, dapat lebih memahami bagaimana cara mengoperasikan konten Interaktif. Perlu dikembangkan konten selanjutnya yang dapat mengukur perubahan sikap/prilaku peserta didik dengan konten yang telah dikembangkan sesuai dengan materi Akidah Akhlak. Diharapkan juga kepada pengembang konten selanjutnya dapat mengkaitkan dan menghubungkan dengan database ataupun LMS sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih optimal.

REFERENSI

- [1] Bahraen, Raehanul. 2019. "Perbedaan antara Aqidah, Tauhid dan Manhaj". Tersedia pada <https://muslim.or.id/52250-perbedaan-antara-aqidah-tauhid-dan-manhaj.html> (diakses tanggal 10 Maret pukul 13.11).
- [2] Binanto, I. (2010). Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya. Penerbit Andi.
- [3] Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2).
- [4] Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(1), 33-47.
- [5] Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- [6] Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel psychology*, 28(4), 563-575.
- [7] Munadi, Yudhi. 2008. Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Ciputat: Gaung Persada Press
- [8] Munadi, Y. (2008). Media pembelajaran Sebuah Pembe-lajaran Baru. *Ciputat: Gaung Persada*.
- [9] Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- [10] Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan lembar kerja siswa berbasis inkuiri untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209-219.
- [11] Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938-946.
- [12] Rerung, N., Sinon, I. L., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47-55.
- [13] Steinmetz, R. & Nahrstedt, K.(1995). *Multimedia: Computing, Communications and Application*. Kuala Lumpur: Prentice Hall.
- [14] Sugiyono. (2012). Metode penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta
- [15] Sunardi, D., & Nelfiyanti, N. (2015). PENERAPAN METODE PROBLEM BASED LEARNING DALAM MATAKULIAH AL-ISLAM II DI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA. *JISI: Jurnal Integrasi Sistem Industri*, 2(2), 1-8.
- [16] Susilo, I. T. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa SD Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- [17] Thiagarajan, S., Semmel, Ds., Semmel, M. 1974. *Intructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. A Source Book Blomington, Central For Innovation On Tesching The Handicapped.