

TA'LIMUNA

JURNAL PENDIDIKAN ISLAM

P-ISSN 2085-2975 E-ISSN 2622-9889

PENGEMBANGAN MEDIA Q-JOY (*AQIDAH ENJOY LEARNING*) PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MADRASAH ALIYAH NIZHAMIYAH PLOSO

Development of Q-Joy Media (Aqidah Enjoy Learning) in Aqidah Akhlak Learning at Madrasah Aliyah Nizhamiyah Ploso

Silvy Nur Azizah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, Indonesia
silvy.azizah28@gmail.com

Hidayatur Rohmah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, Indonesia
hidayaturohmah@unwaha.ac.id

Keywords	Abstract
Pengembangan Media Pembelajaran Q-Joy Learning	<p><i>This research is to purpose all students to learn easily and spiritedly by using Q-Joy Media Learning in the other hands, students would understand lessons in learning process. Methods Research is used by Research and Development (RnD). This research is using ADDIE model includes of Analysis, Designing, Development, Impelementation, and Evaluation. The result of this research is from observation result which is needed, validation lessons, validation media. The reaserchist uses observation and questionnaires to get valid data. Media validation obtains 92 and validation lessons obtains 100 which both of them are "Very Worth It".</i></p> <p>Penelitian ini bertujuan merancang sebuah media pembelajaran <i>Q-Joy Learning</i> untuk memudahkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi pada proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development (R&D)</i>. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi <i>Analysis, Designing, Development, Implementation, dan Evaluation</i>. Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan sesuai kebutuhan, validasi materi, validasi media. Peneliti menggunakan observasi dan angket untuk mendapatkan data. Validasi media mendapat skor 92 yang mana dikategorikan "sangat baik" dan validasi materi mendapatkan skor 100 yang juga dikategorikan "sangat layak".</p>

Received	Revised	Accepted	Available Online
9 Maret 2024	20 Maret 2024	25 Maret 2024	31 Maret 2024



TA'LIMUNA: Jurnal Pendidikan Islam

Vol. 13, No. 1, 2024: pp. 26-33.

<https://e-journal.staima-albhikam.ac.id/talimuna>

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Munandar et al., 2022). Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan karena dapat menciptakan manusia yang berkualitas dan berintelektual. Pendidikan diartikan sebagai proses berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas saling berkesinambungan di masa depan manusia.

Pendidikan pada dasarnya bermaksud membantu siswa untuk memberdayakan potensi dalam dirinya atau menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiannya. Oleh karena itu, maka sasaran pendidikan adalah manusia. Jadi, pengertian pendidikan sering diartikan sebagai proses memanusiakan manusia (Neolaka et al., 2015).

Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru. Hal ini disebabkan pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna. Kemauan guru untuk mencoba, menemukan, menggali dan mencari berbagai terobosan, pendekatan, metode dan strategi pembelajaran merupakan salah satu penunjang munculnya berbagai inovasi baru (Mandagi et al., 2020). Di era sekarang dengan canggihnya teknologi, sangat memungkinkan bagi guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membuat siswa tertarik pada saat pembelajaran di kelas.

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa (Septy et al., 2021). Maka media memiliki peranan penting sebagai penunjang proses pembelajaran. Karena media mampu memberikan wawasan tambahan bagi siswa yang mengalami kerumitan dalam menguasai materi yang disampaikan guru melalui buku ajar.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat (Kustandi et al., 2020). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar siswa untuk memperjelas materi yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran terlaksana dengan sempurna.

Hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas pula. Dengan demikian untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas (Nasution, 2017). Salah satunya, menyiapkan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

Salah satu mata pelajaran yang manfaatnya bisa dirasakan diri sendiri maupun orang lain yakni pelajaran aqidah akhlak. Kehadiran mata pelajaran aqidah akhlak ini diharapkan dapat menjadikan siswa yang memiliki akhlak yang baik berdasarkan ketentuan syariat Islam. Mata pelajaran aqidah akhlak adalah salah satu mata pelajaran yang sudah diajarkan mulai dari MI, MTs dan MA. Aqidah akhlak memerlukan penjelasan yang rinci karena berhubungan dengan keseharian yang kita lakukan. Pembelajaran aqidah



akhlak juga diartikan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT dan merealisasikan dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi lapangan, menurut seorang siswa kelas X di Madrasah Aliyah (MA) Nizhamiyah Ploso, pembelajaran aqidah akhlak sangat penting bagi siswa. Menurutnya, mata pelajaran aqidah akhlak mudah dipahami dibandingkan mata pelajaran yang lainnya. Di samping membahas tentang pendekatan kepada Allah SWT, terdapat juga nilai-nilai akhlak baik yang diharapkan mampu diterapkan kepada siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam menerima materi aqidah akhlak. Q-Joy Learning (*Aqidah Enjoy Learning*) hadir sebagai media yang dibuat oleh peneliti dengan menampilkan materi yang sudah dikemas secara menarik yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, dan menyerap materi yang disampaikan guru dengan santai dan optimal.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan untuk merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Menggunakan model ADDIE, Sezer menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi dengan fase yang ada (Hari & Sugianti, 2020). Model ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Uji Coba Produk Pengembangan

Dalam uji coba produk pengembangan ini dibutuhkan desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data yang meliputi angket validasi ahli media dan ahli materi serta dokumentasi.

2. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam analisis data yakni, observasi dan instrumen angket. Analisis data angket validasi untuk rumus menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% =$$

Kriteria kelayakan kualitas untuk memperkuat hasil validasi, menggunakan analisis nilai rata-rata yang disajikan sebagai berikut (Arikunto, 2009; Ernawati, 2017):

Tabel 1. Kategori Indeks Skala Likert

Interval Skor	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Tidak Layak
0 – 20%	Sangat Tidak Layak



C. HASIL

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan merupakan cara, proses, perbuatan mengembangkan. Dan dijelaskan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya Wilfridus J.S. Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menyajikan bertambah, berubah sempurna (pengetahuan, pikiran, dan sebagainya) (Sukiman, 2012).

P. Siagiaan menyatakan pengembangan (*development*) meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (*knowledge*) dan keahlian (*skill*) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani (Dimiyati, 2022). Maka pengembangan merupakan suatu proses menghasilkan suatu hal yang lebih baik dari sebelumnya. Pada kegiatan pengembangan meliputi beberapa tahapan yang harus dilakukan: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga tercapai tujuan yang diharapkan.

2. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan alat (*hardware*) (Jalinus et al., 2016). Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya (Satrianawati, 2018). Media disebut sebagai sarana penyampaian informasi belajar atau penyampaian pesan. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan, jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran pastinya akan sangat bermanfaat, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Shoffa et al., 2021).

Belajar adalah suatu proses berpikir dan berubah melalui beberapa tahapan-tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan. Belajar akan lebih bermakna jika kita menghayati makna dari proses belajar itu sendiri dan mau menggali potensi yang ada dalam diri (Uron, 2021). Belajar merupakan suatu proses dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan (Fathurrohman, 2017).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, 2021).

Media memiliki peranan yang sangat penting di era modern ini terutama dalam pendidikan. Media pembelajaran salah satu contoh media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media mempunyai perananan penting untuk menyampaikan informasi terutama pada siswa di MA Nizhmiyah Ploso. Media pembelajaran mampu menjadi sarana penyampaian informasi antara guru dan siswa. Karena dalam media terdapat tampilan yang dapat menarik perhatian siswa dan semangat siswa dalam proses pembelajaran di kelas.



3. Aqidah Akhlak

Aqidah akhlak merupakan poros atau inti ke manakah tujuan hidup manusia. Aqidah yang kuat benar tercermin dari akhlak terpuji yang ia miliki, dan sebaliknya. Dalam konsep Islam, aqidah akhlak tidak hanya sebagai media yang mencakup hubungan manusia dengan sesamanya ataupun dengan alam sekitarnya, karena sejatinya Islam adalah *Rahamatan lil 'alamin*. Jika hubungan tersebut bisa selaras, maka implementasi sejati aqidah akhlak dalam kehidupan yang membuat bahagia dunia dan akhirat (Wahyudi, 2017).

Pada mata pelajaran aqidah akhlak lebih menekankan pada pengetahuan, pemahaman dan penghayatan siswa terhadap keyakinan/ kepercayaan (iman), serta perwujudan keyakinan melalui berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran aqidah akhlak memiliki nilai pengembangan akhlak siswa.

4. Q-Joy Learning

Q-Joy Learning merupakan media yang dirancang oleh peneliti dengan konsep bernuansa *game*. Media ini hadir dengan tujuan membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. *Q-Joy Learning* menampilkan materi-materi yang akan dipelajari siswa dikemas dengan menarik dan sederhana. Media ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Power Point, Hyperlink dan dimodifikasi dengan Ispring Suite yang digunakan untuk menjadikan media ini dalam bentuk aplikasi android.

D. PEMBAHASAN

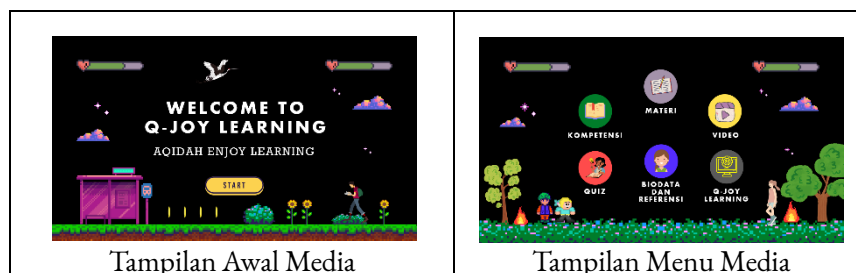
1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Setelah melakukan observasi di MA Nizhamiyah Ploso, pembelajaran aqidah akhlak membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Hasil Desain (*Design*)

Setelah mengetahui hasil observasi, peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang dinamakan *Q-Joy Learning (Aqidah Enjoy Learning)* untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran aqidah akhlak. Media ini di desain dengan konsep audio visual yang menampilkan fitur-fitur menarik.

Tabel 2. Desain Media Q-Joy Learning



 <p>Tampilan Kompetensi Dasar</p>	 <p>Tampilan <i>List</i> Menu</p>
 <p>Tampilan Materi Dalil Naqli</p>	 <p>Tampilan Materi Adab Menjenguk Orang Sakit</p>
 <p>Tampilan Menu Hikmah Sakit</p>	 <p>Tampilan Video</p>
 <p>Tampilan Tentang Media</p>	 <p>Tampilan Biodata dan Referensi</p>
 <p>Tampilan Pembuka Quiz</p>	 <p>Tampilan Akhir Media</p>

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Validasi Ahli Materi

Menurut Bapak Kusnan, S. Ag sebagai validator materi pada media ini, mengatakan bahwa media ini sangat layak untuk dicoba untuk siswa dengan nilai yang memuaskan yakni 100% yang menandakan



sangat relevan dengan kebutuhan siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor
1	Relevansi	20
2	Keakuratan	10
3	Kelengkapan sajian	5
4	Konsep dasar materi	5
5	Kesesuaian sajian dengan tujuan pembelajaran yang terpusat pada siswa	20
SUM		60
NILAI MAKSIMUM		60
TOTAL		100%

Validasi Ahli Media

Menurut bapak Agus Sifaunajah, M. Kom, sebagai validator ahli media ini mengatakan bahwa media ini sangat layak digunakan untuk siswa, karena dilihat dari segi tampilan dan fitur-fitur yang ada pada media ini sangat menarik dan peneliti mendapat nilai 92%.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor
1	Tampilan	15
2	Teks/ Tipografi	12
3	Kelayakan Media	9
4	Penggunaan	10
5	Navigasi dan Interaktif Link	9
6	Audio	5
SUM		60
NILAI MAKSIMUM		65
TOTAL		92%

4. Hasil Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini setelah dilakukan pengembangan media Q-Joy Learning dan melalui tahap validasi dari ahli media dan materi, maka diperlukan penerapan. Penerapan ini dilakukan kepada siswa di MA Nizhamiyah Ploso dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi pada media ini.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Dari hasil evaluasi ini peneliti mengetahui hasil dari penerapan media ini layak atau tidaknya media ini digunakan untuk siswa. Menurut siswa di MA Nizhamiyah Ploso yang menjadi sasaran penerapan



media ini mengatakan bahwa media ini sangat layak digunakan pada siswa karena tampilan dan fitur-fitur yang ada di dalamnya sangat menarik.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MA Nizhamiyah Ploso maka media Q-Joy Learning ini yang menggunakan model ADDIE sangat dibutuhkan oleh siswa dan sangat layak digunakan di MA Nizhamiyah Ploso dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dari beberapa ahli juga ditemukan hasil skor pengembangan media ini yang sangat baik, yakni dari hasil validasi ahli media 92% dan hasil dari ahli materi 100% yang mana dikategorikan sangat relevan dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, M. (2022). *Metode Penelitian untuk Semua Generasi*. Universitas Indonesia Publishing.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
- Hari, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori * Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Mandagi, M., Najoran, R. A. O., Nia Kania Kurniawati, M. S., Rosamah, E., Prof. Dr. Ir. Andoyo Supriyantono, M. S., Dr. Ir. Zuyasna, M. S., Dr. Rita Ismawati, S. P. M. K., Dr. H. Muhammad Zaenuddin, S. S. M. S., Handayani, E. P., & Widyani, R. (2020). *Book Chapter Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi*. Deepublish.
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, Y., & BP, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1–8.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9–16.
- Neolaka, A., & Neolaka, G. A. A. (2015). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama*. Prenada Media Group.
- Roberta Uron, et al. (2021). *Belajar & Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Septy Nurfadhillah & 4A PGSD Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak Publisher.
- Shoffa, S., Iis Holisin, Palandi, Cacik, S., Indriyani, Supriyanto, E. E., Basith, Giap, Y. C., & MEDIA. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Agrapana Media.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Wahyudi, D. (n.d.). *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*. Lintang Rasi Aksara Books.

