

Research Article

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS MEDIA SMART SPINNER DI
SDN 1 KEDOKANBUNDER****Nova Ardiana**

Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: Novaardiana1945@gmail.com

Didik Himmawan

Fakultas Agama Islam Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail : didikhimmawan@gmail.com

Received	Revised
28 Juli 2023	3 Agustus 2023
Accepted	Available Online
13 Agustus 2023	16 Agustus 2023

Development Of Islamic Religious Education Learning Media Based On Smart Spinner Media At SDN 1 Kedokanbunder

Abstract

Learning media is a learning component that has an important role in the learning process. However, in reality learning media are still often neglected for various reasons, including: limited time to make teaching preparations for teachers as educators, difficulty finding the right model and type of media, lack of funds, and so on. the use of smart spinner media as a medium for learning Islamic religion aims to provide students with a pleasant learning experience and increase the effectiveness of students' understanding of Islamic religious learning. This program was carried out by carrying out Islamic religious learning activities at SDN 1 Kedokanbunder. Learning using smart spinner media stimulates students to play while learning. The data for this activity was taken using the pre-test and post-test instruments, which were then analyzed using SPSS and observations during the activity. As a result, it was found that there was an increase in the learning outcomes of PAI grade 3 students, SDN 1 Kedokanbunder. Prior to the introduction of instructional media, there were several obstacles in PAI learning, including the monotonous process of teaching and learning activities and the lack of student focus in learning activities so

that they followed up by proposing this activity. In the implementation of PAI learning activities there were no obstacles during the learning process. This was evidenced by student enthusiasm, participation and good student learning outcomes.

Keywords : Learning Media, Islamic education, Smart Spinner.

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya, dan lain-lain. penggunaan media smart spinner sebagai media pembelajaran agama islam bertujuan untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terhadap pembelajaran agama islam. Program ini terlaksana dengan melakukan kegiatan pembelajaran agama islam di SDN 1 Kedokanbunder. Pembelajaran menggunakan media smart spinner menstimulus siswa untuk bermain sambil belajar. Data kegiatan ini diambil dengan menggunakan instrument pre-test dan post-test, yang kemudian dianalisis menggunakan SPSS dan observasi selama kegiatan berlangsung. Hasilnya, yang ditemukan yaitu adanya peningkatan pada hasil belajar PAI siswa kelas 3, SDN 1 Kedokanbunder. Sebelum adanya pengenalan media pembelajaran terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran PAI diantaranya seperti proses kegiatan belajar mengajar yang monoton dan kurangnya fokus siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menindak lanjuti dengan mengusulkan kegiatan ini. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI tidak ditemukan hambatan apapun selama proses pembelajaran, Hal itu dibuktikan dengan antusiasme siswa, partisipasi dan hasil belajar siswa yang baik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Smart Spinner.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah transformasi pengetahuan, informasi maupun materi dari guru kepada siswa dengan bantuan alat ataupun media (Nawangwulan, Anggraeni, & Bahiyah, 2022). Hasil belajar siswa tidak jarang dikaitkan dengan permasalahan bagaimana siswa belajar dalam memahami materi. Kaitan tersebut memunculkan kemungkinan adanya faktor yang berpengaruh, seperti pembelajaran yang kurang efektif ataupun siswa belum memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada kualitas siswa dalam memahami materi. Oleh sebab itu, sangatlah penting peran media dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Seperti yang telah dikemukakan (Taufik Dwi Kurniawan, 2016) bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias pada proses pembelajaran berlangsung juga mampu mengantarkan hasil belajar sampai dengan maksimal. Sejalan juga dengan pendapat yang telah

dikemukakan oleh (Inesa Tri Mahardika Pratiwi, 2018) bahwa media pembelajaran menjadi faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran dan dapat mendorong siswa guna mencapai hasil belajar yang maksimal.

Proses pembelajaran bukan hanya guru yang dituntut aktif, tetapi siswa juga berperan penting dalam hal tersebut. Oleh karena itu, seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam mengajar dan pembelajaran. Diantaranya adalah kemampuan menguasai metode-metode pembelajaran. Metode pembelajaran mempunyai andil yang besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan. (Didik Himmawan et al. 2021)

Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah proses penyampaian pesan/materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut, maka peran guru dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran tersebut (Daryanto, 2010). Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan interaksi antar siswa menjadi lebih aktif dan semangat untuk belajar lebih menonjol (Sadiman, 2007). Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan perlu dikembangkan, sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan baik dan dipahami oleh siswa agar tujuan belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

(Supardi, 2010) mengatakan, bahwa bermain di dalam kelas ditujukan untuk menghindari atau kejenuhan dan rasa mengantuk peserta didik selama terjadinya proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis visual (Smart Spinner) ini didasarkan pada kenyataan bahwa mayoritas guru Pendidikan Agama Islam masih cenderung menggunakan media gambar yang terdapat di buku maupun gambar yang berbentuk lukisan. Permasalahan hadir tatkala siswa mulai jenuh dan merasa monoton jika hanya terfokus pada gambar yang ada di buku dikarenakan sifatnya hanya satu arah (Triyanto, 2021).

Desa Kedokan Bunder merupakan salah satu desa yang berlokasi di Kecamatan Kedokan Bunder, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat. Masyarakat kedokan bunder mayoritas memiliki mata pencaharian sebagai pedagang dan petani. Kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan membuat masyarakat di daerah tersebut kurang memperhatikan kebutuhan dan perkembangan anaknya di bidang pendidikan.

Di desa ini terdapat sekolah dasar, yaitu SDN 1 Kedokan Bunder yang berlokasi di Jalan Raya Cangkingan – Kedokan Bunder, Desa Kedokan Bunder, Kecamatan Kedokan Bunder, Kabupaten Indramayu. Sekolah ini memiliki siswa lebih dari 500 orang. Namun sayangnya, fasilitas di sekolah tersebut masih belum memadai, salah satunya adalah kurangnya guru sebagai tenaga pendidikan. Banyaknya siswa dan sedikitnya tenaga pendidikan, membuat perhatian guru terhadap karakteristik dan kebutuhan setiap individu kurang tersebar secara merata, khususnya pada kebutuhan literasi siswa.

Banyak siswa masih belum bisa membaca dan menulis dikarenakan mereka tidak mendapatkan fasilitas dan dukungan yang baik dari keluarga. Sehingga, sekolah menjadi satu-satunya tempat bagi mereka untuk mencari ilmu dan belajar.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan pre-test kepada siswa sebelum pembelajaran di mulai. Kemudian, memberikan ceramah tentang pentingnya literasi agar dapat membangkitkan motivasi siswa. Selanjutnya, pembelajaran dilakukan dengan memberikan siswa materi tentang membaca dan menulis. Penulis akan meminta siswa untuk mencoba membaca rangkaian kata, lalu meminta mereka untuk menuliskannya di buku catatan. Selanjutnya, siswa diminta untuk mencoba permainan smart spinner dengan cara memutar media tersebut sampai tanda panah yang ada pada media pembelajaran ini menunjuk pada sebuah kata. Siswa akan diminta untuk mengucapkan kata yang ditunjuk oleh anak panah tersebut. Lalu, apabila siswa menjawabnya dengan benar, penulis akan memberikan siswa sebuah penghargaan berupa makanan ringan. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk melakukan permainan ini dan mendapatkan hadiahnya. Pada akhir kegiatan, penulis akan menyebarkan post-test untuk mengukur kemampuan literasi dan hasil belajar siswa. Pada saat penelitian, tim melakukan pengambilan data, data yang diperoleh berupa hasil observasi, dokumentasi kegiatan dan wawancara. Selain itu pretest dan post-test dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan anak-anak di SDN 1 Kedokan Bunder. Hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji paired sample T test dengan menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diambil dari 34 siswa kelas 3 SDN 1 Kedokanbunder dalam pembelajaran PAI menggunakan media smart spinner, ditemukan data sebagai berikut.

Table 1. Hasil pre-test dan post-test siswa kelas 3 SDN 1 Kedokanbunder

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1	Alfiyan	20	20
2	Alisa	10	20
3	Alvian H.	60	100
4	Amira	60	50
5	Anisa Aprilia	30	90
6	Anissatul Hikmah	30	80
7	Dermawan	60	100
8	Dian Rahmat	50	30
9	Diki	60	50
10	Dimas	50	50
11	Evan Tino	50	70
12	Faisal	60	90
13	Faris	50	80
14	Febi Natasya	40	80
15	Fikri	20	20
16	Gio	50	100
17	Gita Salsalia	50	90
18	Ibnu Maulana	70	100

19	Iman	60	100
20	Kadnan	60	100
21	Kaila	20	20
22	Kanza Istian	40	60
23	Karno Rano	50	30
24	Kartono	20	90
25	Kesya Azkaela	40	80
26	Khafi Puji	30	60
27	Lesti	50	90
28	Lidya Nitasya	70	90
29	Lizda Oktiyah	60	100
30	Lusi Anggrayani	70	90
31	Mika Aryanti	50	100
32	Miqdad	20	30
33	Tira	20	30
34	Widiya Mulyani	70	90

Table 2. Hasil analisis menggunakan paired sample t test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE TEST	45.59	34	17.614	3.021
POST TEST	70.00	34	29.439	5.049

Berdasarkan analisis uji paired sample T test dengan menggunakan SPSS dapat ditemukan adanya perbedaan rata-rata pada hasil pre-test dan post- test. Pada hasil pre-test, rata-ratanya adalah 45,59. Sementara pada hasil post- test, nilai siswa meningkat dan memberikan perbedaan yang signifikan. Rata- rata pada hasil post-test adalah 70.

Table 3. Hasil uji korelasi

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	34	.637	.000

Dalam analisis korelasi antara hasil pre-test dan post-test ditemukan nilai sig sebesar 0,000 yang mana sig < 0,05, maka ada hubungan antara variable pre-test dengan variable post-test.

Table 4. Hasil uji beda menggunakan paired sample t test
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRE TEST - POST TEST	-24.412	22.722	3.897	-32.340	-16.484	-6.264	33	.000

Berdasarkan data analisis diatas, didapati bahwa nilai sig : 0,000 < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antarhasil belajar PAI menggunakan smart spinner pada data pre-test dan post- test. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa media pembelajaran smart spinnerpada pembelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media Smart Spinner, penulis menemukan adanya perbedaan pengetahuan, antusias siswa, dan semangat belajar mereka. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan kami, siswa belum mengetahui hewan-hewan apa saja yang disebut dalam Al-Quran, selain itu siswa mengaku bahwa selama pembelaaran konvensional, mereka tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka. Sehingga, penggunaan media ini adalah pengalaman yang bagi siswa-siswi kelas 3 SDN 1 Kedokanbunder. Selain itu, pada analisis hasil pre-test dan post-test siswa menunjukkan hasil yang positif, yaitu adanya perbedaan signifikan yang dapat menunjukkan keefektifan penggunaan media pembelajaran Smart Spinner pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dilapangan terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), menunjukan bahwa sangat penting media pembelajaran untuk dikembangkan dalam mengatasi permasalahan, media yang dikembangkan di SDN 1 Kedokanbunder adalah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berupa Smart Spinner. Hasil pengembangan Media yang dikembangkan dalam mengatasi permasalahan siswa pada tingkat sekolah dasar membutuhkan media belajar yang menarik dan kreatif untuk meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Penarapan media Smart Spinner pada pembelajaran Agama Islam yang penulis usulkan untuk memenuhi

tugas akhir semester 6 yaitu pada mata kuliah Pemeberdayaan Masyarakat Islam yang dimana penelitian dilaksanakan di kelas 3 di SDN 1 Kedokanbunder menunjukkan hasil yang positif. Siswa merasa senang dan menginginkan kegiatan pembelajaran tersebut tetap dilakukan pada pertemuan kedepannya. Selain itu, berdasarkan hasil analisis pre-test dan post-test, penggunaan Smart Spinner disimpulkan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

SARAN

Media Pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Siswa SDN 1 Kedokanbunder memiliki minat yang cukup tinggi pada hal-hal yang baru dan menarik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran pada siswa SDN 1 Kedokanbunder, khususnya siswa kelas 3 akan memberikan dampak positif bagi mereka. Siswa akan lebih antusias dalam belajar, dan tujuan pembelajaran dapat lebih mudah untuk dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Himmawan, D., & Ibnu Rusydi. (2021). Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MTs Al-Ghozali Jatibarang Kabupaten Indramayu. *Journal Islamic Pedagogia*, 1(2), 31–39. <https://doi.org/10.31943/pedagogia.v1i2.39>
- Inesa Tri Mahardika Pratiwi, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 173–181, <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., & Bahiyyah, K. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Halaman 10884–10890.
- Taufik Dwi Kurniawan, T. T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunung Kidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, vol 3 Nomor 1, 21–26.
- Triyanto, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.7 No.2, <https://doi.org/10.30599/jpia.v7i2>.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. *yogyakarta : Gava Media*.
- Sadiman, A. D. (2007). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Supardi, S. (2010). Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa. *Yogyakarta: Pinus Book Publisher*.