

Pengembangan Media Moral Card Dalam Pembelajaran PAI Di SMP Negeri 1 Rantau Selamat Kabupaten Aceh Timur

Afrizal Refo¹, Muhammad Ridho Alam², Muhammaddar³

IAIN Langsa, Indonsia_afrizal@iainlangsa.ac.id¹

IAIN Langsa, Indonesia, ridholangsa3@gmail.com²

STIKES Bustanul Ulum, Langsa, Indonesia, baitulasyi17@yahoo.com³

Article Info

Article history:

Submission, mm, dd, yyyy

Revised mm dd, yyyy

Accepted mm dd, yyyy

Corresponding Author:

Copyright© Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan. All Right Reserved. This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Correspondence Address:
al_ikhtibar@iainlangsa.ac.id

ABSTRACT

This research aims to: (1) develop Moral Card Media in PAI learning for class VIII students at SMPN 1 Rantau Selamat, East Aceh Regency. The results of this development are feasible and good to use, (2) To determine the level of feasibility and practicality of this Moral Card media in PAI learning at SMP Negeri 1 Rantau Selamat, East Aceh Regency. This research uses the Research and Development (R&D) method and the model used in the Moral Card media development process uses the ADDIE development model through 5 stages including (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The subjects of this research include lecturers who are media experts and material experts, as well as class VIII students at SMP Negeri 1 Rantau Selamat and also PAI subject teachers. The research object is moral cards in PAI learning. The instruments used to assess the suitability of the moral card include an assessment sheet for the suitability of material experts and media experts, and a practicality assessment sheet in the form of a questionnaire on PAI student and teacher responses to the moral card. Feasibility testing was carried out by two teams of experts, namely, media experts and material experts, the results were tested for practicality on class VIII students of SMP Negeri 1 Rantau Selamat. The results of the feasibility study showed that the media expert validation was

93%, the material expert was 89.47%, and the practicality test on class VIII students of SMP Negeri 1 Rantau Selamat got an average of 86.18%, and the teacher response was 95%. Therefore, this research succeeded in developing learning media in the form of digital-based Moral Cards in PAI learning in the material CHAPTER 7 Believing in the Prophets and Apostles of Allah to be a Digital Generation with Character that is suitable and practical to use as independent teaching material for class VIII students of SMP Negeri 1 Rantau Selamat.

Keyword: Development Research, Moral Card Media, PAI Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Moral Card dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Rantau Selamat Kabupaten Aceh Timur. Adapun hasil dari pengembangan ini layak dan baik digunakan, (2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media Moral

Card ini pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Rantau Selamat Kabupaten Aceh Timur. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* serta model yang digunakan dalam proses pengembangan media *Moral Card* menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan melalui 5 tahapan meliputi (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Subjek penelitian ini meliputi dosen ahli media dan ahli materi, serta siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selamat dan juga guru mata pelajaran PAI. Objek penelitian berupa *moral card* dalam pembelajaran PAI. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan *moral card* meliputi lembar penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media, dan lembar penilaian kepraktisan berupa angket respon siswa dan guru PAI terhadap *moral card*. Pengujian kelayakan dilakukan oleh dua tim ahli yaitu, ahli media dan ahli materi, hasil diuji kepraktisan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selamat. Hasil penelitian kelayakan menunjukkan validasi ahli media 93%, ahli materi 89,47%, serta ujicoba kepraktisan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selamat mendapatkan rata-rata 86,18%, dan respon guru 95%. Oleh karena itu penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa *Moral Card* berbasis digital dalam pembelajaran PAI pada materi BAB 7 Meyakini Nabi dan Rasul Allah menjadi Generasi Digital yang Berkarakter yang layak dan praktis digunakan sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selamat..

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Media *Moral Card*, Pembelajaran PAI

A. PENDAHULUAN.

Pendidikan merupakan kemauan untuk dapat mengembangkan kemampuan diri. Pendidikan memang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan baik itu dari pikiran dan juga perilaku, tentu pendidikan menjadi landasan yang sangat baik untuk diperhatikan. Pendidikan juga merupakan sebuah sistem yang perlu dijalankan secara terpadu dengan sistem lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kualitas hidup manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Dari segi proses, pendidikan berlangsung terus menerus sesuai dengan dinamika perubahan sosial dan budaya masyarakat dari waktu ke waktu. (Nabila, 2021: 6)

Tujuan utama pendidikan adalah untuk menciptakan perubahan positif yang diinginkan pada peserta didik setelah mereka melalui proses pendidikan. Perubahan ini mencakup perbaikan dalam perilaku individu dan kehidupan pribadi mereka, serta dampak positif pada kehidupan masyarakat dan lingkungan di mana mereka tinggal. Tujuan pendidikan merupakan inti dari pendidikan itu sendiri dan merupakan esensi dari seluruh pemikiran pedagogik. (Moh.Roqib, 2009: 25)

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi menjadi semakin pesat dan tidak dapat dihindari. Pengaruh yang luar biasa dari perkembangan teknologi juga membutuhkan peran pemerintah dalam menyesuaikan mutu pendidikan. Selain itu, dalam dunia pendidikan guru juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran, guru menjadi pelaku utama dalam menciptakan situasi interaktif dengan siswa dan dapat memberikan kesan menyenangkan bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan.

Guru erat kaitannya dengan tugas kesehariannya, seperti yang diungkapkan oleh Moh. Uzer Usman dalam bukunya menjadi guru professional, "Tugas Guru sebagai Profesi meliputi mendidik dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa".

Upaya seorang guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya. Salah satu strategi untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar di dalam kelas. Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran pada saat itu.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lihat pada bulan September – Desember 2023, peneliti menemukan bahwa di SMPN 1 Rantau Selamat, penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran PAI masih sering terabaikan oleh para guru PAI. Salah satu hambatan dalam memakai media pembelajaran ialah minimnya pemahaman akan teknologi dan media yang akan di pakai. Selama ini guru PAI di SMPN 1 Rantau Selamat masih menggunakan metode yang sebagaimana biasanya yaitu menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang pengajar, sangat penting bagi guru mempunyai kemampuan menguasai teknologi dan informasi walaupun usia sudah berlanjut. Akan tetapi, semangat untuk belajar harus tetap ada untuk memastikan pembelajaran yang kita lakukan tidak membosankan siswa, dan selain media pembelajaran guru juga mampu menguasai model-model pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan sekitar.

Berlandaskan permasalahan tersebut, peneliti ingin menjelaskan bahwasannya kemajuan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong para guru untuk menghasilkan media pembelajaran baik itu berbasis manual maupun berbasis teknologi, tujuannya hanya untuk meningkatkan kualitas secara menyeluruh dalam dunia pendidikan.

Dalam hal ini peneliti mengambil langkah awal yaitu dengan cara meningkatkan kualitas penyampaian pembelajaran guru PAI dengan menggunakan media pembelajaran yang peneliti rancang. Dengan begitu guru dapat memilih serta menggunakan komponen pembelajaran yang mendukung. Salah satunya *Moral Card* (kartu akhlak). *Moral card* merupakan salah satu media interaktif yang sangat mendukung aktivitas pembelajaran bagi siswa dan guru, khususnya pada pembelajaran PAI. Dengan materi meyakini nabi dan rasul Allah menjadi generasi digital yang berkarakter, dengan materi ini siswa diharapkan dapat meneladani sifat nabi dan rasul dalam menjalani kesehariannya serta menjadi generasi digital yang berkarakter.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *moral card* diharapkan dapat memberi solusi tantangan-tantangan yang di hadapi saat proses pembelajaran. *Moral card* ini di harapkan dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai pendekatan yang lebih menarik dan produktif, sehingga siswa dengan mudah memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

1. Tinjauan Pustaka

Secara etimologi atau bahasa, kata media berasal dari bahasa latin adalah *medium* yang berarti perantara atau pengantar, sedangkan *moral card* yang berasal dari bahasa inggris yaitu (kartu akhlak). Maka dari itu Media *Moral Card* adalah media pembelajaran yang peneliti buat untuk pembelajaran PAI dengan materi meyakini nabi dan rasul Allah menjadi generasi digital yang berkarakter. Dapat diketahui bahwa media *moral card* merupakan pengantar pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan situs *canva web* untuk desain dan *google sites* sebagai tempat untuk materi pembelajaran.

Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Pada umumnya para ahli membuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata "*medium*". Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi "*medium*" berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. "*Medium*" dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). (Muhammad Rafli, 2022: 20)

Konsep media pembelajaran harus mencakup dua elemen, yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Software dalam konteks media pembelajaran merujuk pada informasi atau pesan yang terdapat di dalamnya, sementara hardware mengacu pada peralatan fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan tersebut. Sebagai contoh, sebuah model tubuh manusia dapat dianggap sebagai media pembelajaran jika model tersebut menyampaikan informasi yang dapat dipelajari oleh orang yang menggunakan media tersebut. Namun, jika model tersebut tidak menyampaikan informasi yang berguna, maka ia hanya dianggap sebagai alat peraga. Penting untuk membedakan antara media pembelajaran, alat peraga, dan alat bantu pembelajaran. Menurut Sujana (1990), alat peraga digunakan oleh guru untuk memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada siswa. Sementara menurut Hamalik (1994), alat bantu pembelajaran adalah segala jenis alat yang membantu siswa dalam melakukan proses belajar, meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar. Oleh karena itu, penting untuk dipahami bahwa alat peraga dan alat bantu pembelajaran hanya terkait dengan perangkat kerasnya saja, sementara media pembelajaran harus mencakup baik perangkat lunak maupun perangkat kerasnya. (Muhammad Rafli, 2022: 20)

Pembelajaran merupakan istilah yang berasal dari kata "*instruction*," yang dalam bahasa Yunani dikenal sebagai *instructus* atau "*intruere*," yang artinya adalah menyampaikan pikiran atau ide secara berarti. Oleh karena itu, konsep instruksional mengacu pada penyampaian pikiran atau ide yang telah diproses secara bermakna melalui proses pembelajaran. (Bambang Warsita, 2008: 265). Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peranannya tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Strategi pengajaran merupakan keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. (Oemar Hamalik, 2014: 201).

Pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. (Zakiyah drajat, 2008: 87). Pendidikan agama Islam bertujuan untuk mengenalkan, mendidik, dan menginternalisasikan ajaran serta nilai-nilai Islam sehingga menjadi bagian dari pola pikir dan perilaku sehari-hari peserta didik. Ini meliputi usaha untuk mengarahkan peserta didik agar memahami dan mengamalkan prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pendidikan agama Islam juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam taat kepada ketentuan Allah sebagai pedoman utama dalam hidup mereka, serta untuk memastikan bahwa mereka memiliki pemahaman agama yang kuat dan dapat menerapkan ajaran Allah secara komprehensif. (Aidil Saputra, 2014: 17).

Jadi pembelajaran PAI adalah bertujuan untuk membentuk karakter yang baik dan keahlian hidup yang didasarkan pada prinsip-prinsip Islam. Pendekatan ini mencakup dua aspek penting: pertama, mengajarkan peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dan moralitas Islam; kedua, mengajar peserta didik tentang materi ajaran Islam sehingga mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang agama Islam itu sendiri.

Adapun penelitian ini menggunakan materi pembelajaran PAI BAB 7 yaitu tentang meyakini Nabi dan Rasul Allah menjadi generasi digital yang berkarakter. Pendidikan agama

Islam dapat diartikan sebagai proses pengembangan potensi peserta didik melalui pengajaran, pembiasaan, bimbingan, penguasaan dan pengawasan untuk memperoleh berbagai pengetahuan dan nilai islam untuk mewujudkan kesempurnaan hidup baik dunia maupun diakhirat. Melalui pendidikan agama islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global. Pengaruh pembelajaran PAI disekolah merupakan hal utama dalam membentuk pribadi siswa yang lebih baik lagi sebagaimana dinyatakan oleh Haidar (2014:11) menyatakan bahwasannya pendidikan Islam adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pribadi muslim seutuhnya, mengembangkan seluruh potensi manusia baik yang berbentuk jasmani maupun rohani. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menanamkan perilaku positif pada siswa, menumbuhkan sikap takwa kepada agama dan Allah SWT, serta menerapkan nilai-nilai yang dimiliki oleh Rasulullah dan para Sahabat. Pembelajaran ini memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku dan akhlak peserta didik. Oleh karena itu, perhatian terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat penting untuk menunjang pengembangan kepribadian, perilaku, dan akhlak yang baik.

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian dalam ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut sujadi dalam buku Nurkhoiri menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah satu Langkah yang paling penting dalam sebuah penelitian. Karena tujuan diadakan penelitian adalah untuk mendapatkan sebuah data yang akan diolah sehingga dapat menjawab rumusan masalah dari penelitian tersebut. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah :

a. Observasi

Instrument observasi ini adalah pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat melalui google forms untuk mengukur tingkat aktivitas minat belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media *Moral card*.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi untuk mencari informasi tentang masalah atau variabel dalam bentuk catatan, transkrip, buku, dll. Dalam penelitian ini peneliti mendokumentasikan hasil validasi produk oleh validator, serta kegiatan pembelajaran dikelas menggunakan media *moral card* di SMP Negeri 1 Rantau Selamat.

c. Angket

Teknik angket atau survei merupakan strategi pengumpulan informasi atau data yang baik, yang diakhiri dengan memberikan banyak komentar dan saran atau pertanyaan tersusun kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan dan kepraktisan media *moral card* dalam

pembelajaran PAI di SMPN 1 Rantau Selamat. Angket diberikan kepada dosen ahli materi dan ahli media, guru dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selamat sebagai respondennya.

2. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dari kualitatif dianalisis dengan mengumpulkan berbagai komentar serta saran dari ahli media, ahli materi, guru PAI dan para siswa kelas VIII SMPN Negeri 1 Rantau Selamat, mengenai *moral card* dalam pembelajaran PAI yang dikembangkan. Sedangkan data yang diperoleh dari data kuantitatif memiliki langkah-langkah analisis yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- Penilaian bentuk kualitatif diubah ke kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*. Berikut pedoman skor penilaian dengan menggunakan skala *Likert*.

Tabel 2.6 Analisis Validator

No.	Analisis Data Kualitatif	Skor
1.	SS (Sangat Setuju)	4
2.	S (Setuju)	3
3.	KS (Kurang Setuju)	2
4.	TS (Tidak Setuju)	1

Nilai yang diberikan pada pertanyaan positif ialah mulai dari angka empat sampai satu untuk respon sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju, namun berlaku sebaliknya untuk pertanyaan negatif. Tingkat pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala interval yaitu dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban dari responden. Nilai yang diberikan pada pertanyaan positif ialah mulai dari angka empat sampai satu untuk respon sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju, namun berlaku sebaliknya untuk pertanyaan negatif. Tingkat pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala interval yaitu dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban dari responden.

- Rumus untuk menghitung persentase kelayakan dan kepraktisan dari setiap aspek.
- Dari skor persentase yang diperoleh kemudian dilakukan pengonversian skor yang sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel 2.7 berikut.

Tabel 2.7 Konversi skor Kelayakan dan Kepraktisan

No.	Skor Persentase (%)	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Kurang Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas, maka pengembangan produk yang dibuat berupa *moral card* dalam pembelajaran PAI akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dan kepraktisan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media *moral card* sebagai media pembelajaran PAI berbasis digital pada materi meyakini Nabi dan Rasul Allah menjadui generasi digital yang berkarakter untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selamat. Selain

itu pengembangan media ini juga bertujuan untuk mengetahui kualitas dari *moral card* berdasarkan penilaian ahli (validator), respon siswa dan guru terhadap penggunaan *moral card* yang dikembangkan. Adapun data yang diperoleh dari proses pembuatan *moral card* dengan materi BAB 7 meyakini Nabi dan Rasul Allah menjadi generasi digital yang berkarakter dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Analisis dilakukan melalui teknik observasi di SMP Negeri 1 Rantau Selamat terhadap keadaan dan kebutuhan siswa kelas VIII dalam pelajaran PAI, serta mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru PAI selama mengajar di sekolah. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- a) Dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Rantau Selamat, guru PAI menggunakan metode yang sudah menarik yaitu memadukan ceramah dan diskusi kelompok. Sumber bahan ajar yang digunakan adalah buku paket PAI kelas VIII Kurikulum Merdeka 2021. Keadaan kelas saat guru mengajar sudah terkendali dengan baik (guru mampu menguasai kelas) namun sebagian siswa cenderung terlihat bosan. pada proses evaluasi siswa, guru menggunakan soal latihan yang telah tersedia didalam buku paket dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal secara mandiri dengan menggunakan buku paket PAI kelas VIII Kurikulum Merdeka 2021 yang telah disediakan/perpustakaan.
- b) Keadaan pembelajaran di era generasi sekarang yang serba memakai digital, elektronik, dan internet. Oleh sebab itu pada proses pembelajaran mengikuti dengan perkembangan teknologi yang ada, guru harus mampu menguasai setiap teknologi pembelajaran yang ada, tidak harus ahli dalam bidangnya akan tetapi mengambil teknologi yang mudah digunakan dan sesuai dalam pembelajaran PAI.
- c) Keadaan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantau Selamat dalam mata pelajaran PAI adalah; mereka kekurangan sumber belajar hal ini terjadi karena buku paket yang diberikan lebih sedikit dari pada jumlah siswa kelas VIII. Maka untuk mengatasi masalah ini guru PAI memperbolehkan siswa untuk mencari materi tambahan melalui *smartphone* ketika dalam keadaan yang sangat diperlukan. Hal ini yang menyebabkan siswa jarang sekali untuk membaca buku dikarenakan ada *smartphone* ditangannya. Peneliti mengamati bahwa setiap waktu senggang mereka hanya bermain hp bukan mengulang pelajaran, dari hal inilah peneliti berusaha membuat inovasi pembelajaran yang menarik untuk siswa dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang.
- d) Berdasarkan observasi peneliti terhadap keadaan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantau Selamat, maka dapat disimpulkan siswa kelas VIII dalam pelajaran PAI, sangat memerlukan sumber belajar dan metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam proses belajar yang dapat diakses oleh setiap siswa, harapannya agar dapat membantu mereka dalam memahami pelajaran dengan lebih baik.

2. Tahap Desain, *Development*, dan Evaluasi

1) Desain dan Pengembangan (*Development*)

Berikut adalah prosedur dari hasil desain prototipe media *moral card* pada pembelajaran PAI kelas VIII dengan materi BAB 7 meyakini Nabi dan Rasul Allah menjadi generasi digital yang berkarakter. Prototipe ini merupakan produk yang peneliti buat dan sudah melewati proses konsultasi dengan ahli media dan pembimbing. Prototipe ini berfungsi sebagai gambaran tentang media *moral card* yang akan peneliti kembangkan, dengan rincian produknya sebagai berikut :

Prosedur pengembangan media *moral card* pada pembelajaran PAI:

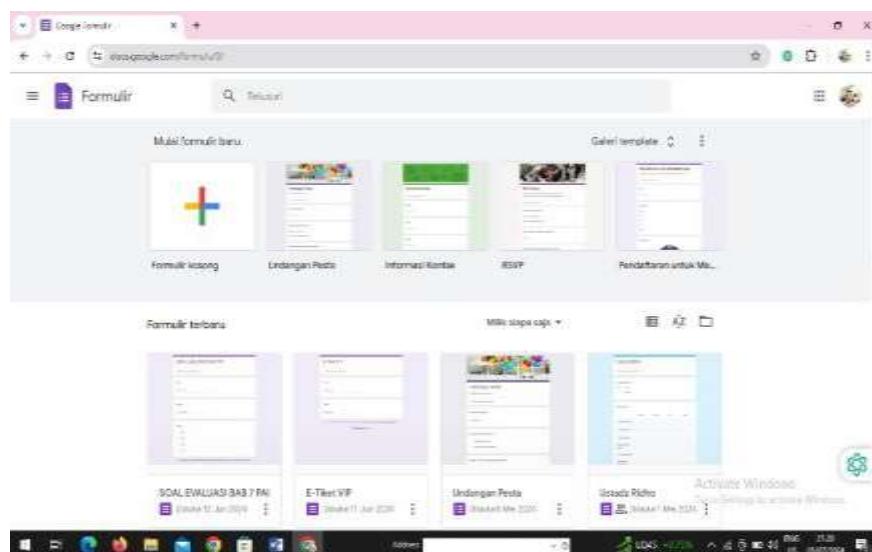
- a) Pembuatan desain *moral card* menggunakan situs canva *web*. Karena media ini merupakan jenis kartu yang akan dicetak, maka untuk langkah awal mengambil format desain kartu pada canva *web* menentukan ide-ide kreatifitas untuk mendesain kartu semenarik mungkin.



- b) Tahap selanjutnya adalah pembuatan isi dari media *moral card* materi pada pembelajaran PAI BAB 7 meyakini Nabi dan Rasul Allah menjadi generasi digital yang berkarakter dengan menggunakan situs *google sites*. Sebelum membuat kita terlebih dahulu mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan berupa desain gambar, latar belakang (*background*), video dan *icon* tombol yang diperlukan.



- c) Tahap selanjutnya adalah pembuatan soal evaluasi dengan menggunakan situs *web google form*.



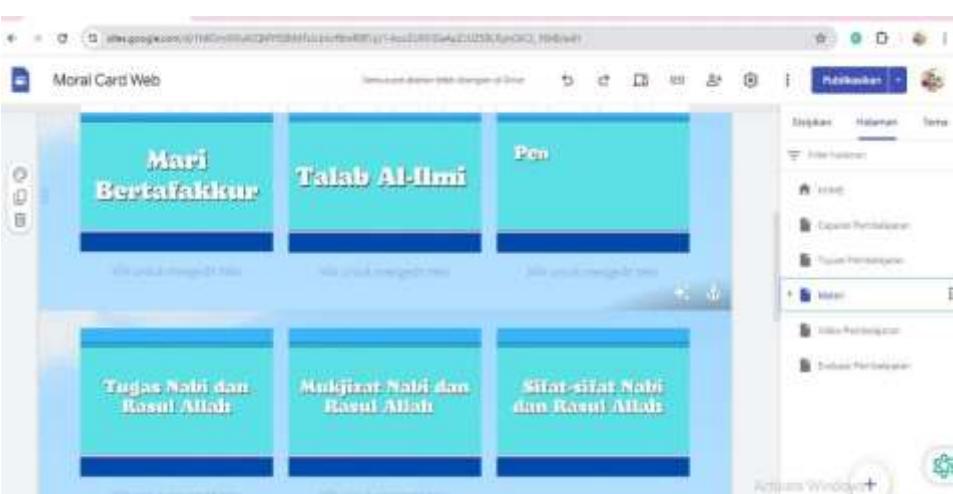
- d) Selanjutnya publish *google sites*, hasil dari publish tersebut berbentuk link *web* yang dapat diakses menggunakan *smartphone/PC*, kemudian link *web* dapat di *short link* pada situs <https://bitly.com> (perpendek link *web*) dan pembuat *QR barcode* untuk di letakkan pada desain *moral card*.

The screenshot shows the Bitly Links dashboard. On the left, there is a sidebar with options: Home, Links (selected), QR Codes, Pages, Analytics, Campaigns, and Custom links. The main area is titled 'Bitly Links' and shows a list of links. One link is selected, displaying its original URL: [sites.google.com - untitled](https://sites.google.com/1hK0m6XuKIQMYfSDtMTsJLbcrfBmROP/edit) and its shortened URL: bitly3G7Bkbo. Below the URL, the original URL is shown again: <https://sites.google.com/1hK0m6XuKIQMYfSDtMTsJLbcrfBmROP/edit>. The link was created on May 20, 2024, and has no tags. There are buttons for 'Copy', 'Share', and 'Edit'.

The screenshot shows the Bitly QR Codes section. On the left, there is a sidebar with options: Home, Links, QR Codes (selected), Pages, Analytics, Campaigns, Custom links, and Settings. The main area features a large QR code with the URL bitly3G7Bkbo. To the right of the QR code, there is a bar chart labeled 'Performance' and a button labeled 'Create a code'. Below the QR code, the text 'Connect your audience with a simple scan' is displayed, followed by the instruction 'Create a QR Code from any short link. Then edit, customize, and track your QR Codes here.' There is also a 'Create a code' button and a 'Learn more' link. A watermark for 'Activate Windows' is visible in the bottom right corner.

- e) Tahap berikutnya *link web* yang telah diperpendek dan dijadikan scan *QR barcode* tersebut di letakkan pada desain kartu yang akan di cetak pada sistus *canva.com*

Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

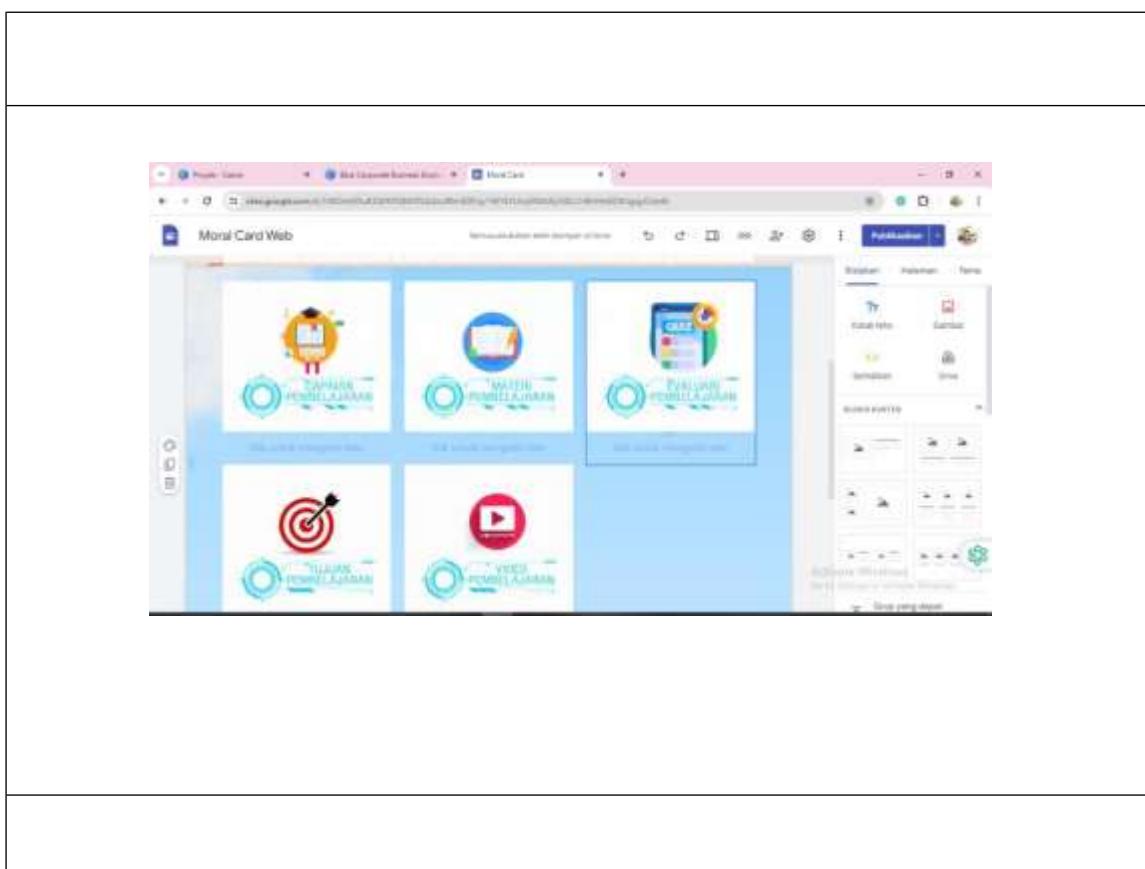



Menu Materi

- f) Hasil akhir dari media *moral card* dalam pembelajaran PAI yang berbentuk kartu dengan *link web* dan *scan QR barcode* di dalamnya serta dapat diakses melalui smartphone/PC.



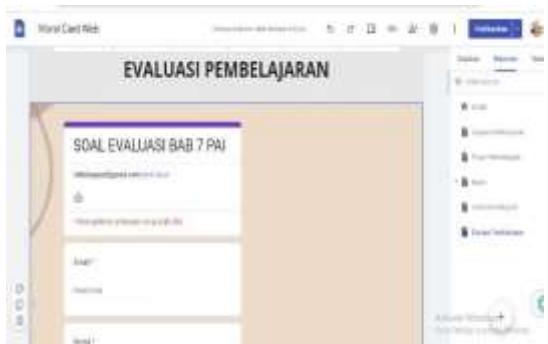
g) Hasil Pengembangan Media *Moral Card* dalam Pembelajaran PAI



Video Pembelajaran



Evaluasi Pembelajaran



2) Evaluasi Produk

Pada tahap ini peneliti mengajukan prototipe serta kuesioner/angket pada validator ahli media Ibu Dedek Nursiti Khodijah, M.Pd dengan hasil “Produk sangat layak di uji coba dengan revisi sesuai saran” dengan rincian sebagai berikut :

No	Indikator	Poin
1	Tampilan scan barcode kartu <i>moral card</i> jelas dan menarik	3
2	Komposisi warna tulisan terhadap warnalatar belakang (<i>background</i>) sudah tepat dan bisa terbaca dengan jelas	3
3	Proporsional tata letak (<i>Lay Out</i>) (teks dan gambar) halaman awal sudah tepat	3

4	Tata letak (Lay Out) setiap bagian halaman moral card sudah tepat	3
5	Sinkronisasi atau keterkaitan antar ilustrasi, grafis, visual, dan verbal sesuai	3
6	Kejelasan judul dan isi moral card	3
7	Memiliki daya tarik pada desain moral card yang ditampilkan (warna, gambar/ilustrasi dan huruf)	3
8	Moral card disajikan secara runtut sesuai bagian-bagian	4
9	Moral card mudah dioperasikan dengan laptop/PC/smartphone	4
10	Konten di dalam moral card mudah diakses	4
11	Tombol operasional berfungsi dengan baik.	4
12	Kata, istilah dan kalimat pada materi pembelajaran sudah konsisten.	4
13	Bentuk dan ukuran huruf sudah konsisten.	4
14	Susunan tata letak tampilan sudah konsisten.	4
15	Penggunaan icon pada moral card sudah tepat tidak berlebihan	4
16	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas	4
17	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas	4
18	Ilustrasi/gambar yang digunakan pada moral card jelas (tidak buram).	4
19	Video yang ada pada moral card dapat berjalan dengan lancar dan dapat dilihat dengan jelas.	4
20	Narasi video jelas dipahami	4
21	Backsound tidak menganggu pemahaman siswa.	4
22	Langkah-langkah dalam moral card mempermudah peserta didik dalam belajar mandiri	4
23	Guru/pendidik dapat berinteraksi menggunakan moral card dengan mudah	4
24	Peserta didik dapat berinteraksi menggunakan moral card dengan mudah	4
25	Mampu meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar.	4

	Total Poin	93
	Persentase	93%

Saran dan komentar ahli media :

1. Perbaiki warna pada media *moral card*
2. Perbaiki kartu/card
3. Perbaiki tata letak

Berdasarkan validasi ini, maka peneliti melanjutkan tahap validasi pada ahli materi.

Validasi ahli materi oleh Ibu Nani Endri Santi, M.A dengan hasil produk sangat layak di uji coba sesuai saran" rinciannya sebagai berikut :

No	Indikator	Poin
1	Kesesuaian materi dengan CP, ATP dan Modul	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
3	Kebenaran substansi/isi pokok materi pembelajaran dalam <i>moral card</i> .	4
4	Materi dalam <i>moral card</i> mudah dipahami	3
5	Materi pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan.	4
6	Kesesuaian ilustrasi gambar (contoh-contohgambar) dalam <i>moral card</i> dengan materi pembelajaran	3
7	Keseluruhan informasi dalam <i>moral card</i> terbaca dengan jelas	4
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3
9	Kejelasan penyampaian informasi pada <i>moral card</i> .	4
10	Kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	4
11	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda.	4
12	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4
13	Kejelasan tujuan <i>moral card</i> .	4
14	Keruntutan uraian materi dalam keseluruhan isi <i>moral card</i> .	4
15	Keruntutan penjelasan materi dalam video pembelajaran yang disajikan	3

16	Pemberian motivasi pada siswa yang tepat	3
17	Isi <i>moral card</i> sudah menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar	3
18	Kelengkapan informasi pada <i>moral card</i> (ringkasan materi, latihan soal)	3
19	Interaktivitas belajar siswa dengan menggunakan <i>moral card</i>	3
	Total Poin	68
	Persentase	89,47%

Saran dari ahli materi produk perlu di revisi pada bagian gambar dan tulisan yang lebih interaktif. Akan tetapi, dari komentar dan saran kedua ahli (ahli media dan ahli materi) produk *moral card* ini layak diuji cobakan di lapangan sesuai dengan saran, maka penelitian ini dapat memasuki tahap implementasi.

3) Tahap Ujicoba Produk (Implementasi)

Pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan respon siswa dan guru terhadap penggunaan media *moral card* dalam pembelajaran PAI sebagai media pembelajaran mandiri siswa. Pengujian ini dilakukan dua kali pertemuan pembelajaran pada tanggal 21 Mei dan 28 Mei 2024 di SMPN 1 Rantau Selamat pada kelas VIII-1.

a) Respon Siswa

Pada tahap implementasi peneliti berhasil menguji coba produk *moral card* terhadap satu kelas VIII saja yang berjumlah 19 siswa, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, dengan jenis perangkat yang berbeda. Seluruh siswa telah mengisi angket responden dengan hasil sebagai berikut :

No	Nama Siswa	Jenis Smartphone	Hasil	Kriteria
1	Nafisa	Realme 11	80%	Praktis
2	Haura Fahira	Samsung A30	79,16%	Praktis
3	Nabila	Vivo Y15 S	82,5%	Sangat Praktis
4	Intan Umayra	Samsung A03	88,33%	Sangat Praktis
5	Nabila Afifah Rahim	Infinix Smart 6	83,33%	Sangat Praktis

6	Putri Kanasta	Galaxi A05	80%	Praktis
7	Zulvahra	Oppo A16	84,16%	Sangat Praktis
8	M. Fatani	Vivo 1727	94,16%	Sangat Praktis
9	M. Hilbran Safana	Itel A70	95%	Sangat Praktis
10	T. Andika Maulana S.	Realme C35	81,66%	Sangat Praktis
11	Feri Irawan	Vivo Y21	88,33%	Sangat Praktis
12	Aldyansyah	Samsung A01	87,5%	Sangat Praktis
13	M. Lutfi Nizwa	Vivo Y16	83,33%	Sangat Praktis
14	Marsyanda	Itel A70	80%	Praktis
15	Arina Amalia	Infinix 12i	81,66%	Sangat Praktis
16	Zahrayu Aprilia	Redi 9A	91,66%	Sangat Praktis
17	Nur Zaskia	Itel Vision 3	90%	Sangat Praktis
18	Rafiqa Rahma	Oppo A53	92,5%	Sangat Praktis
19	Mursidah	Oppo A16	94,16%	Sangat Praktis
Rata-Rata			86,18%	

Berdasarkan hasil respon 19 siswa diatas, terdapat 15 siswa dengan hasil kriteria Sangat Praktis sedangkan hanya 4 siswa dengan kriteria praktis dengan hasil nilai rata-rata 86,18%. Sehingga dapat dipastikan media *moral card* dalam pembelajaran PAI, Sangat Praktis digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantau Selamat.

b) Respon Guru

Adapun angket respon guru ditujukan pada guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Rantau Selamat Ibu Mardiana S.Ag. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan media *moral card* serta memperoleh data kepraktisan

No	Indikator	Poin
1	Kesesuaian materi <i>moral card</i> dengan CP dan ATP	4
2	Kesesuaian materi <i>moral card</i> dengan tujuan pembelajaran.	4
3	Kebenaran konsep materi dalam <i>moral card</i> .	4
4	Kesesuaian tugas dengan materi dalam <i>moral card</i> .	4
5	Materi dalam <i>moral card</i> mudah dipahami	4
6	Keseluruhan informasi pada <i>moral card</i> terbaca dengan jelas	4
7	Kelaziman istilah yang digunakan.	4
8	Masing-masing kegiatan belajar yang disajikan sudah dilengkapi dengan ringkasan materi, video dan narasi tutorial praktik	4
9	Kejelasan penyampaian informasi pada <i>moral card</i> .	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak ambigu.	4
11	Penggunaan <i>moral card</i> membantu guru dalam menyampaikan materi.	4
12	Penggunaan <i>moral card</i> membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar mandiri.	4
13	Kesesuaian video tutorial dalam <i>moral card</i> dengan materi pembelajaran pada setiap kegiatan belajar	4
14	<i>Moral card</i> mudah diakses melalui smartphone dan	4
15	Penggunaan <i>moral card</i> memudahkan pesertadidik dalam belajar dimana saja	4
16	Tampilan <i>moral card</i> menarik dan mudah dipahami	4
17	Desain layout (tata letak) <i>Moral card</i> sudah proporsional	4
18	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada <i>Moral card</i> sudah proporsional	4
19	Pemilihan komposisi warna pada <i>moral card</i> menarik	4
20	Ilustrasi (gambar, teks dan video) yang digunakan dalam <i>moral card</i> jelas dan sesuai dengan materi meyakini nabi dan rasul Allah menjadi generasi digital yang berkarakter	4

	Total Poin	80
	Persentase	95%

D. KESIMPULAN

Media *Moral Card* dalam Pembelajaran PAI dikembangkan dengan kriteria sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran PAI. Dengan hasil validasi ahli media dengan persentase 93%, dan hasil validasi ahli materi dengan persentase 89,47%.

Berdasarkan hasil ujicoba terhadap 19 siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Rantau Selamat, mengenai penggunaan *moral card* dalam pembelajaran PAI sebagai media belajar mandiri, memperoleh hasil bahwa *web* yang dikembangkan telah mampu menarik minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran PAI pada BAB 7 Meyakini Nabi dan Rasul Allah Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter dengan nilai rata-rata 86,16%. Berdasarkan hasil angket respon guru memperoleh nilai rata-rata 95%.

Referensi

- Awwalia, Miska Arista. "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Hafalan Surah-Surah Pendek Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur'aniyyah Pondok Aren. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2023. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/70801>.
- Fitri Maulida, Suprapto. "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perilaku Siswa," 2010, 281–92.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. "Median Pembelajaran." In *Badan Penerbit UNM*, edited by Muhammad Rafli Pradana, Pertama, 20. Makassar: UNM, 2022.
- Waty, Hilda Rafika. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam Melalui Aplikasi Classpoint" 4, no. 1 (2023):1–10. <https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583>.
- Nabila, "Tujuan Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 2 (2021): 6.
- Moh Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: LKIS Yogyakarta, 2009) hal 25
- Hilda Rafika Waty, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam Melalui Aplikasi Classpoint" 4, no. 1 (2023): 1–10, <https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583>.
- Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran:landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 265.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Cet. 16, 201.
- Drajat, Zakiyah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, Cet.VII, 2008), 87
- Saputra, Aiil, *Aplikasi Metode Contextual Teaching Learning (CTL) dalam Pembelajaran PAI*, (Jurnal At-Ta'dib Volume VI, No. 1, April-September 2014), 17
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Allyn & Bacon.

Muslich, M. *Pendidikan Karakter: Mengintegrasikan Nilai-nilai Agama ke dalam Kurikulum.* 2019, Bumi Aksara.

E, Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2013.* Remaja Rosdakarya

Nurhadi, D. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran:* 2017, 123-130.

Hidayat, R, Putri D.N, Pengembangan Media Pembelajaran Moral Card untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter:* 2020, 123-130.

Widiastuti, Y & Purnama, B, Pengaruh Media Kartu Edukatif terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran:* 2018, 45-53.

Sari, N., & Wibowo, A. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam:* 2019, 45-53.