

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DESKTOP PADA
MATA PELAJARAN AL-ISLAM MATERI FIQIH KELAS X DI SMA
MUHAMMADIYAH 7 SURABAYA**

Nurul Fajri Muthoharoh Dan Sokhibul Arifin
Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Abstrak

Dalam proses pembelajaran, kita tidak terlepas dari apa yang namanya media pembelajaran, media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran, entah media berupa buku cetak, alat peraga, maupun multimedia. Dalam hal ini peneliti mengangkat media pembelajaran berupa media pembelajaran prezi desktop.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan desain pembelajaran prezi desktop pada mata pelajaran Al-Islam materi fiqih untuk siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran prezi desktop pada mata pelajaran Al-islam materi fiqih kelas X SMA Muhammadiyah 7 Surabaya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*), dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket/kuisisioner. Teknik analisis yang digunakan yaitu dengan menggunakan skala likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran prezi desktop pada mata pelajaran Al-Islam materi Fiqih kelas X SMA Muhammadiyah 7 Surabaya ini berhasil dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis, pengembangan, dan uji coba kelayakan; 2) hasil penilaian ahli media mendapatkan prosentase rata-rata 78% dengan kategori sangat valid, kemudian hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan prosentase rata-rata 82% dengan kategori sangat valid, serta uji coba pengguna atau siswa mendapatkan prosentase rata-rata 91% dengan kategori sangat valid, dengan demikian pengembangan media pembelajaran prezi desktop pada mata pelajaran Al-Islam materi fiqih kelas X SMA Muhammadiyah 7 Surabaya dianggap layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, prezi desktop

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pengembangan diri manusia, sebagai jembatan dalam memperoleh ilmu pengetahuan, pada era modern sekarang ini dengan berbagai fasilitas yang memudahkan akses informasi, maka perlu kiranya pendidikan diformulasi untuk menyesuaikan tuntutan zaman, sehingga pendidikan sesuai dengan kebutuhannya.

Untuk mencapai tujuan pendidikan memerlukan berbagai alat dan metode, istilah alat disini disebut dengan media pendidikan. Menurut Roestiyah Nk. Dkk mendefinisikan media sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.¹

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi salah satu faktor penyebab perubahan paradigma didalam kegiatan pembelajaran. kegiatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher centre learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre learning*).

Media pembelajaran prezi desktop mempunyai fasilitas yang menarik dibandingkan media presentasi lainnya, dengan keunggulan dapat memperbesar dan memperkecil ukuran slide, juga memfokuskan pada pembahasan tertentu. Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran prezi desktop ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang lebih variatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, maka dari itu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Prezi Desktop pada mata Pelajaran Al-Islam kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran prezi desktop pada mata pelajaran Al-islam materi fiqih kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya?

¹ Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 80.

2. Bagaimana tingkat validasi penggunaan media pembelajaran prezi desktop pada mata pelajaran Al-islam materi fiqih kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya?

C. Kajian Pustaka

Menurut Cripticos, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi.² Kemudian Danim menyatakan bahwa media adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa.³ Sedangkan menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁴

Maka dapat dikatakan bahwa media merupakan alat penunjang pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa tersebut. Media dianggap penting dalam pembelajaran, dan merupakan salah satu faktor penunjang tingkat pemahaman siswa, Karena tanpa adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pebelajaran.⁵

Menurut Duffy dan Roehler, pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Kemudian Gagne dan Briggs mengartikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.⁶

²Machmudi, Mochamad Arif, *Membandingkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Animasi Dengan Media Alat Peraga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*, (surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2014),10.

³Danim Sudarman, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara,1995), 97.

⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 12.

⁵Oemar Hambalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 57.

⁶Makalah Pengantar Pendidikan, Belajar Pengajaran dan Pembelajaran pada [Http://teras-fisika.blogspot.co.id/2012/12/makalah-pengantar-pendidikan-belajar_3196.html?m=1](http://teras-fisika.blogspot.co.id/2012/12/makalah-pengantar-pendidikan-belajar_3196.html?m=1) diakses pada 6 April 2017 pukul 16.47.

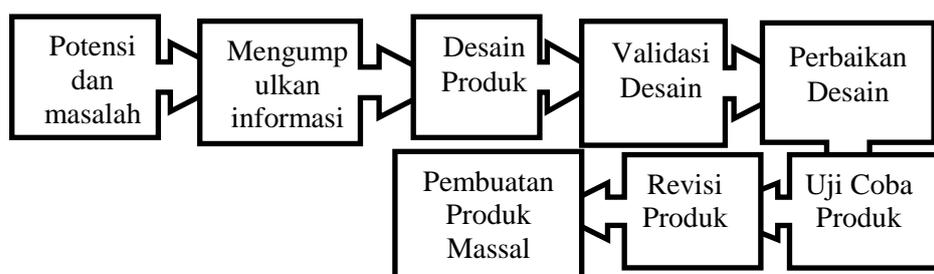
Pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas pendidik atau guru secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang telah disediakan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

D. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang adopsi atau adaptasi dari model yang dikembangkan oleh Sugiyono, yaitu sebuah pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran. dalam hal ini, Model pengembangan ini menggunakan delapan tahap penelitian, sebagai berikut diantaranya: potensi masalah, Mengumpulkan informasi, Desain produk, Validasi desain, Perbaikan desain, Uji coba produk, Revisi produk, dan Pembuatan produk massal.

Menurut sugiyono langkah-langkah umum dalam penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :



Secara lebih rinci, tahapan penelitian tersebut akan dijelaskan lebih luas

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Seperti halnya pengembangan media pembelajaran prezi desktop pada mata pelajaran pendidikan islam materi zakat ini, media pembelajaran ini adalah potensi dan kurangnya inovasi

dalam pembelajaran yang menjadi masalahnya, sehingga haraoan penulis melakukan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran prezi adalah dengan harapan dapat menjadi inovasi bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar kedepannya.

2. Mengumpulkan Informasi

Informasi dikumpulkan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sumber informasi dapat diperoleh dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa terkait.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran prezi desktop.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran atau tidak. Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media yaitu dosen yang ahli di bidang media pembelajaran dan ahli materi yaitu dosen PAI yang ahli dalam materi Al-islam di SMA.

5. Perbaiki Desain

Setelah desain di validasi oleh ahli media dan ahli materi maka akan dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut, maka kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Produk

Pengujian uji coba produk dapat dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi kepada pengguna yaitu guru dan siswa.

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian pengembangan ini diantaranya adalah:

- Satu orang ahli materi yaitu guru yang mengajar mata pelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya.
- Satu orang ahli media, yaitu dosen yang kompeten dalam bidang media pembelajaran.
- Siswa kelas X sebagai pengguna yang berjumlah 30 siswa.

Dengan demikian subjek uji coba yang terlibat adalah 32 orang. Objek uji coba yang diteliti adalah kelayakan produk sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran Al-islam.

7. Revisi Produk

Apabila produk yang telah di ujicobakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dari pada pembelajaran yang sebelumnya yang hanya menggunakan media bahan ajar buku, namun dalam prosesnya siswa kurang adanya kenyamanan dalam proses pembelajaran, maka perlu adanya revisi kembali demi kenyamanan dalam proses pembelajaran.

8. Pembuatan Produk Massal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah di uji coba dinyatakan layak untuk diproduksi masal.⁷

E. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa media pembelajaran prezi desktop sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dikelas. Media pembelajaran ini telah melalui uji ahli media, uji ahli materi, dan uji siswa. Masing-masing hasil pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran prezi desktop materi fiqih pada kelas X SMA Muhammadiyah 7 Surabaya.

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran pada materi fiqih kelas X berupa media prezi desktop adalah berupa penambahan materi sebagian untuk melengkapi materi yang terdapat pada buku ajar dan buku penunjang lainnya melalui gambar dan video yang bersifat interaktif. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan materi dan evaluasi pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan dan penyampaian guru tidak terkesan monoton. Tak lain dengan tujuan untuk menuntun proses berfikir siswa dalam memahami materi fiqih.

Berdasarkan acuan penilaian tingkat kevalidan yang sudah dibahas di Bab III diatas, maka hasil penilaian dari ahli media terhadap pengembangan media prezi desktop pada mata pelajaran fiqih, prosentase tingkat pencapaian media prezi desktop adalah 78% dengan kategori valid. Hal ini membuktikan bahwa

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2015), 298-311.

media ini sudah layak dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Al-Islam. Menurut ahli materi terhadap media pembelajaran prezi desktop pada materi fiqih ini prosentase tingkat pencapaiannya **sangat valid** yaitu 82%. Hal ini membuktikan bahwa media prezi desktop ini layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Adapun pada penilaian uji siswa juga membuktikan bahwa media pembelajaran prezi desktop pada materi fiqih ini layak sebagai salah satu media pembelajaran, adapun prosentase tingkat pencapaiannya **sangat valid** yaitu 91%. Hal ini membuktikan bahwa media ini sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan skor penilaian dari keseluruhan penilaian dari uji ahli media, ahli materi, dan uji siswa, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran prezi desktop **layak** digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran.

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti disini dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya menghasilkan produk berupa media pembelajaran prezi desktop. Produk yang dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
2. Hasil uji coba pengembangan media prezi desktop pada mata pelajaran Al-Islam materi fiqih kelas X memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, berdasarkan penilaian dari ahli media, prosentase tingkat kevalidannya mencapai 78% dengan kategori sangat baik, kemudian dari penilaian ahli materi prosentase kevalidannya mencapai 82% dengan kategori sangat baik, sedangkan pada siswa kelas X prosentase tingkat kevalidannya mencapai 91% dengan kategori sangat baik. Maka dapat dikatakan media pembelajaran prezi desktop pada mata pelajaran Al-Islam materi zakat kelas X layak digunakan sebagai media pembelajaran.

G. Daftar Pustaka

- Daradjat. Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Hambalik. Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007.
- Makalah Pengantar Pendidikan, Belajar Pengajaran dan Pembelajaran pada [Http://teras-fisika.blogspot.co.id/2012/12/makalah-pengantar-pendidikan-belajar_3196.html?m=1](http://teras-fisika.blogspot.co.id/2012/12/makalah-pengantar-pendidikan-belajar_3196.html?m=1)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Arsyad. Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada. 2002.
- Machmudi. Mochamad Arif. *Membandingkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Animasi Dengan Media Alat Peraga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya. 2014.
- Sudarman. Danim. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995.