



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARAKTER JUJUR
DAN ADIL INTEGRASI ISLAM DAN BUDAYA LOKAL
BERBASIS MOBILE LEARNING**

Subair

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pinrang Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: bairmilan@gmail.com

Published: Jul 30, 2020

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/140>

Abstract

The 21st Century demands that the transformation of the learning process of Islamic Religious Education and Human Rights become more interesting and inspiring. That is especially in instilling honest and fair character in students, one of which is through the development of more innovative learning media. This study aims to determine the initial conditions, design, feasibility, and effectiveness of the media developed at UPT SMP Negeri 2 Pinrang. The method used is Research and Development by adapting the 4D development model. The results showed that the initial conditions of learning at UPT SMP Negeri 2 Pinrang still relied on simple print and audio media. Next is the development of media whose content integrates Islamic values and local culture based on mobile learning. The results of the validation of media experts, material experts / learning practitioners, and students obtained results in the excellent category. The results of testing the effectiveness of the gain index showed significant results. It can be concluded that the media used is appropriate to be used in improving the quality of character learning for students.

Keywords: *Honest & Fair Character, Islamic Religious Education, Local Culture, Mobile Learning*

Abstrak

Abad 21 menuntut transformasi proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi lebih menarik dan inspiratif. Hal itu terutama dalam menanamkan karakter jujur dan adil kepada peserta didik, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal, rancangan, kelayakan, dan efektivitas media yang dikembangkan di UPT SMP Negeri 2 Pinrang. Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan mengadaptasi model pengembangan 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran di UPT SMP Negeri 2 Pinrang masih mengandalkan media cetak dan audio sederhana. Selanjutnya dilakukan pengembangan media yang kontennya mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan budaya lokal berbasis mobile learning. Hasil validasi ahli media, ahli materi/praktisi pembelajaran, dan peserta didik diperoleh hasil dalam kategori sangat baik. Hasil pengujian efektivitas dengan indeks gain menunjukkan hasil signifikan. Dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan layak digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karakter bagi siswa.

Keywords: *Karakter Jujur dan Adil, Pendidikan Agama Islam, Budaya Lokal, Mobile Learning*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) memiliki eksistensi yang sangat kuat sebagai instrumen dalam mendukung sistem pendidikan nasional merespons dinamika abad 21. Pendidikan nasional secara fungsional sarat dengan penguatan karakter dan peradaban bangsa disamping pengembangan intelektualisme dan keterampilan (Sanjaya, 2016:273). Penguatan karakter merupakan keniscayaan pendidikan abad 21 sebagai modal menyiapkan generasi milenial yang berdaya (Surya, 2017:52). Urgensi pendidikan karakter relevan dengan pemikiran Al-Gazali mengenai tujuan pendidikan Islam untuk keluhuran jiwa dan karakter sebagai jalan mendekatkan diri kepada Tuhan demi kebaikan hidup di dunia terlebih di akhirat kelak (Zainuddin, Ali, & Mujtahid, 2009:166).

Proses pembelajaran PAI-BP yang inspiratif akan efektif menyapa generasi milenial di tengah arus perubahan yang begitu cepat.

Nilai-nilai karakter seperti kejujuran dan keadilan akan mudah diterima dan dihayati oleh para peserta didik apabila proses penyampaiannya dilakukan dengan cara-cara yang menggugah jiwa mereka. Melalui proses pembelajaran PAI-BP yang inspiratif, peserta didik akan mengalami peningkatan minat dan antusiasme belajar yang beresonansi terhadap keberhasilan belajar dan penghayatan nilai ajaran agama.

Pada tataran empirik, permasalahan yang ditemukan terutama di UPT SMP Negeri 2 Pinrang adalah masih minimnya proses pembelajaran PAI-BP dihadirkan secara inspiratif sehingga berdampak pada permasalahan klasik, rendahnya antusiasme dan minat belajar peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar mereka. Selain itu, rendahnya penghayatan dan penerapan nilai-nilai agama oleh peserta didik secara aktual dalam kehidupan sehari-hari masih menjadi masalah krusial yang perlu mendapat perhatian. Kondisi ini menuntut adanya upaya solutif untuk melakukan transformasi proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inspiratif.

Persoalan klasik yang dihadapi PAI-BP setidaknya disebabkan oleh beberapa faktor mendasar di antaranya adalah karena peserta didik kurang diarahkan untuk memahami nilai-nilai agama sebagai nilai-nilai yang aktual dan inheren dengan kehidupan masyarakat. Selain itu, pendidikan agama yang dilaksanakan masih terjebak pada aspek kognitif pada level rendah dan belum mampu mentransformasi pengetahuan agama menjadi nilai yang bermakna untuk diinternalisasi oleh peserta didik (Muhaimin, 2009:31). Titik krusial lainnya adalah menyangkut minimnya instrumen yang efektif dan inspiratif dalam menyampaikan pesan-pesan luhur Islam kepada peserta didik. Penyampaian nilai-nilai

Islam masih berkuat secara dominan melalui mekanisme verbal yang cenderung berpusat pada pendidik sehingga pembelajaran PAI-BP menjadi kurang kontekstual dan tidak menarik (Muhaimin, 2010, hlm. 23).

Transformasi proses pembelajaran PAI-BP diperlukan dalam mengatasi permasalahan yang ada. Alternatif yang ditawarkan adalah pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran akhlak jujur dan adil yang dikemas dalam desain media berbasis *mobile learning*. Materi pembelajaran karakter jujur dan adil tidak hanya disampaikan secara teoretis berkaitan dengan pengertian, dalil, manfaat, dan cara menerapkannya dari perspektif Islam, tetapi juga akan lebih menarik dan potensial menginspirasi peserta didik apabila disampaikan melalui pesan-pesan dan kisah-kisah budaya lokal yang dikemas secara digital.

Nilai-nilai budaya diintegrasikan dalam proses pembelajaran karena relevan dalam menanamkan karakter kepada peserta didik. Dewey (dalam Heilbronn, 2017:89), menyatakan bahwa pengalaman yang dimiliki oleh seseorang tidaklah berangkat dari proses individual, melainkan melalui proses interaksi sosial yang merupakan proses kebudayaan. Pengalaman yang dimaksudkan Dewey dalam konteks yang lebih luas dapat berupa pengetahuan dan nilai-nilai moral yang dilestarikan dalam sebuah masyarakat.

Budaya lokal dapat dipahami sebagai nilai-nilai luhur dari masyarakat yang mendiami suatu wilayah atau suatu entitas suku yang dipelihara dan dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Suku Bugis-Makassar yang mendiami wilayah Sulawesi Selatan adalah masyarakat yang memiliki nilai-nilai budaya yang sangat luhur yang relevan dalam memperkuat nilai-nilai karakter generasi muda. Orang Bugis-Makassar memegang budaya *malempu'* (jujur) dan *lambusu'*

(adil) dalam berbagai pesan-pesan leluhur yang penting terus ditransmisikan kepada generasi muda. Bahkan, nilai *lemphu'*, menjadi salah satu indikator seorang Bugis-Makassar dalam memelihara dan memiliki nilai *siri'* (malu) dalam dirinya (Yusuf, 2015:254).

Nilai-nilai luhur budaya hanya dapat dilestarikan dan ditransmisikan dari generasi ke generasi melalui proses pendidikan yang dinamis. Proses transmisi nilai-nilai tidaklah berjalan linier tetapi ada proses seleksi yang dilakukan oleh generasi tua kepada generasi muda mengenai nilai-nilai yang dipandang perlu dan penting untuk terus diwariskan dan dibudayakan secara lintas generasi (Tam, 2015:4).

Media untuk transmisi nilai budaya telah mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan dunia teknologi informasi. Secara tradisional sebuah nilai diwariskan secara personal menuju lintas generasi menggunakan media yang sangat terbatas baik dari segi jangkauan maupun kapasitasnya. Namun saat ini, seiring dengan kemajuan media modern, proses transmisi budaya berlangsung sangat cepat menjangkau kawasan yang luas dan dapat menampung beragam konten budaya (Carrignon, Bentley, & Ruck, 2019). Dengan demikian, pewarisan nilai budaya lokal dari sebuah masyarakat saat ini sangat mudah dilakukan. Modal utamanya adalah kreatifitas dalam mendayagunakan secara positif kecanggihan zaman yang sedang kita alami ini untuk pengembangan pendidikan dalam memperkuat karakter dan peradaban bangsa.

Pewarisan nilai-nilai budaya lokal melalui proses pembelajaran di sekolah relevan dengan program penguatan karakter peserta didik. Khazanah lokal yang mengandung nilai-nilai positif dan tidak

kontradiktif dengan nilai-nilai Islam penting diakomodasi dalam proses pembelajaran PAI-BP. Budaya lokal *lempu'* (jujur) dan *lambusu'* (adil) yang merupakan nilai dasar dalam kehidupan leluhur orang Bugis-Makassar harus terus ditransmisikan melalui proses pendidikan sebagai kebutuhan mendesak untuk menekan degradasi akhlak di kalangan kaum muda.

Pesan dan kisah inspiratif yang bersumber dari budaya lokal khususnya dari kearifan masyarakat Bugis-Makassar sangat menarik diintegrasikan dalam proses pembelajaran kejujuran dan keadilan. Khazanah budaya Bugis-Makassar tercatat dengan baik dalam manuskrip kuno yang dikenal dengan *Lontara*. Di antaranya adalah kisah kejujuran Raja Soppeng IX yang menjatuhkan hukuman atas dirinya sendiri karena tidak mengumumkan barang yang ditemukannya kepada masyarakat, sebagai kisah yang sangat kuat mengajarkan moral kejujuran. Begitu pula cerita La Pagala Nenek Mallomo, seorang hakim dari kerajaan Sidenreng Rappang Abad XVI, yang menjatuhkan hukuman mati kepada putranya sendiri karena melakukan pencurian, sebagai kisah teladan keadilan yang sangat dijunjung tinggi dalam budaya masyarakat Bugis-Makassar (Pattinjo, 2008:23). Kedua kisah ini sesungguhnya dapat dihadirkan dengan menarik melalui kemasan media digital yang ada saat ini berbasis *mobile learning*.

Media pembelajaran berbasis *mobile learning* merupakan alternatif yang sangat potensial seiring dengan tingginya penggunaan perangkat *smartphone* di kalangan masyarakat termasuk pelajar. Tingginya adopsi *smartphone* secara teoretis dapat disandarkan pada teori difusi inovasi yang menjelaskan bahwa sebuah inovasi yang membawa manfaat (*advantages*) akan cepat tersebar dan diterima oleh masyarakat (Rogers, 1983:15). Karakteristik media pembelajaran yang bersifat *mobile* juga

sangat mendukung proses pembelajaran kolaboratif maupun *personalized learning*. Dengan demikian, pengembangan media ini menarik karena memadukan nilai Islam dan budaya lokal mengenai pembelajaran 'jujur dan adil' menggunakan *platform* media berbasis *mobile learning* untuk menjadikan pembelajaran PAI-BP menjadi lebih menarik dan inspiratif.

Penelitian ini bertujuan untuk : *pertama*, mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran karakter jujur dan adil; *kedua*, mengetahui rancangan media pembelajaran yang dikembangkan; *ketiga*, mengetahui kelayakan media yang dikembangkan; dan *keempat*, mengetahui efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan keberhasilan belajar pada mata pelajaran PAI-BP di UPT SMP Negeri 2 Pinrang.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*) yang dikembangkan Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S Semmel, dan Melvyn L. Semmel (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974:6). Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan, yaitu : pertama tahap *define*, yakni melakukan analisis masalah dan potensi yang dapat dikembangkan; kedua tahap *design*, yakni membuat rancangan media yang akan dikembangkan. Membuat *flow chart, story board*, dan mengumpulkan bahan-bahan seperti teks, gambar, video narasi, dan simbol yang akan digunakan dalam mengembangkan media; ketiga tahap *develop*, pada bagian ini merupakan sesi inti pembuatan media dengan menggunakan bahan-bahan yang telah dikumpulkan; dan keempat tahap *disseminate*, yaitu penyebarluasan produk, baik pada skala terbatas, di dalam kelas eksperimen, maupun kepada guru-guru PAI-BP di kabupaten Pinrang melalui forum MGMP (Trianto, 2014:234).

Subjek penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi/praktisi pembelajaran, dan peserta didik. Untuk mengetahui efektivitas media dilakukan uji coba atau eksperimen produk melalui proses pembelajaran dengan memilih salah satu kelas berdasarkan pertimbangan peneliti. Kelas yang dipilih adalah kelas VIII.10 di UPT SMP Negeri 2 Pinrang. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest and posttest* (Sugiyono, 2016:110).

Sementara, instrumen penggalan data menggunakan angket yang terdiri atas angket penilaian ahli media, ahli materi/praktisi pembelajaran, dan angket respons peserta didik. Kriteria yang digunakan dalam menyusun instrumen angket mengadaptasi dari indikator evaluasi media yang dikembangkan Walker dan Hess dalam Arsyad (2015:175). Angket validasi mengacu pada skala *likert* dengan rentang nilai pilihan jawaban yakni 5 - 1 (Widoyoko, 2018:109). Instrumen yang digunakan dalam eksperimen adalah menggunakan alat tes. Data kualitatif berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran diperoleh melalui teknik observasi (pengamatan).

Selanjutnya, data yang diperoleh melalui instrumen angket dianalisis menggunakan metode persentase (Sugiyono, 2016:137) dengan rumus:

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil persentase kemudian dikonfirmasi menggunakan tabel berikut.

Tabel 1 Pedoman Kategori Interpretasi Sikap

Kategori	Persentase	Kualifikasi
5	80% - 100%	Sangat Baik

4	60% - 79%	Baik
3	40% - 59%	Kurang Baik
2	20% - 39%	Tidak Baik
1	0% - 19%	Sangat Tidak Baik

Sumber : Widoyoko, 2018

Adapun cara untuk mengetahui efektivitas media ini dilakukan melalui instrumen *pretest* dan *posttest*. Nilai hasil belajar awal (*pretest*) menjadi dasar untuk mengukur peningkatan hasil belajar akhir (*posttest*) salah satunya dengan menggunakan perhitungan Normalitas Gain (N-Gain) (Meltzer, 2002). Metode N-Gain digunakan untuk menghitung perbedaan atau selisih nilai *pretest* dan nilai *posttest* dengan menggunakan rumus penghitungan N-Gain sebagai berikut.

$$N - Gain (g) = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{Nilai maksimal ideal} - \text{Nilai pretest}}$$

Dasar interpretasi hasil penghitungan N-Gain mengacu pada rumus Hake (1999:1) sebagaimana tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Indeks Gain

Indeks Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake, 1999

C. Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal

Pembelajaran karakter jujur dan adil jauh lebih inspiratif dan atraktif bila disampaikan melalui media berbasis teknologi informasi

terutama dalam konteks industri 4.0. Proses pengembangan media menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan klasik yang dihadapi oleh guru PAI-BP di UPT SMP Negeri 2 Pinrang berkaitan dengan minimnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Awalnya, media yang ada masih bersifat konvensional atau masih terbatas pada media buku cetak dan rekaman audio sederhana. Akibatnya, peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran PAI-BP. Kondisi ini relevan dengan apa yang pernah disinyalir Amin Haedari saat menjabat direktur Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama RI, dimana beliau menekankan pentingnya PAI-BP dihadirkan lebih inovatif dan menarik untuk mengikis kesan minus terhadap PAI-BP sebagai mata pelajaran yang tidak favorit dan tertinggal (Wikan & Dod, 2015).

Ide mengintegrasikan khazanah budaya Bugis-Makassar ke dalam pembelajaran karakter jujur dan adil dimaksudkan untuk menjadikan pembelajaran PAI-BP lebih inspiratif dan menarik sehingga prestasi belajar peserta didik dapat meningkat. Pengintegrasian unsur-unsur budaya ke dalam proses pembelajaran PAI-BP pada tahap awal hanya dilakukan dengan menggunakan media sederhana berupa rekaman audio berisi cerita lokal yang diperdengarkan kepada peserta didik dan rupanya mulai menarik perhatian mereka. Akhirnya, peluang dan potensi ini dimanfaatkan untuk mengembangkan media berbasis *mobile learning* yang berisi materi jujur dan adil mengambil khazanah Islam dan budaya lokal Bugis-Makassar.

Pemilihan media berbasis *mobile learning* didasari bahwa pada umumnya peserta didik di UPT SMP Negeri 2 Pinrang telah memiliki perangkat *smartphone* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran PAI-BP serta ditunjang dengan fasilitas *wifi* sekolah yang

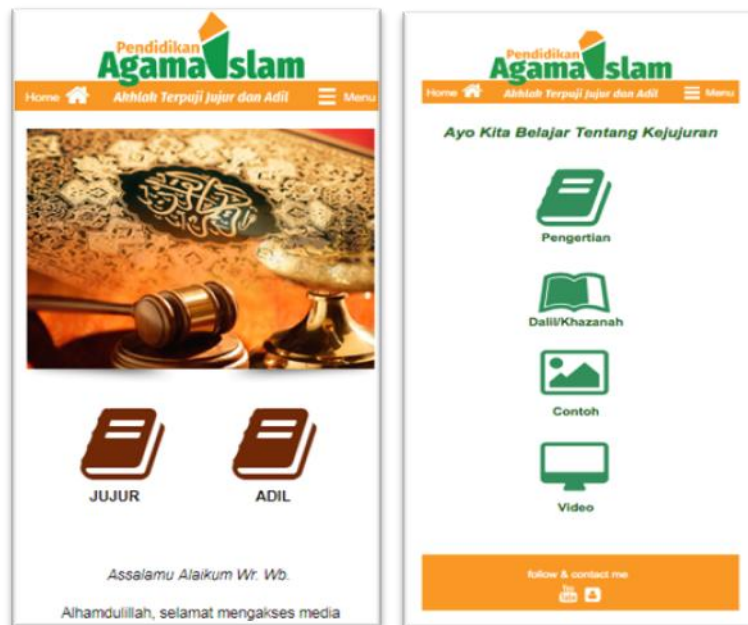
dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Selain itu, dukungan pimpinan sekolah mengenai kebijakan penggunaan perangkat *mobile* di UPT SMP Negeri 2 Pinrang tidak menjadi kendala selama dalam kontrol dan pengawasan guru untuk keperluan pembelajaran.

Desain Media

Media pembelajaran yang dikembangkan didesain dalam platform *mobile learning* yang bersifat *online*. Peserta didik yang akan mengakses media ini harus terkoneksi dengan internet. Tampilan media yang dikembangkan secara garis besar terdiri atas tampilan menu utama dan sub menu.

Pada halaman utama, tampilan media berisi mukadimah dan menu untuk mengakses materi pembelajaran. Sementara konten sub menu materi pembelajaran dibagi atas materi jujur dan materi adil yang masing-masing berisi : (1) pengertian, (2) dalil/khazanah, (3) contoh, (4) dan video narasi.

Tampilan media dapat dideskripsikan, yaitu : *Pertama*, halaman utama memuat menu *home*, menu utama, *quick access* menuju sub menu materi, dan mukadimah memuat penjelasan singkat tentang media ini. Materi pembelajaran dibagi atas dua bagian untuk masing-masing satu kali pertemuan. Adapun tampilan halaman utama (*home*) dan sub menu materi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Menu *home* dan menu materi

Kedua, halaman sub menu materi. Setelah memilih salah satu materi utama, jujur atau adil, selanjutnya akan menuju ke halaman sub menu materi yang berisi pengertian, dalil/khazanah, contoh, dan video. *Ketiga*, halaman pengertian. Halaman ini memuat penjelasan singkat tentang makna jujur dan adil. Setelah peserta didik membaca pengertian tentang materi tersebut selanjutnya memberikan simpulan melalui menu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang tersedia di setiap halaman materi.

Keempat, halaman dalil/khazanah. Halaman ini berisi dalil Al-Quran maupun Hadis Rasulullah saw. yang berkaitan dengan jujur dan adil serta khazanah budaya lokal Bugis Makassar dalam bentuk pesan/petuah leluhur. Peserta didik diharapkan memahami isi kandungan dalil/khazanah tersebut dan memberikan kesimpulan melalui kolom LKPD *online*. *Kelima*, halaman contoh. Pada halaman ini ditampilkan gambar berkaitan dengan perilaku jujur dan adil. Misalnya

pada materi tentang jujur ditampilkan gambar tentang barang temuan yang harus dikembalikan kepada pemiliknya. Sementara pada materi tentang adil ditampilkan gambar tentang hakim dan wasit yang harus jujur dalam mengadili dan mengambil sebuah keputusan. Peserta didik diminta memberikan komentar terhadap gambar-gambar tersebut melalui LKPD *online* yang tersedia.

Keenam, halaman video. Pada halaman ini disajikan video narasi tentang kisah budaya lokal masing-masing berkaitan tentang kejujuran dan keadilan. Setelah peserta didik menyimak kisah-kisah tersebut, mereka merespons pertanyaan yang tersedia pada LKPD *online*. *Ketujuh*, halaman *quiz*, berisi pertanyaan untuk mengasah pemahaman peserta didik terhadap materi jujur dan adil. *Kedelapan*, halaman profil yang berisi mengenai kontak dan profil pengembang dan referensi.

Setiap halaman dalam media ini diikuti dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbasis *online*. Melalui fitur ini, peserta didik diberi pertanyaan dan diminta memberikan komentar berkaitan dengan materi pembelajaran. Jawaban dan komentar peserta didik dalam bentuk LKPD *online* ini diterima langsung oleh guru melalui fasilitas *google form* untuk ditampilkan dan dieksplorasi bersama oleh peserta didik di dalam kelas. Tampilan menu LKPD *online* terlihat pada gambar berikut.



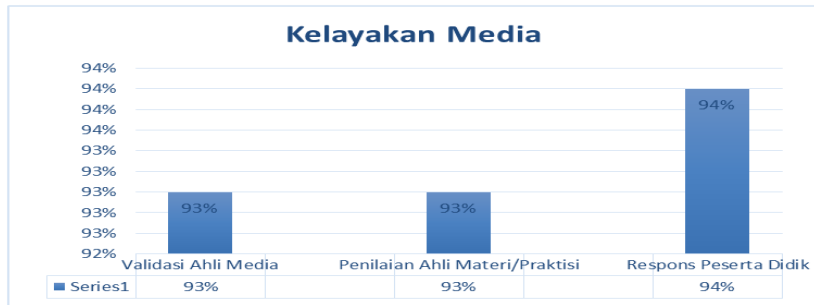
Gambar 2. Tombol menuju LKPD

Data Hasil Validasi dan Penilaian

Validasi ahli media diberikan oleh Dr. Muh. Nadjib, M.Ed., M.Lib, dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin Makassar. Ahli media memberikan nilai skor total yaitu 74, sementara skor maksimal untuk angket ini adalah 80. Dengan demikian, persentase kelayakan media pembelajaran ini yaitu 93%. Mengacu pada pedoman interpretasi sikap pada tabel 1 maka nilai 93% termasuk dalam kualifikasi sangat baik. Hasil ini memberikan indikasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI-BP.

Media yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi/praktisi pembelajaran PAI-BP yaitu guru inti di UPT SMP Negeri 2 Pinrang. Hasil penilaian diperoleh skor total yaitu 56, sementara skor maksimal untuk angket ini adalah 60 sehingga diperoleh nilai persentase sebesar 93%. Merujuk pada tabel 1, diperoleh simpulan bahwa nilai 93% berada pada kategori sangat baik. Hasil ini memberikan indikasi bahwa media ini sangat layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran PAI-BP.

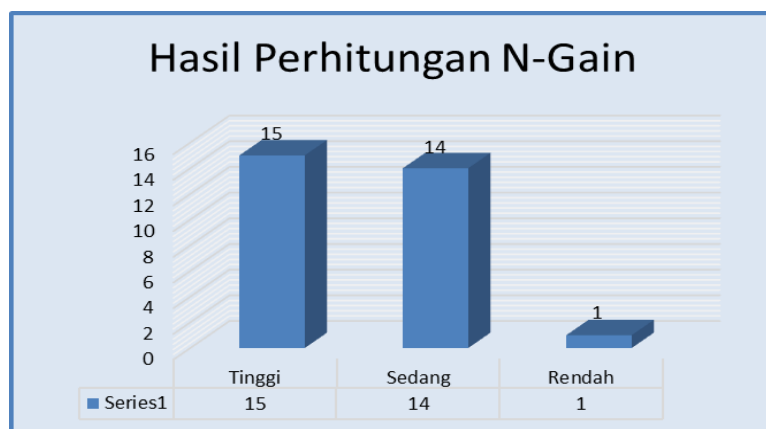
Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, peserta didik mengisi angket tanggapan terhadap media. Berdasarkan data hasil analisis angket dari 30 peserta didik diperoleh nilai skor total yaitu 1966, sementara skor maksimal untuk angket ini adalah 2100. Nilai ini apabila dipersentasekan maka didapatkan nilai 94%. Mengacu pada tabel 1, maka dapat dipahami bahwa nilai 94% berada pada kategori sangat baik. Hasil ini memberikan indikasi yang sangat jelas bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ketiga hasil angket validasi dan penilaian di atas dapat disajikan sebagaimana pada gambar berikut.



Gambar 3. Kelayakan Media Sesuai Penilaian para Ahli dan Peserta Didik

Data Pretest dan Posttest

Efektivitas media pembelajaran ini diketahui melalui instrumen *pretest* maupun *posttest*. Melalui teknik *N-Gain* diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* 30 peserta didik yang menunjukkan bahwa 15 peserta didik masuk dalam *N-Gain* kriteria 'tinggi'; 14 peserta didik yang masuk dalam kriteria 'sedang'; dan tersisa 1 peserta didik yang masih dalam kriteria 'rendah'. Gambar berikut menunjukkan bahwa media ini sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar.



Gambar 4. Hasil perhitungan *N-Gain*

Pembahasan

Media ini diterapkan dalam proses pembelajaran tepatnya pada tahapan inti pembelajaran yang dapat diimplementasikan dengan menggunakan metode *discovery learning* dan dapat berlangsung dalam pembelajaran personal maupun dalam pembelajaran kelompok. Peserta didik selain membaca materi yang tersedia di dalam media, juga diberikan ruang untuk memberikan *feedback* baik bersifat pengetahuan maupun untuk memahami tingkat penghayatan peserta didik terhadap nilai-nilai kejujuran dan keadilan dari kisah-kisah inspiratif. *Feedback* peserta didik dapat dalam bentuk simpulan kelompok maupun pikiran masing-masing peserta didik. Respons peserta didik secara individual sejalan dengan konsep *personalized learning*. Model pembelajaran yang menekankan pada penggalian respons peserta didik terhadap sebuah masalah atau fakta menurut Paul dalam Sanjaya (2016:280), disebut sebagai model konsiderasi.

Pemanfaatan perangkat *mobile* untuk keperluan pembelajaran dinilai sangat layak baik oleh ahli, praktisi, maupun respons peserta didik. Baik dari segi bentuk maupun konten, media ini dapat mentransformasi pembelajaran PAI-BP menjadi lebih menarik dan inspiratif yang sejalan dengan tuntutan abad 21. Perangkat *mobile* memperkaya media pembelajaran yang potensinya sangat melimpah sebab hampir semua peserta didik, generasi milenial, telah memiliki perangkat tersebut.

Peluang ini dapat direkayasa secara kreatif oleh guru agar perangkat *mobile* yang dimiliki peserta didik berkontribusi positif dalam menunjang proses pembelajaran. Hasil studi lain menjelaskan bahwa inisiatif mendorong peserta didik memanfaatkan perangkat *mobile* mereka

untuk pembelajaran telah menjadi kecenderungan baru di beberapa institusi pendidikan, misalnya, UWI *School of Education* mengembangkan konsep '*Bring Your Own Device (BYOD)*', artinya, peserta didik membawa dan menggunakan perangkat *mobile* yang mereka miliki dalam proses pembelajaran (Figaro-Henry & James, t.t.:99).

Pembelajaran dengan bantuan media berbasis *mobile learning* berlangsung secara aktif dan bersifat fleksibel. Digunakan secara fleksibel sebab peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan mengerjakan lembar kerja baik secara personal maupun kolaboratif. Dengan kata lain, peserta didik aktif mengerjakan lembar kerja *online* baik secara individu lalu berkelompok. Konteks ini mengindikasikan bahwa *mobile learning* mendukung fleksibilitas dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan argumentasi yang dibangun Dias dan Victor (2017:340) bahwa salah satu keunggulan media *mobile learning* karena memungkinkan peserta didik belajar aktif, baik belajar berdasarkan unsur-unsur *personalized learning* maupun belajar dalam relasi sosial secara kolaboratif sebagai ciri pembelajaran abad 21. Unsur pembelajaran *personalized learning* terlihat saat peserta didik mengeksplorasi materi dan mengerjakan LKPD *online* secara individu yang hasilnya dikirim langsung kepada guru. Selanjutnya, hasil eksplorasi dan jawaban LKPD *online* yang dikerjakan secara individu didiskusikan kembali di dalam kelompok untuk menghasilkan simpulan kelompok dan hasilnya pun dikirim kembali kepada guru untuk didiskusikan bersama.

Pada sisi lain, narasi kisah budaya lokal yang dikemas secara digital dinilai sangat inspiratif baik oleh ahli, praktisi pembelajaran,

maupun peserta didik. Kisah budaya lokal yang diintegrasikan dalam pembelajaran sangat mengagumkan dan menyentuh jiwa peserta didik karena alur ceritanya yang sarat dengan nilai-nilai kejujuran dan keadilan. Cerita ini mengajarkan bahwa kejujuran dan keadilan harus ditegakkan meskipun kepada diri sendiri, sebagaimana kisah Datok Soppeng yang harus menghukum dirinya sendiri karena tidak jujur kepada rakyatnya. Begitu pula Nenek Mallomo yang harus menegakkan keadilan meskipun harus menghukum mati putranya sendiri yang terbukti mencuri. Kejujuran dan keadilan ditegakkan oleh orang-orang Bugis Makassar dengan pertaruhan yang sangat tinggi. Pertaruhan kejujuran dan keadilan bagi orang Bugis Makassar adalah pertaruhan tentang doktrin *siri'*/malu (Yusuf, 2015:254).

Karakter jujur dan adil yang dibangun dari perspektif budaya melalui kisah lokal menjadikan proses pembelajaran PAI-BP lebih kontekstual. Argumentasi ini sejalan dengan simpulan hasil studi Ruyadi (2010) bahwa pendidikan karakter tidak boleh tercerabut dari akar kebudayaan masyarakat. Peserta didik diarahkan untuk memahami nilai-nilai luhur kejujuran dan keadilan sebagai falsafah hidup orang-orang tua kita sejak dahulu. Nilai-nilai Islam harus mampu dipahami oleh peserta didik sebagai modal dalam berinteraksi dalam kehidupan sosial. Narasi tentang kisah budaya lokal juga bermanfaat meningkatkan penghayatan peserta didik terhadap nilai jujur dan adil. Media ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang teori dan landasan dalil yang berkaitan dengan konsep jujur dan adil tetapi juga menyentuh pada ranah afektif peserta didik untuk menghayati pentingnya nilai karakter ini.

Pada aspek kemanfaatan media dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik terlihat sangat signifikan. Sebagian besar peserta

didik telah menunjukkan hasil belajar yang tinggi dan separuh lainnya masuk dalam kategori sedang, sementara tersisa hanya ada satu peserta didik yang masih dalam kriteria rendah. Hasil ini memberikan indikasi yang sangat kuat bahwa media ini sangat efektif digunakan dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Lebih dari itu, media ini berhasil mengubah kesan pembelajaran PAI-BP yang selama ini dicitrakan sebagai pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan inspiratif.

Inovasi ini berkontribusi dalam menghadirkan pembelajaran PAI-BP yang menarik, inspiratif, serta mampu meningkatkan minat dan kreativitas belajar peserta didik, baik dalam kelompok maupun belajar secara mandiri yang berimplikasi pada hasil belajar. Kreativitas menuntut guru menstimulasi peserta didik untuk berpikir kritis dan berani menemukan gagasan atau ide-ide baru (Rusman, 2016, hlm. 324). Dengan demikian, media yang ditawarkan mengarah pada prinsip pembelajaran konstruktif yang memperhatikan keterlibatan aktif peserta didik dalam penggunaannya. Dengan kata lain, media yang baik adalah media yang mampu menstimulasi peserta didik berpikir kritis (Zainiyati, 2017:32).

D. Penutup

Berdasarkan pemaparan data dan hasil pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa minimnya media dalam proses pembelajaran karakter jujur dan adil adalah kondisi awal yang dihadapi guru PAI-BP di UPT SMP Negeri 2 Pinrang. Pembelajaran hanya bertumpu pada buku cetak dan minim sumber lain. Lalu dikembangkan media rekaman audio bersifat sederhana yang berisi kisah budaya lokal tentang jujur dan adil dan diperdengarkan kepada peserta didik.

Media yang dikembangkan bersifat *online*, didesain/dirancang dengan sistem *mobile web* yang diaplikasikan menggunakan perangkat *mobile*. Konten pembelajaran berisi materi tentang nilai-nilai kejujuran dan keadilan yang digali dari nilai-nilai Islam serta budaya lokal Bugis Makassar. Media memadukan unsur teks, gambar, video narasi, simbol, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bersifat *online*.

Media telah divalidasi dengan kriteria sangat baik oleh masing-masing ahli media, praktisi/guru pembelajaran, dan direspons sangat baik oleh peserta didik. Hasil penilaian ketiganya menunjukkan bahwa media ini sangat layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran karakter jujur dan adil.

Efektivitas media dalam meningkatkan keberhasilan belajar diketahui dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* yang hasilnya sangat signifikan. Nilai N-Gain menunjukkan bahwa separuh dari jumlah peserta didik berada pada nilai dengan kriteria tinggi. Sementara separuhnya berada pada nilai dengan kriteria sedang dan tersisa satu peserta didik yang masih dalam kriteria rendah.

Sebagai saran dan rekomendasi, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran PAI-BP terutama dalam meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik, maka guru perlu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti *mobile learning*.

Desain pembelajaran PAI-BP yang inspiratif sesuai dengan tuntutan pembelajaran Abad 21 membutuhkan keragaman konten yang menarik. Untuk itu guru PAI-BP bisa dengan kreatif mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal yang relevan dengan materi pembelajaran terutama dalam penanaman nilai-nilai karakter.

Penguatan dan pengembangan kompetensi guru dalam mengelola dan mengembangkan media pembelajaran perlu terus dilakukan. Untuk itu, kerjasama institusi pendidikan, kampus, sekolah, maupun dinas terkait, penting dilakukan untuk memberikan pelatihan pembuatan media berbasis teknologi informasi kepada guru-guru di sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel jurnal ini. Khususnya kepada Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar Kemdikbud atas kesempatan yang diberikan untuk mengikuti kegiatan pembinaan guru, serta Kepala Sekolah dan rekan sejawat di SMP Negeri 2 Pinrang Sulawesi Selatan atas dukungan baik secara moril maupun materil. Semoga karya ini dapat memberikan sumbangsih bagi kemajuan profesi guru dan pendidikan di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Carrignon, S., Bentley, R. A., & Ruck, D. 2019. *Modelling rapid online cultural transmission: Evaluating neutral models on Twitter data with approximate Bayesian computation*. *Palgrave Communications*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.1057/s41599-019-0295-9>
- Dias, L., & Victor, A. 2017. *Teaching and Learning with Mobile Devices in the 21st Century Digital World: Benefits and Challenges*. *European Journal of Multidisciplinary Studies*, 5(1), 339. <https://doi.org/10.26417/ejms.v5i1.p339-344>
- Figaro-Henry, S., & James, F. (t.t.). *Mobile Learning in The 21st Century Higher Education Classroom*. 23.

- Hake, R. R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Diambil 19 September 2019, dari https://pdfs.semanticscholar.org/ee43/3f272764045eede29180e06f62c963dcc4a2.pdf?_ga=2.13761975.1685507268.1568884147-552811066.1568884147
- Heilbronn, R. 2017. *Dewey and Culture: Responding to "Extreme Views"*. *Journal of Philosophy of Education*, 51(1), 89–101. <https://doi.org/10.1111/1467-9752.12217>
- Idris, S., & Tabrani ZA. (2017). Realitas Konsep Pendidikan Humanisme dalam Konteks Pendidikan Islam. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 96–113. <https://doi.org/10.22373/je.v3i1.1420>
- Meltzer, D. E. 2002. *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible "hidden variable" in diagnostic pretest scores*. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Muhaimin. 2009. *Rekonstruksi Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muhaimin. 2010. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pattinjo, S. (Ed.). 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Nasionalisme, HAM, dan Demokrasi; Menggali dari Khazanah Islam dan Kebudayaan Bugis Makassar*. Makassar: LKPMP.
- Rogers, E. M. 1983. *Diffusion of innovations* (3rd ed). New York : London: Free Press ; Collier Macmillan.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ruyadi, Y. 2010. *Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal*. Dipresentasikan pada roceedings of The 4th International Conference on Teacher Education, Bandung.
- Sanjaya, W. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasajo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word

(DUDI). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 365-384.
doi:10.26811/peuradeun.v6i3.322

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Y. F. 2017. *Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21 pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. L. 1974. *Instructional Development for Training Teachers for Exceptional Children*. USA: Indiana University.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progressif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Widoyoko, S. E. P. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (7 ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikan, & Dod. 2015. *Pendis News: Amin Haedari: Tantangan Guru PAI Justru dari Media Publik*. Diambil 15 Agustus 2017, dari <http://pendis.kemenag.go.id/index.php?a=detilberita&id=7648#.WZlWm4pjy1u>
- Yusrizal, Y., & Hanif, K. (2017). Increasing of Students' Motivation in Learning Physics Through the Use of Computer Simulation Media Viewed From Parents' Employment Background. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(2), 201-212. doi:10.26811/peuradeun.v5i2.129
- Yusuf, Y. 2015. *Integrasi Pendidikan Karakter Berbasis Qurani dan Kearifan Lokal Bugis*. *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, 11(2), 247-264. <https://doi.org/10.23971/jsam.v11i2.452>
- Zainiyati, H. S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Zainuddin, H. M., Ali, N., & Mujtahid (Ed.). 2009. *Pendidikan Islam; Dari Paradigma Klasik Hingga Kontemporer*. Malang: UIN Malang Press.

