

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DESAIN PEMBELAJARAN PAI BERBASIS KURIKULUM 2013

¹⁾ Ismatul Maula dan ²⁾ Indra

^{1,2)} STAIN Bengkalis Riau

²⁾ ismatulmaula1985@yahoo.co.id, ²⁾ nice.stain@gmail.com

ABSTRACT:

This research aims to determine the feasibility of developing instructional design teaching materials (based on 2013 curriculum) due to the unavailability of teaching materials for PAI learning design in 2013 curriculum. This research is a descriptive-qualitative study using Likert scale theory. The data were collected by using questionnaire given to 2 material experts, 2 media experts, and 26 students. The findings of the study shows that 82.23% for material experts, 76.78% for media experts and 73.94% for students' field tests. Based on the criteria in the eligibility table according to Arikunto, the total score is included into feasible category and this teaching material can be categorized as suitable for teaching and learning process.

Keywords: *Teaching Material Developments, PAI, 2013 Curriculum*

ABSTRAK:

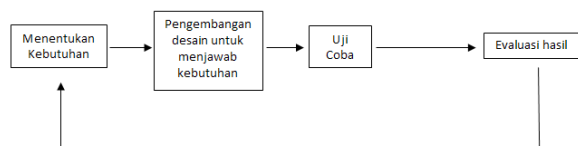
Kajian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan bahan ajar desain pembelajaran (berbasis kurikulum 2013) adapun permasalahan dari penelitian ini adalah dikarenakan belum adanya bahan ajar yang menjelaskan tentang desain pembelajaran PAI yang berbasis 2013. Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif-kualitatif dengan menggunakan teori skala likert. Metode untuk memperoleh data dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan 26 mahasiswa. Temuan penelitian adalah untuk ahli materi 82,23%, ahli media 76,78% dan uji lapangan yang dilakukan kepada mahasiswa 73.94%. Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto, total skor tersebut termasuk dalam kategori layak, dan bahan ajar ini dapat dikategorikan layak dipergunakan dalam perkuliahan.

Kata kunci: *pengembangan bahan ajar, PAI, Kurikulum 2013*

Tulisan ini adalah hasil dari penelitian yang dilakukan yakni Desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful Sagala (2005:136) adalah pengembangan pembelajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.

Herbert Simon mengartikan desain sebagai proses pemecahan masalah, tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi, suatu desain pada dasarnya adalah suatu proses yang bersifat linear yang diawali dari penentuan kebutuhan,

kemudian mengembangkan rancangan untuk merespons kebutuhan tersebut, selanjutnya rancangan tersebut diujicobakan dan akhirnya dilakukan proses evaluasi untuk menentukan hasil tentang efektifitas rancangan (desain) yang disusun, desain sebagai proses rangkaian kegiatan yang bersifat linear tersebut digambarkan oleh Sambaugh (2006) seperti di bawah ini:



Gambar 1. Desain Linearitas Pembelajaran

Desain pembelajaran lazimnya dimulai dari kegiatan analisis yang digunakan untuk menggambarkan masalah pembelajaran sesungguhnya yang perlu dicari solusinya. Setelah dapat menentukan masalah yang sesungguhnya maka langkah selanjutnya adalah menentukan alternatif solusi yang akan digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran. Seorang perancang program pembelajaran perlu menentukan solusi yang tepat dari berbagai alternatif yang ada. Selanjutnya ia dapat menerapkan solusi tersebut untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Evaluasi adalah langkah selanjutnya, sehingga nantinya bias mengetahui rancangan atau desain yang sesuai dengan pembelajaran dan desain tersebut bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Dalam Kurikulum 2013 terdapat beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diantaranya kompetensi keagamaan, sosial pengetahuan dan keterampilan. Masing-masing kompetensi tersebut membawa nilai-nilai pendidikan karakter sendiri. Dalam Islam, tidak ada ilmu yang terpisah dari etika-etika Islam. Setidaknya ada tiga nilai yang menjadi pilar pendidikan karakter dalam Islam yakni akhlak, adab dan keteladanan. Akhlak merujuk pada tugas dan tanggung jawab selain syariah dan ajaran Islam secara umum. Sedangkan adab merujuk pada sikap yang dihubungkan dengan tingkah laku yang baik. Dan keteladanan merujuk pada kualitas karakter yang ditampilkan oleh seorang Muslim yang baik yang mengikuti keteladanan Nabi Muhammad SAW.

Dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa masih dikatakan kurang dalam memahami

tahapan-tahapan dalam mendesain pembelajaran, mencakup hal apa saja yang termasuk dalam desain pembelajaran, baik itu mencakup media, metode, strategi, pembuatan program tahunan, program semester, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum 2013 harus melakukan proses pembelajaran yang menekankan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada dalam Kurikulum 2013 agar peserta didik bisa lebih memahami tentang nilai-nilai yang baik dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itulah penyusun merasa perlu mengembangkan bahan ajar desain pembelajaran PAI (Berbasis Kurikulum 2013) agar dalam pembelajaran di kelas mahasiswa dapat memahami tahapan-tahapan dalam memberikan pengajaran di dalam kelas dan dapat di realisasikan ketika mahasiswa melaksanakan praktek mengajar atau kedepannya berkecimpung di dunia pendidikan. Agar penelitian berjalan sesuai dengan substansi yang ada, maka kami perlu membuat rumusan masalah, yaitu: (1) penyempurnaan bahan ajar Desain pembelajaran PAI; (2) melengkapi buku pegangan mahasiswa terkait dengan mata kuliah Desain Pembelajaran PAI.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dimana semua data diperoleh dari berbagai referensi, dan dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli desain, dan diuji cobakan kepada beberapa mahasiswa untuk menguji keefektifan dari bahan ajar yang telah dibuat. Metode penelitian pengembangan bahan ajar Desain Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013 ini mencakup beberapa tahapan diantaranya, yaitu: (1) model pengembangan. Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah Model prosedural dimana model prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk; (2) prosedur Pengembangan. Prosedur penulisan modul merupakan proses pengembangan modul yang dilakukan secara sistematis. Penulisan modul dilakukan dengan prosedur sebagai berikut (Depdiknas, 2008: 12-16): (a) analisis

kebutuhan modul. Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kompetensi untuk menentukan jumlah dan judul modul yang dibutuhkan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu; (b) penyusunan draf. Penyusunan draf merupakan proses pengorganisasian materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub kompetensi ke dalam satu kesatuan yang sistematis. Hasil akhir dari tahap ini adalah menghasilkan draf modul yang sekurang-kurangnya mencakup: judul modul, kompetensi atau sub kompetensi yang akan dicapai, tujuan siswa mempelajari modul, materi, prosedur, soal-soal, evaluasi atau penilaian, dan kunci jawaban dari latihan soal; (c) validasi. Validasi adalah proses permintaan persetujuan pengesahan terhadap kelayakan modul. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Tujuan dilakukannya validasi adalah mengetahui kelayakan terhadap modul yang telah dibuat; (d) uji coba modul. Uji coba modul dilakukan setelah draf modul selesai direvisi dengan masukan dari validator (dosen ahli materi, dosen ahli media). Uji coba penggunaan modul dalam pembelajaran ini dilakukan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester IV sejumlah 20 mahasiswa; (e) revisi. Revisi atau perbaikan adalah proses perbaikan modul setelah mendapat masukan dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Perbaikan modul mencakup aspek penting penyusunan modul yaitu: pengorganisasian materi pembelajaran, penggunaan metode intruksional, penggunaan bahasa dan pengorganisasian tata tulis.

Adapun objek uji coba dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang berbentuk modul bahan ajar Mata kuliah Desain Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013. Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 30 orang yaitu: (1) dua orang Ahli materi dan 2 orang ahli media Pembelajaran; (2) dua puluh enam orang mahasiswa sebagai subyek coba lapangan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diambil dari tanggapan-tanggapan dan masukan-masukan yang diberikan oleh para ahli dan tanggapan dari hasil uji yang diberikan kepada mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa angket yang digunakan untuk mengumpulkan data ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan masukan yang diberikan oleh para ahli, yaitu: ahli isi, ahli desain

pembelajaran. Data yang diperoleh melalui instrumen angket digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Data yang berupa saran-saran konkrit yang dikemukakan para ahli dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki bahan ajar pembelajaran bahasa Arab. Analisis data kuantitatif yang digunakan adalah dengan menggunakan rumus persentase. Skor yang diperoleh x 100, dibagi skor maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tinjauan Pustaka: Bahan Ajar Pembelajaran

Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari, meliputi: (1) prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran, yaitu (Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar, Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 2006, hal 6): (a) Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar; (b) Prinsip konsistensi artinya keajegan, jika kompetensi dasar yang harus dikuasai empat macam, maka bahan ajar yang harus dikuasai jg empat macam; (c) Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, tidak boleh terlalu banyak; (2) langkah-langkah pemilihan bahan ajar. Merencanakan sesuai dengan tugas dan tanggung jawab profesinya merupakan tahapan yang tidak boleh ditinggalkan. Menurut Deshmier (1990) ada dua alasan perlunya perencanaan; pertama, hakikat manusia yang memiliki kemampuan dan pilihan untuk berkreasi sesuai dengan pandangannya. Seorang profesional dapat menentukan waktu dan cara bertindak yang dianggap sesuai ; kedua, setiap manusia hidup dalam kelompok yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga selamanya membutuhkan koordinasi dalam melaksanakan berbagai aktifitas. Dengan demikian suatu pekerjaan akan berhasil manakala semua yang terlibat dapat bekerja sesuai dengan perannya masing-masing. Dua

hal itulah selanjutnya dibutuhkan perencanaan yang matang untuk mengerjakan sesuatu. Dalam hal ini perencanaan dalam pembelajaran dibutuhkan disebabkan beberapa hal. Pertama, pembelajaran adalah proses yang bertujuan. Sederhana apapun proses pembelajaran yang dibangun oleh guru, proses tersebut diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Kedua, pembelajaran adalah proses kerja sama. Proses pembelajaran minimal akan melibatkan guru dan siswa. Ketiga, proses pembelajaran adalah proses kompleks. Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi suatu proses pembentukan perilaku siswa. Keempat, proses pembelajaran akan efektif manakala memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan sumber belajar. Salah satu kelemahan guru dewasa ini dalam pengelolaan pembelajaran adalah kurang pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia, dari beberapa hal tersebut maka perencanaan pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan tidak sederhana, proses perencanaan memerlukan pemikiran yang matang sehingga akan berfungsi sebagai pedoman mencapai tujuan pembelajaran. (Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Kencana Prenada Media Group hal, 30)

Pendidikan Agama Islam

Dalam bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan mberinya awalan “pe” dan ahiran “an” Pengertian pembelajaran menurut oemar hamalik: “sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan, sedangkan menurut Dimiyati dan Mujiono pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswadalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap, (Dimiyati dan Mujion, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta Rineka Cipta, 2009, halaman 157).

Adapun pembelajaran pendidikan Agama Islam (PAI) menurut Muhaimin adalah ‘suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari Agama Islam, baik untuk mengetahui cara beragama yang benar

maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan. (Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: bumi Aksara, 2011) Hal.57 pendidikan itu bermacam-macam, hal ini disebabkan karena perbedaan falsafah hidup yang dianut dan sudut pandang yang memberikan rumusan tentang pendidikan itu.

Ahli lain juga menyebutkan bahwa pendidikan agama adalah sebagai proses penyampaian informasi dalam rangka pembentukan insan yang beriman dan bertakwa agar manusia menyadari kedudukannya, tugas dan fungsinya di dunia dengan selalu memelihara hubungannya dengan Allah, dirinya sendiri, masyarakat dan alam sekitarnya serta tanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa (termasuk dirinya sendiri dan lingkungan hidupnya

Kurikulum 2013: Landasan Pengembangan Kurikulum 2013

Pengembangan kurikulum 2013 dilandasi secara filosofis, yuridis dan konseptual sebagai berikut: (1) landasan filosofis, meliputi: (a) filosofis pancasila yang memberikan berbagai prinsip dasar dalam pembangunan pendidikan; (b) filosofis pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik dan masyarakat; (2) landasan yuridis. RPJMM 2010-2014 sektor pendidikan, tentang perubahan metodologi Pembelajaran dan penataan kurikulum. PP No.19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan INPRES Nomor 1 Tahun 2010, tentang percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional, Penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa; (3) landasan konseptual, meliputi: (a) relevansi pendidikan (link and match); (b) Kurikulum berbasis kompetensi, dan karakter; (c) pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning); (d) pembelajaran aktif (student active learning); (e) penilaian yang valid, utuh dan menyeluruh.

Tujuan pengembangan kurikulum 2013

Seperti yang dikemukakan di berbagai mesia massa, bahwa melalui pengembangan kurikulum 2013 kita akan menghasilkan insan indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif; melalui penguatan sikap, keterampilan

dan pengetahuan yang terintegrasi. Dalam hal ini, pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa panduan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara kontekstual.

Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan terhadap sejumlah kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

Implementasi Kurikulum

Implementasi kurikulum ada lima tahapan, yakni: (1) merancang pembelajaran efektif dan bermakna. Pembelajaran menyenangkan, efektif dan bermakna dspst dirancang oleh setiap guru dengan prosedur sebagai berikut: (a) pemanasan dan apersepsi; (b) eksplorasi; (c) konsolidasi pembelajaran; (d) pembedaan sikap, kompetensi dan karakter; (e) penilaian formatif; (2) pengorganisasikan pembelajaran, meliputi: (a) pelaksanaan pembelajaran; (b) pengadaan dan pembinaan tenaga ahli; (c) pendayagunaan lingkungan sebagai sumber belajar; (d) pengembangan kebijakan sekolah; (3) memilih dan menentukan pendekatan pembelajaran, meliputi: (a) pembelajaran kontekstual; (b) bermain peran; (c) belajar tuntas; (d) pembelajaran partisipatif; (4) melaksanakan pembelajaran, pembentukan kompetensi, dan karakter, meliputi: (a) kegiatan awal atau pembukaan; (b) kegiatan inti atau pembentukan kompetensi dan karakter; (c) kegiatan ahir atau penutup; (5) menetapkan kriteria keberhasilan, meliputi: (a) penilaian dalam implementasi kurikulum 2013; (b) penilaian proses pembelajaran; (c) penilaian unjuk kerja; (d) penilaian karakter; (e) penilaian portofolio; (f) penilaian ketuntasan belajar (Mulyasa, 2013: 64).

HASIL

Pengumpulan data diperoleh melalui kuisioner yang dirumuskan berdasarkan teori dan pendapat ahli dan di isi oleh responden yang kemudian diolah menjadi sebuah informasi. Responden yang dilibatkan dalam pengambilan data sebanyak 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 26 orang yaitu 26 orang mahasiswa, Pengukuran yang dilakukan terhadap para ahli menggunakan skala Likert dengan penilaian skor 4= sangat baik, skor 3= baik, skor 2 = kurang baik, skor 1= tidak baik.

Tahap validasi instrument

Tahap validasi instrument penelitian kelayakan bahan ajar dibuat berdasarkan validitas yaitu mempertimbangkan pendapat dari para ahli (Judgment Experts) ahli media dan ahli materi yang kompeten di bidangnya Berdasarkan teori yang ada. Adapun para ahli tersebut antara lain: (1) Robiah, sebagai ahli materi, merupakan praktisi dalam materi; (2) Muhajir Darwis, sebagai dosen yang sesuai dengan bidang Pendidikan Agama Islam; (3) Solihin, sebagai ahli media praktisi pengembang dalam pengembangan bahan ajar; (4) Riki Sutiono, sebagai dosen yang mengampu mata kuliah media pembelajaran; (5) dua puluh enam mahasiswa kelas IVA Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Hasil Uji Ahli Materi Bahan Ajar

Hasil uji Ahli materi bahan ajar sebagai berikut dengan jumlah skor dan presentase kelayakannya dapat dilihat pada di bawah ini.

	No	Indikator	Pilihan Jawaban			
			4	3	2	1
			SB	B	KB	TB
Aspek Isi	1	Menurut anda bagaimana Kesesuaian	1	1		
	2	Bagaimana kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	2			

	3	Bagaimana kesesuaian materi pembelajaran	1	1		
		Dengan indikator pencapaian mahasiswa				
	4	Bagaimana manfaat materi untuk penambahan wawasan mahasiswa				
	5	Bagaimana kemudahan dalam memahami materi perkuliahan		2		
	6	Bagaimana kebenaran substansi dalam materi perkuliahan	2			
	Aspek Konstruksi	7	Kebermaknaan dalam materi perkuliahan	1	1	
8		Bagaimana kesesuaian materi perkuliahan dengan tingkat kemampuan mahasiswa	1	1		
9		Bagaimana kejelasan dalam silabus dan tujuan pembelajaran		2		
10		Pemberian motivasi	1		1	
11		Bagaimana urutan penyajian dalam materi	1	1		
12		Bagaimana sistematika materi perkuliahan		2		
13	Bagaimana mengenai kelengkapan informasi		2			
Aspek bahasa	14	Kejelasan dalam memberikan informasi	1	1		
	15	Keterbacaan		1	1	
	16	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	1	1		

	17	Bagaimana penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	2			
		Bagaimana penggunaan dialog atau teks yang				
	18	menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	1	1		
19		Bagaimana penggunaan bahasa yang komunikatif		1	1	
Jumlah			15	19	4	0
Jumlah Skor			60	57	8	0
Prsentase %			82,23%			

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala Likert. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga $4 \times 19 = 76$. Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga $4 \times 2 = 8$. Perhitungan presentase kelayakan dari data ahli materi adalah sebagai berikut:

$$\sum skor observasi = (jumlah \times skor SB) + (jumlah \times skor B) + (jumlah \times skor KB) + (jumlah \times skor TB)$$

$$\sum skor observasi = (15 \times 4) + (19 \times 3) + (4 \times 2) + (0 \times 1)$$

$$\sum skor observasi = 99$$

Sedangkan presentase kelayakan dari para ahli rekayasa perangkat lunak adalah sebagai berikut:

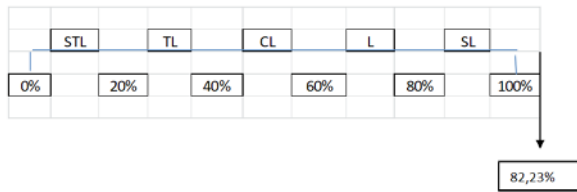
$$Presentase kelayakan = \frac{skor observasi}{skor yang diharapkan} \times 100\%$$

$$Presentase kelayakan = \frac{125}{152} \times 100\%$$

$$Presentase kelayakan = 82,23,00\%$$

Total skor observasi dari data ahli rekayasa perangkat lunak sejumlah 125 (82,23%) dari skor yang diharapkan yaitu 152(100%). Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), Presentase total skor tersebut termasuk dalam kategori Layak. Penyajian skala sesuai

presentase total skor menurut Arikunto (2009: 44) secara detail dapat digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 2 Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji dari Ahli Materi

Keterangan :

- STL = Sangat tidak layak;
- TL = Tidak Layak;
- CL = Cukup Layak; L=Layak;
- SL = Sangat layak.

Hasil Uji Ahli Media

Hasil uji media interaktif oleh ahli media berikut dengan jumlah skor dan presentase kelayakannya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
1	Kemenarikan penulisan pada halaman judul		2		
2	Ukuran huruf pada teks bahan ajar	1	1		
3	Kejelasan tulisan pada media bahan ajar		1	1	
4	Kemudahan memahami makna dari tiap tulisan	1	1		
5	Media bahan ajar sebagai sumber belajar		1	1	
6	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar	2			
7	Media bahan ajar mampu menarik minat baca		1	1	
Jumlah		4	7	3	0
Jumlah Skor		16	21	6	0
Skor		43			
Presentase		76,78%			

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut

skala Likert. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga $4 \times 7 = 28$. Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga $2 \times 28 = 56$. Perhitungan presentase kelayakan dari data ahli media adalah sebagai berikut:

$$\sum skor observasi = (jumlah \times skor SB) + (jumlah \times skor KB) + (jumlah \times skor BB) + (jumlah \times skor TB) + (0 \times 1)$$

$$\sum skor observasi = (4 \times 4) + (7 \times 3) + (2 \times 3) + (0 \times 1); \sum skor observasi = 43.$$

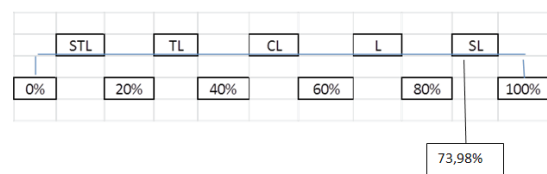
Perhitungan presentase kelayakan dari para ahli media adalah sebagai berikut:

$$Presentase kelayakan = \frac{\square skorobservasi}{\square skoryangdiharapkan} \times 100\%$$

$$Presentase kelayakan = \frac{43}{56} \times 100\%$$

$$Presentase kelayakan = 76,78 \%$$

Total skor kelayakan dari data ahli media dengan jumlah skor hasil observasi sejumlah 43 (76,78%) dari skor yang diharapkan yaitu 56 (100%). Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), total skor tersebut termasuk dalam kategori Layak. Penyajian skala sesuai presentase total skor menurut Arikunto (2009: 44) secara detail dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3 . Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji dari Ahli Media

Keterangan :

- STL = sangat tidak layak;
- TL = tidak layak;
- CL = cukup layak; L= layak;
- SL = sangat layak.

Hasil Uji Mahasiswa

Hasil Uji Kelayakan oleh Pengguna Media Interaktif

Hasil uji kelayakan bahan ajar desain pembelajaran PAI (berbasis Kurikulum 2013) berikut dengan jumlah skor dan presentase kelayakannya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
1	Kemenarikan tampilan Cover untuk menarik minat belajar mahasiswa	10	8	3	5
2	Kejelasan tulisan pada bahan ajar	6	11	7	2
3	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada bahan ajar mudah untuk dimengerti oleh mahasiswa	11	10	3	3
4	Kesesuaian materi pada bahan ajar dengan materi pokok dalam tujuan pembelajaran	10	10	3	3
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada komik dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	9	12	4	3
6	Kemampuan bahan ajar dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	7	13	4	2
7	Fleksibilitas penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran	4	12	8	2
8	Kemudahan mahasiswa untuk memahami materi yang disajikan	5	8	7	6
9	Kemampuan bahan ajar untuk menambah pengetahuan siswa	12	9	3	2
10	Kesesuaian Materi dengan silabus mata kuliah desain pembelajaran PAI	10	12	2	2
Jumlah		84	105	44	30
Jumlah Skor		336	315	88	30
Skor		769			
Persentase		73,94%			

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala Likert. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga $4 \times 10 = 40$. Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga $40 \times 26 = 1040$. Perhitungan presentase kelayakan dari data mahasiswa adalah sebagai berikut:

$$\sum skor observasi = (jumlah \times skor SB) + (jumlah \times skor B) + (jumlah \times skor KB) + (jumlah \times skor TB)$$

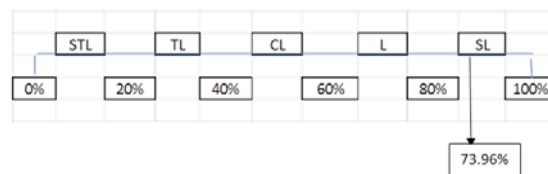
$$\sum skor = (84 \times 4) + (105 \times 3) + (44 \times 2) + (30 \times 1)$$

$$\sum skor = 769$$

$$Presentase kelayakan = \frac{\square skor observasi}{\square skor_{yangdiharapkan}} \times 100$$

$$Presentase kelayakan = \frac{769}{1040} \times 100\%$$

Total skor kelayakan dari data pengguna sejumlah 769 (73,94%) dari skor yang diharapkan yaitu 1040 (100%). Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), total skor tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak. Penyajian skala sesuai presentase total skor menurut



Gambar 4. Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji dari Ahli Media

Keterangan :

- STL = sangat tidak layak;
- TL = tidak layak;
- CL = cukup layak; L = layak;
- SL = sangat layak

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan Bahan Ajar Desain Pembelajaran PAI (berbasis kurikulum 2013) pembahasan hasil penelitian yang

telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan dilakukan melalui lima tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, tahap perancangan media pembelajaran, tahap pengembangan media pembelajaran, tahap validasi dan ujicoba produk. Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa Bahan Ajar berbentuk buku.

Kedua, hasil penelitian yang dilakukan melalui ahli materi, ahli media, dan uji lapangan yang dilakukan kepada mahasiswa berjumlah 26 orang maka didapatkan hasil, untuk ahli materi 82,23%, ahli media 76,78% dan uji lapangan yang dilakukan kepada mahasiswa 73.94%. Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), total skor tersebut termasuk dalam kategori Layak. Jadi dapat penulis simpulkan untuk pengembangan bahan ajar ini layak dipergunakan dalam perkuliahan.

SARAN

Hendaknya para peneliti lainnya dapat kiranya melakukan riset yang sama, dengan sudut pandang yang lain, sehingga referensi tentang pokok kajian ini beragam dan kaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mujion, Belajar dan Pembelajaran, Jakarta Rineka Cipta, 2009, Muhaimin, 2002 Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah, Bandung, Remaja Rosdakarya,
- Mulyasa, M.Pd Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013, Remaja Rosda karya, Bandung,
- Oemar Hamalik, 2009, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, Bumi Aksara, cetakan kedelapan bulan Agustus.
- Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta: bumi Aksara, 2011)
- Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar, Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 2006
- Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta : Penerbit Kencana Prenada Media Group
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010),
- Syaiful Sagala, 2005, Konsep dan makna pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Wina Sanjaya. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta : Penerbit Kencana Prenada Media Group