



Pengembangan Perangkat Pembelajaran daring Mata kuliah PAI Berbasis Budaya “*Rawi Mori Ro Made*” untuk Mengembangkan Kreativitas Berpikir Mahasiswa

Idhar¹, Angga Putra²

STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: yhunidhar8899@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2021-07-12 Revised: 2021-08-15 Published: 2021-10-16	This study aims to produce PAI learning tools based on Contextual Teaching and Learning rawi mori ro made to train creative thinking skills of PGSD study study students. This research is a development research (R&D) which refers to the Thiagarajan (Four-D) model. The initial trial subjects were students of the PGSD STKIP Yapis Dompu Study Program consisting of 4 students. The second trial subject consisted of 12 students who had not been involved in the initial trial, and the operational field test subject consisted of 35 students from the PGSD Study Program. The results of the study are in the form of learning tools which include: lesson plans, textbooks, worksheets and creative test questions. Based on the results of the validation by the two experts related to the developed device, it can be concluded that the device is in the good category with a value of 3.13 which means that it can be used in the testing phase of the device.
Keywords: <i>Online Learning;</i> <i>Islamic Education;</i> <i>Morimade;</i> <i>CTL;</i> <i>Creative.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2021-07-12 Direvisi: 2021-08-15 Dipublikasi: 2021-10-16	Penelitian ini bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran PAI berbasis <i>Contxtual Teaching And Learning</i> rawi mori ro made untuk melatih kemampuan berpikir kreatif mahasiswa prodi PGSD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang mengacu pada model (Four-D) Thiagarajan. Subjek uji coba awal yaitu mahasiswa Prodi PGSD STKIP Yapis Dompu yang terdiri dari 4 mahasiswa. Subjek uji coba dua terdiri atas 12 mahasiswa yang belum terlibat dalam uji coba awal, dan subjek uji lapangan operasional terdiri atas 35 mahasiswa dari Prodi PGSD. Hasil penelitian berupa perangkat pembelajaran yang meliputi: RPS, Buku ajar, Worksheet dan soal tes kreatif. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua pakar terkait dengan perangkat yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa perangkat tersebut masuk dalam kategori baik dengan nilai 3.13 yang artinya dapat digunakan dalam tahap uji coba perangkat.
Kata kunci: <i>Daring;</i> <i>PAI;</i> <i>Morimade;</i> <i>CTL;</i> <i>Kreatif</i>	

I. PENDAHULUAN

Menaati anjuran pemerintah ditengah pandemic covid 19, maka setiap kegiatan pembelajaran dialihkan menjadi kelas virtual (daring), hal ini dilakukan agar mahasiswa tetap mendapatkan haknya memperoleh ilmu pengetahuan. Sebab ditengah mewabahnya covid 19 ini pembelajaran yang berlaku pada semua elemen maupun jenjang pendidikan mengalami kendala yang sangat substansial. Pembelajaran daring dalam hal ini menjadi satu-satunya solusi yang digunakan sebagai bentuk perhatian pemerintah terhadap keberlangsungan sistem pendidikan. Dalam implementasinya dalam pembelajaran ada banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran daring (dalam jaringan), seperti menggunakan aplikasi Whatsapp, instragram, dan Facebook serta aplikasi lain yang menunjang, Matakuliah Pendidikan Agama Islam merupakan matakuliah yang wajib diikuti karena

akan bermanfaat dalam keseharian mahasiswa dalam memahami konsep keagamaan. Apalagi di masyarakat banyak dijumpai kebiasaan yang sering dilakukan dengan istilah “Mori Ro Made” yang dianggap sebagai adat budaya yang masih melekat dalam kehidupan. Agar mahasiswa memiliki pemahaman yang benar mengenai fenomena “mori ro made” dalam kehidupan dengan diintegrasikan dalam pembelajaran agama islam di perguruan tinggi maka diperlukan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatif mahasiswa. Model CTL tidak hanya menitikberatkan pada pembekalan kemampuan pengetahuan teoritis saja, tetapi juga bagaimana menjaga pengalaman belajar mahasiswa yang dikaitkan dengan masalah aktual yang terjadi di lingkungannya. Pembelajaran kontekstual (*Contextual teaching and learning*) merupakan suatu konsep yang dapat membantu dosen untuk belajar mengaitkan konten yang akan dipelajari dengan

situasi dunia nyata mahasiswa serta mendorong mahasiswa agar dapat mengetahui hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan.

Keberadaan dosen tidak hanya untuk memaksimalkan pengetahuan mahasiswa akan tetapi untuk menciptakan kemampuan kreatif mahasiswa. Taufik & Erwin (2020) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat penting dikembangkan melalui pembelajaran yang bersifat keahlian sebagai bekal mahasiswa untuk menghadapi tantangan dan rintangan di masa mendatang. Kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dalam pembelajaran meliputi aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan memerinci (*elaboration*).

Salah satu masalah yang dihadapi dosen dalam menyelenggarakan pembelajaran di STKIP Yapis Dompus adalah metode dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi agar pembelajaran yang terjadi dapat memaksimalkan berpikir kreatif mahasiswa. Berdasarkan latar belakang dan teori yang disampaikan diatas, maka judul penelitian ini yaitu: "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Daring PAI Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbasis Budaya "Mori Ro Made" untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa" dengan harapan metode pembelajaran ini akan efektif ditengah pandemic covid 19.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D), menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan (1974: 4) dengan langkah-langkah *Design, Define, Develop, dan Dissemination*, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Perangkat Pembelajaran Daring Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbasis Budaya "Mori Ro Made", Adapun prosedur tersebut adalah:

a. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbedabeda, Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian

dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bias dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan.

b. *Design* (Perancangan)

Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain: 1. Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan. 2. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik mahasiswa. 3. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. 4. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat simulasi pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan perangkat, tahap ini dilakukan untuk membuat perangkat atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan perangkat pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil. Tahapan perancangan pada penelitian ini dilakukan untuk membuat perangkat atau bahan ajar yang sesuai dengan kerangka isi hasil tahapan pendefinisian yang telah dilakukan sebelumnya.

c. *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan (1974: 8) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal dan developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saransaran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba

rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model.

Dalam konteks pengembangan perangkat (buku ajar atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga perangkat tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas perangkat, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan. bidang studi pada mata pembelajaran yang dikembangkan (ahli materi. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga perangkat tersebut telah benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

d. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Thiagarajan (1974:9) membagi tahap *disseminate* dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan lalu diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan.

Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (*difusi*) atau dipahami orang lain dan digunakan (*diadopsi*) pada kelas mereka. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi perangkat atau bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas untuk

memperoleh respons, umpan balik terhadap perangkat atau bahan ajar yang telah dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Waktu pelaksanaan selama tiga bulan, yaitu bulan Juli sampai dengan September tahun 2021 dengan Subjek penelitian adalah mahasiswa PGSD STKIP Yapis Dompus sebanyak 35 orang. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data validasi dan analisis data uji coba

a. Analisis Data Validasi

Data hasil penilaian dari validator dianalisis berdasarkan pada rata-rata skor :

1,00 1,50 sangat baik

baik 1,50 < Rata-rata ≤ 2,50 tidak baik

2,50 < Rata-rata ≤ 3,50 baik

3,50 < Rata-rata ≤ 4,00 sangat baik

b. Analisis Data uji Coba

1. Analisis data kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran

Data tentang kemampuan dosen mengelola pembelajaran dianalisis dengan menggunakan *statistic deskriptif* yaitu dengan skor rata-rata sebagai berikut:

1,00 ≤ Rata-rata ≤ 1,50 sangat tidak baik

1,50 < Rata-rata ≤ 2,50 tidak baik

2,50 < Rata-rata ≤ 3,50 baik

3,50 < Rata-rata ≤ 4,00 sangat baik

Kemampuan dosen mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata skor dari setiap aspek yang dinilai untuk setiap RPS berada pada kategori minimal baik.

2. Analisis data aktivitas mahasiswa

Data hasil pengamatan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran dianalisis dengan persentase pengamatan aktivitas mahasiswa yaitu frekuensi setiap aspek pengamatan dibagi dengan total frekuensi semua aspek pengamatan dikalikan 100%.

c. Data Respon Mahasiswa

Persentase dari setiap respon mahasiswa dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah respon positif untuk setiap aspek}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

d. Analisis data hasil tes Kreativitas

Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai bila pada kelas tersebut lebih dari atau sama dengan 85% mahasiswa tuntas belajarnya secara individu.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh dua validator ahli dari bidang pendidikan agama islam dan bahasa Indonesia, yang terdiri dari RPS, buku ajar, worksheet dan soal tes berpikir kreatif. Maka diperoleh hasil validasi perangkat sebagai berikut :

a. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

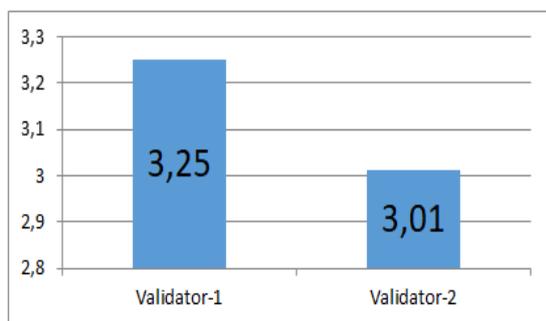
Informasi pada table berikut menjelaskan bahwa terdapat empat perangkat yang divalidasi, perangkat yang divalidasi tersebut berupa RPS (Rencana Pembelajaran Semester) dengan nilai rerata 3.25 dengan kategori baik. Selanjutnya untuk Buku ajar memiliki nilai rerata 3.00 dengan kategori Baik, sedangkan untuk Worsheet (Lembar Kerja Mahasiswa) memiliki nilai rerata 2.90 juga berkategori baik dan soal tes kreatif dengan rerata 3.37 berada dalam kategori sangat baik.

Tabel 1. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

No	Jenis Perangkat	Hasil Validasi		Skor rerata	Kategori
		Validator I	Validator II		
1	RPS	3.50	3.00	3.25	Baik
2	Buku Ajar	3.00	3.00	3.00	Baik
3	Worsheet	3.00	2.80	2.90	Baik
4	Soal Tes Kreatif	3.50	3.25	3.37	Sangat Baik
Rata-rata		3.25	3.01	3.13	Baik

b. Rerata hasil validasi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil validasi perangkat pembelajaran yang terurai pada table 1 diatas digambarkan kembali kedalam grafik rerata validitas perangkat pembelajaran yang diketahui bahwa hasil keseluruhan perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh validator satu (1) dengan nilai rerata sebesar 3.25 sedangkan hasil validasi perangkat secara keseluruhan oleh validator dua (2) dengan rerata sebesar 3.01.



Gambar 1. Rerata hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dari kedua pakar terkait dengan perangkat pembelajaran dapat disimpulkan bahwa semua perangkat yang dikembangkan masuk dalam kategori baik dan layak digunakan (valid) dengan nilai 3.13. berdasarkan hal tersebut maka perangkat yang dikembangkan ini dapat digunakan serta diimplementasikan pada tahap uji coba.

B. Saran

Agar dapat lebih meyakinkan, analisis data yang digunakan sebaiknya menggunakan aplikasi SPSS, serta penelitian lanjutan dapat dikembangkan kepada Pengujian yang lebih mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

Afianti, I. (2017). *Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Inggris Siswa Kelas VII Smp Islam Nurul Ihsan Kota Bima.*

Arikunto, Suharsini. 2005. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Asmedy. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Datar dengan Pendekatan Open Ended.* 1, 66-72. jiiipstkipyapisdompnu.ac.id.

Bang, Anna, and Bundsgaard. 2012. *Communicative Competences and Language Learning in an Ecological Perspective: The Triple Contexts of Participation and Language Learning from Childhood to Adulthood.* Denmark Aarhus University and University of southern Denmark.

D. R. A. U. Khasanah, H. Pramudibyanto, and B. Widuroyekti, "Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19," J. Sinestesia, 2020.

Endah Nur Tjendani Dkk. 2019. *An Ecolinguistics Perspective for English Syllabus Development.* E-ISSN: 2442-7586 P-ISSN: 2541-5514. *E-Journal of Linguistics.*

Endah Nur Tjendani DKK. 2020. *Linguistic Terapan dalam Berbagai Perperktive.* Jalan Sari Dana IV No.1 Denpasar. Penerbit Yaguwipa. Denpasar.

- Halliday, M.A.K. & Matthiessen, C.M.I.M. (2014). *An introduction to Functional Grammar*. 4th.ed.London, Arnold.
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- M. Hasibuan., H., "Model Pembelajaran CTL," Jurnal Logaritma. 2014.
- Maria Arina Luardini DKK. 2018. Ecolinguistics for teaching English. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 262. Atlantis press*.
- Rhodes.m.1961. An Analysis Of Creativity. The phi delta kappan. 42(7) 305-310.
- Richard, Jack C and Rodgers, Theodore S. 2003. *Approach and Method in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Sariyati, I. (2011). Efektivitas Penggunaan Metode Total Physical Response dalam Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 11(01), 38-49.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Syukri Hamzah. 2013. *Pendidikan Lingkungan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Taufik, Erwin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model CIRC pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra ' Mantra Mbojo ' untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa," J. Ilm. ilmu Pendidik., vol. 3, 2020.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Wulan, G. (2007). Leksikon. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 23-42.