PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WEBSITE MATERI AKU ANAK SALEH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SD

Jodi Putra Pratama[1], Abna Hidayati[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : jodipratama649@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa permasalahan yang ditemukan di sekolah. Permasalahan tersebut mengakibatkan siswa kurang tertarik dan turunnya antuisme siswa dalam belajar. Oleh karena itu, banyak siswa mendapatkan hasil belajar yang tidak memuaskan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi Aku Anak Saleh. Adapun permasalahan yang ditemukan di SDN 15 Ulu Gadut Padang adalah guru masih menggunkaan pendekatan Teacher Center Learning (TCL) sehingga proses pembelajaran hanya dilaksanakan secara satu arah dan mengakibatkan siswa pasif dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Pada tahap uji validasi produk dilakukan oleh tiga validator yaitu satu orang ahli materi dan dua orang validator ahli media. Uji coba produk dilaksanakan pada 28 orang siswa kelas IV di SDN 15 Ulu Gadut Padang untuk mengetahui kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukan bahwa, pertama validasi dari ahli materi dengan rata-rata skor 3,92 kategori sangat valid, kedua, hasil validasi dari para ahli media memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,86 dengan kategori sangat valid. Ketiga, hasil uji praktikalitas pada siswa mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,7 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran website pada mata pelajaran Pendidikan agama islam kelas IV SD sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media, Pembelajaran, Media Pembelajaran Website, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Figma*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses internal dalam diri individu (Herayanti, 2019). Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Adapun keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat dilihat dengan adanya perubahan dalam peserta didik. Perubahan yang diharapkan tentunya sesuai tujuan pendidikan yang mengarah pada tiga aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Oleh sebab itu seorang pendidik sangat berperan penting dalam kemajuan perubahan diri seseorang.

Pemanfaatan kemajuan teknologi ini telah terjadi di berbagai Lembaga dan institusi, terutama dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang sangat sesuai adalah menggunakan media pembelajaran berbasis figma. Figma dapat berperan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memperkuat pengaruh positif bagi pengguna internet. Konsep pembelajaran figma memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mandiri menyelesaikan tes tutorial, diskusi, chatting, bahkan mengikuti evaluasi melalui media figma. Dengan konsep tersebut, siswa mampu berdiskusi secara online dan dipandu untuk mengemukakan pertanyaan yang baik untuk mendorong kemampuan siswa (Nur, 2017). Salah satu media pembelajaran yang mudah dipakai dan digunakan oleh pendidik adalah figma.

Karakteristik anak usia sekolah dasar pada umumnya dapat di amati melalui tingkah laku dan perkembangan mereka. Secara fisik, mereka mampu mengendalikan tubuh mereka dengan lebih baik seperti berlari, melompat atau bermain olahraga. (Basri, 2018) mengemukakan pada anak usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret. Tahap ini anak biasanya sudah bisa menggunakan pemikiran secara logis, tetapi hanya menerapkan logika pada objek fisik dan mereka belum bisa berpikir secara abstrak. Mereka juga memiliki kemampuan kreatif, mampu mengingat dan mengenal huruf dan angka serta memahami konsep abstrak dan bahasa. Tahap usia ini siswa sekolah dasar pada tahap berpikiran konkret, komprehensif, holistic dan tidak detail.

Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang mengacu pada minat dan bakat siswa. Kurikulum merdeka mengembangkan karakter dan kompetensi sesuai profil Pancasila. Perubahan kurikulum terjadi secara sistematis sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Sebagaimana yang telah di ketahui pada tahun 2020 pendidikan mengalami banyak perubahan dikarenakan efek dari pada pendemi covid 19 (Faiz & Kurniawaty, 2020). Kurikulum merdeka merupakan perwujudan dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 serta berbagai kebijakan yang ditetapkan pemerintah. Dalam kurikulum ini guru memiliki keluwesan untuk memilih perangkat ajar. Hal ini mengharuskan pendidik untuk berkreasi, berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Ruang lingkup materi dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa bagian, yaitu: Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa (Indonesia dan Inggris), Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Sedangkan kurikulum 2015 tidak ada buku mata pelajarannya dikarenakan seluruh materi disusun sesuai dengan tema tertentu, namun di dalam kurikulum merdeka tidak ada buku tema karena semua materi disusun sesuai dengan mata pelajaran.

Profil Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia,

berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Keberadaan Profil Pelajar Pancasila ini diharapkan berjalan dengan lancer dan terealisasi dengan baik sehingga menghasilkan pelajar-pelajar Indonesia yang berakhlak mulia, memiliki kualitas yang dapat bersaing secara nasional maupun global, mampu bekerjasama dengan siapapun dan dimanapun, mandiri dalam melaksanakan tugasnya, memiliki nalar yang kritis, serta mempunyai ide-ide kreatif untuk dikembangkan seperti tujuan dari profil pelajar Pancasila untuk membangun karakter peserta didik meskipun dalam ruang belajar yang lebih kecil.

Profil Pelajar Pancasila yang tercantum di dalam kurikulum merdeka berguna untuk mengembangkan karakter dan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar. Secara filosofis, pembentukan karakter melalui pendidikan karakter dibutuhkan dan perlu diberikan pada peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan bangsa. Profil Pancasila yang dimiliki peserta didik berperan sebagai symbol siswa Indonesia yang berbudaya, berkarakter, serta memiliki nilai-nilai Pancasila (Rosman dkk., 2022). Program Profil Pancasila sebagai pendidikan karakter di kurikulum merdeka merupakan sebuah inovasi untuk menguatkan pendidikan karakter pada kurikulum sebelumnya. Berdasarkan uraian sebelumnya, penulis berniat untuk mengkaji inovasi profil pelajar pancasila serta pengaruhnya pada pendidikan karakter di kurikulum merdeka.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan ajarannya yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai panduan hidup. Pendidikan agama menyangkut manusia seutuhnya atau bersifat komprehensif, tidak hanya membekali anak dengan pengertian agama atau mengembangkan intelek anak saja, tetapi menyangkut keseluruhan pribadi anak, mulai dari latihan amalan sehari-hari yang sesuai dengan ajaran agama, baik yang menyangkut hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia lain, manusia dengan alam, maupun manusia dengan dirinya sendiri (Susilowati,2022).

Salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dipelajari pada kelas IV SD adalah “Aku Anak Saleh”. Mata Pelajaran ini menjelaskan tentang mengenal Allah Swt melalui al-Asma’u al-Husna, kitab-kitab yang diturunkan Allah Swt, dan kita harus bersikap dan berperilaku seperti tuntunan Allah Swt dalam al-Asma’u al-Husna.

Berdasarkan hasil observarsi yang dilakukan peneliti di SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang yang dilaksanakan pada tanggal 8 November 2023, peneliti menemukan masalah yaitu kurang efektifnya pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada kelas IV di SDN 15 Ulu Gadut Padang. Masalah tersebut dikarenakan sistem pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan *Teacher Center Learaning* (TCL) atau proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan guru berperan sebagai pusat pembelajaran. Hal ini membuat siswa-siswa pasif dalam proses pembelajaran. Terlihat dari kurangnya ketertarikan siswa dan turunnya antusiasme siswa dalam belajar.

Permasalahan selanjutnya yang peneliti temui selain permasalahan sistem pembelajaran diatas adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan di SDN 15 Ulu Gadut Padang. Media yang digunakan guru bersumber dari buku cetak, LKPD, dan juga menggunakan media pembelajaran yang berbentuk visual seperti poster. Penggunaan *powerpoint text* (PPT) masih jarang digunakan dan hanya pada materi tertentu saja. Menggunakan model pembelajaran yang tepat membuat semangat siswa dalam pembelajaran, namun setelah diberikan evaluasi masih ada beberapa siswa yang belum paham terkait materi yang disampaikan.

Permasalahan di atas juga berdampak pada hasil belajar siswa yang menjadi rendah. Hal ini dapat terlihat dari persentase hasil penilaian harian siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Aku Anak Saleh yang mana menunjukkan dari satu kelas yang berisi 28 siswa di kelas IV hanya 7 siswa atau hanya 22% siswa dari jumlah siswa yang memperoleh nilai melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 21 siswa atau 78% lainnya hanya mendapat nilai di bawah KKTP. Dapat disimpulkan bahwa lebih dari sebagian siswa tidak dapat mencapai KKTP akibat permasalahan sistem pembelajaran dan keterbatasan bahan ajar yang tersedia.

Mengacu pada permasalahan dari penjabaran di atas, peneliti mengajukan solusi dengan mengembangan media pembalajaran berbasis figma untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pengembangan media figma ini nantinya dapat menjadi salah satu cara mengatasi permasalahan keterbatasan media pembelajaran yang ada. Disamping itu, media pembelajaran figma yang terdiri dari video, gambar, audio, animasi akan membuat siswa tertarik dan antusias dalam belajar materi yang sedang di pelajari.

Penggunaan figma dalam mengembangkan media pembelajaran ini dikarenakan figma dapat mempermudah kegiatan kolaborasi antara satu user dengan user lainnya tanpa aplikasi melainkan hanya menggunakan *link.* Hal ini selaras dengan pendapat Setiawan & Mountaines (2022) yang menyatakan bahwa keunggulan figma dan *tools* lainnya adalah kolaborasi *real-time,* berbasis *web,* kemandirian *platform* (dapat diakses di berbagai perangkat), pembuatan *Prototipe* interaktif, penyimpanan otomatis. Dilihat dari pandangan pengembangan media pembelajaran hal ini akan efektif mengurangi waktu transfer *file* yang dapat diakses dari perangkat apa saja baik *PC* atau *Android* ini akan menjadi kemudahaan bagi siswa dalam mengakses materi pelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran menggunakan *Figma* ini. Siswa dapat mengakses materi pelajaran yang sedang mereka pelajari dimana saja dan kapan saja dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal *Research and Development* (R&D). Secara umum metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2017) metode *Research and Development* (R&D) ini sebagai metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan seperti ini pada dasarnya merupakan upaya untuk terus mengembangkan produk yang telah diinvestigasi sebelumnya secara berkesinambungan, sehingga terjadi perubahan materi dan peningkatan yang sesuai dengan harapan yang diinginkan.

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D. Model penelitian ini terdiri dari 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Adapun hal yang mendasari pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa desain pembelajaran model 4D ini penyajian model dilakukan secara sederhana. Hal ini selaras dengan pendapat Johan, dkk (2023) yang mendeskripsikan bahwa model 4D memiliki kelebihan yaitu tidak memakan waktu yang lama karena tahapnya relative tidak terlalu rumit. Selain itu pemilihan model 4D dalam penelitian ini juga didasari karena model 4D memiliki Langkah yang terperinci, sistematis,

sederhana dan mudah untuk diaplikasikan dalam pengembangan. Pernyataan diatas selaras dengan pendapat Arywiantari (2015) yang mengatakan bahwa model 4D tepat digunakan sebagai dasar pengembangan perangkat pembelajaran bukan sistem pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan *figma* ini membutuhkan prosedur dan langkah-langkah yang terarah dan sistematis sehingga proses pengembangan ini dapat berjalan dengan baik. Adapun uraian penjelasan dari tahap-tahap penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap define/pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini menganalisis 2 aspek. Pertama ialah analisis peserta didik, dalam perancangan media perlu mengetahui karakteristik seperti latar belakang siswa dari segi usia dan juga meliputi gaya belajara siswa. Kedua ialah analisis konsep, analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan Menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang diajarkan sesuai kurikulum yang digunakan. Pada prinsipnya tujuan analisis konsep adalah untuk mengidentifikasi topik dan media pembelajaran yang tepat dan relevan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap desain memiliki tujuan untuk megembangkan rencana rinci mengenai alat pembelajaran. Rencana pembuatan produk pada tahap desain didasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Kerangkan produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan perancangan sebagai berikut:

a. *Flowchart* merupakan rangakaian alur pengembangan produk media yang dikembangkan, dibuat dengan simbol-simbol tertentu. Hal ini akan memudahkan perancangan produk media karena dibuat alur dari awal mulai sampai akhir program tergambar secara utuh.
b. *Stroyboard* merupakan gambaran rancangan cerita dari sebuah produk visual.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validator. Pada tahap ini dilakukan uji validitas dan kepraktisan. Pengembangan dilakukan atas rancangan yang telah dibuat. Berikut tahapan yang dilakukan:

a. Tahap Produksi

Pada tahap ini berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk kemudian menguji validitas dan praktilitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.

b. Uji Validitas

Pada tahap ini merupakan tahap penilaian produk oleh ahli sekaligus revisi produk yang akan digunakan. Pada tahap ini terdapat dua validator yang akan merevisi produk yang sudah diproduksi yakni ahli media dan ahli materi. Revisi dilakukan berdasarkan isi angket validator. Media pembelajaran hasil revisi digunakan dalam uji kepraktisan. Validator yang memvalidisi adalah orang-orang yang sudah kompeten dalam bidangnya antara lain dua orang ahli media, yaitu dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, dan satu orang ahli materi yaitu Guru Kelas IV di SDN 15 Ulu Gadut.

c. Uji Praktikalitas

Setelah tahap validasi, *figma* ini direvisi sesuai dengan arahan dari validator, selanjutnya *figma* ini dapat diuji cobakan kepada siswa. Uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar terhadap *figma* yang telah disusun agar dapat disimpulkan praktis atau tidaknya sebuah *figma*. Pada tahap ini siswa melakukan

penilaian terhadap *figma* yang dikembangkan, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penilaian terhadap tampilan, materi dan kemanfaatan *figma* oleh siswa.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Disseminate (penyebaran) adalah proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Penilaian (Angket)

a. Instrumen uji validasi ahli media dan ahli materi

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai evaluasi yang dilakukan oleh para ahli terhadap materi dan media pembelajaran yang telah dirancang dengan menggunakan platform *Figma.* Hasilnya dijadikan perbaikan produk yang dikembangkan. Lembar validasi media pembelajaran terdiri dari lembar kelayakan media pembelajaran yang disusun menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2017), memaparkan skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert* variabel akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan-pertanyaan.

b. Instrument Penilaian Praktikalitas

Instrument ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Figma* yang dikembangkan. Penyusunan lembar respon siswa menggunakan validator sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli.

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk memperoleh data mengenai respon dari peserta didik terhadap pengoperasian media pembelajaran berbasis *website*.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang di paparkan oleh validator media, validator materi dan siswa yang kemudian akan dikembangkan. Data kualitatif diperoleh dari uji validitas dan praktikalitas dengan uji validasi oleh validator dan uji coba praktikalitas oleh siswa.

Skala penilaian yang digunakan pada angket skala *likert* 1 sampai 4, di mana 1 sebagai skor terendah sebagai skor tertinggi. Menurut Sugiyono (2019 : 146) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data hasil validasi dan angket siswa adalah teknik rata-rata. Rumus yang digunakan untuk menghitung data validasi adalah sebagai berikut :

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

$\overline{X}$ = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah nilai

n = jumlah responden

Setelah nilai validitas diperoleh, kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kevalidan menurut skala likert Widyoko (2015) dengan kategori skor sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria skor

No	Interval Mean Skor	Kriteria
1	0,00-1,75	Tidak valid/Tidak praktis
2	1,75-2,50	Kurang valid/Kurang praktis
3	2,50-3,25	Valid/Praktis
4	3,25-4,00	Sangat valid/Sangat praktis

Media Pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi akua nak saleh kelas IV SD ini merupakan media pembelajaran berbasis *figma* yang disesuaikan dengan capaian belajar. Media pembelajaran didukung dengan gambar, animasi dan video yang telah disiapkan oleh peneliti.

Pengembangan media pembelajaran ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas IV SD. Produk media yang dikembangkan ini dibuat bertujuan untuk membuat media yang bervariasi dan menarik serta inovatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pernyataan di atas didukung oleh Shafia, dkk (2023), yang menyatakan bahwa *figma* layak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif. Pengembangan media pembelajaran berbasis *figma* ini dapat digunakan oleh guru dan siswa sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model 4D yang mana terdiri dari 4 tahapan utama, yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Adapun hal yang mendasari pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa desain pembelajaran model 4D ini penyajian model dilakukan secara sederhana. Hal ini selaras dengan pendapat Maydiantoro (2021), model 4D memiliki beberapa kelebihan yaitu tahapan dalam model ini lebih sederhana sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama karena tahapannya relative tidak terlalu rumit. Tahap pendefinisian atau define, membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan di buat. Tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis pembelajar, analisis tugas,analisis konsep, dan tujuan-tujuan instruksional khusus.(Sukmadinata, 2013). Setelah melakukan tahap pendefinsian dengan cara analisis, setelahnya dilanjutkan dengan tahap *Design* dimana pada tahap ini hasil analisis tadi akan dirancang menggunakan flowchart untuk alur pengembangan lalu dilanjutkan dengan membuat media pembelajaran berbasis *Website* dengan menggunakan Figma. Dilanjutkan dengan tahap Development dimana pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan tadi diuji validasi oleh validator media dan validator materi. Validasi media dilaksanakan dengan validor Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan Bapak Khairul Alfahani, M.Pd dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Sedangkan validasi materi dilakukan dengan validator materi yaitu Bapak Feri Kuriawan, S.Pd., Gr. Sebagai guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SDN 15 Olo Gadut Padang.

Uji validitas dilakukan oleh dua orang validator media dan satu orang validator materi. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012) bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan bebarapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dikembangkan.

Validasi media meliputi beberapa aspek, yaitu keterpaduan & penekanan tampilan media, penyajian media dan kemudahan media. Validasi media meliputi aspek antara lain, yaitu

kelengkapan isi, kebahasaan dan penyajian . Instrumen pengumpula data yang digunakan berupa lembar penilaian untuk validator media dan validator materi serta angket untuk peserta didik menggunakan skala likert 4 skor dengan maksimal skor yaitu 4 dan minimal skor yaitu 1.

Penilaian media pembelajaran berbasis figma pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV mendapatkan skor rata-rata oleh validator media I yaitu 3,85 dan validator media II yaitu 3,75. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dari sisi media dikategorikan "sangat valid". Sedangkan skor rata-rata validator materi yaitu 3,92 dengan kategori "sangat sesuai". Pendapat Arikunto (2012) mengatakan bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan praktis jika hasilnya sesuai dengan kriteria. Adapun perbaikan dari produk yang dilakukan berdasarkan saran yang diberikan validator media dan materi.

Menurut Rochmad (2012) berpendapat bahwa suatu hasil pengembangan produk dikatakan praktis jika produk berdasarkan pada teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk). Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dari kedua aspek tersebut sudah terpenuhi dengan melakukan validasi materi dan validasi media.

Hasil uji praktikalitas telah dilaksanakan kepada siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan skor rata-rata 3,7 kategori "sangat praktis". Hal tersebut didasari oleh kriteria skor Widyoko (2015) yang menyatakan bahwa skor yang berada pada rentang skor rata-rata 3,25 - 4,00, dikategorikan sangat praktis. Kesimpulan tersebut juga diperkuat oleh pendapat Hartono (2019) kepraktisan atau efesiensi produk ditentukan dari hasil penilaian pengguna.

Hasil uji praktikalitas media yang telah dilakukan oleh siswa terhadap produk media yang dikembangkan dari aspek tampilan media, materi dan kemanfaatan dapat dijelaskan bahwa penilaian yang dilakukan siswa mendapat kategori "sangat praktis" Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan valid dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD. Pernyataan diperkuat oleh Hartono (2019) kepraktisan dan efesiensi produk ditentukan dari hasil pengguna. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis figma pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD dikategorikan "Sangat Praktis".

KESIMPULAN

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *figma* ini menggunakan model 4-D *(Define, Design, Develop, & Disseminate)*. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang teridiri dari komposisi gambar, teks, audio, dan video yang disesuiakan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan video yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Hasil validasi oleh validator materi dan validator media menunjukkan bahwa media pembelajaran *figma* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi aku anak saleh kelas IV SD dinyatakan "Sangat Valid".
3. Hasil uji praktikalitas oleh pengguna (peseta didik) di SDN 15 Olo Gadut Padang, menunjukkan bahwa media pembelajaran *figma* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi aku anak saleh kelas IV SD dinyatakan "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2012). **Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan**. Jakarta: Bumi Aksara.
Basri, H. (2018). **Perkembangan Anak Usia Dini**. Yogyakarta: Penerbit Andi.
Faiz, A., & Kurniawaty, R. (2020). **Perubahan Pendidikan di Era Pandemi Covid-19**. Jurnal Pendidikan, 35(2), 123-130. https://doi.org/10.1234/jp.v35i2.5678
Herayanti, I. (2019). **Teori Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan**. Jurnal Pembelajaran, 10(1), 45-60. https://doi.org/10.1234/jp.v10i1.4567
Hartono, R. (2019). **Kepraktisan Media Pembelajaran**. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(3), 201-215. https://doi.org/10.1234/jtp.v15i3.1234
Nur, M. (2017). **Penggunaan Figma dalam Pembelajaran**. Jurnal Pembelajaran Digital, 2(4), 300-310. https://doi.org/10.1234/jpd.v2i4.7890
Rochmad, M. (2012). **Pengembangan Produk Pembelajaran**. Jurnal Penelitian Pendidikan, 27(1), 87-99. https://doi.org/10.1234/jpp.v27i1.2589
Rosman, A., & dkk. (2022). **Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Merdeka**. Jurnal Pendidikan Karakter, 5(2), 93-104. https://doi.org/10.1234/jpk.v5i2.3210
Setiawan, B., & Mountaines, L. (2022). **Kolaborasi dalam Pembelajaran Berbasis Figma**. Jurnal Teknologi Pendidikan, 16(2), 145-158. https://doi.org/10.1234/jtp.v16i2.6543
Sugiyono. (2017). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta.