

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKHLAK BERBASIS CERITA
PENDEK (CERPEN) KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH DARUN
NAJAH KARANGPLOSO MALANG**

Hidayatur Rohmah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

M. Danil Habibilah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Tambakberas Jombang Jawa Timur

hidayaturrohmah@unwaha.ac.id, habibilahdanil67@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran akhlak di kelas VII Mts Darun Najah Ngijo Karangploso Malang masih kurang variatif dan cenderung konvensional, membuat siswa pasif dan cepat bosan. Pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru yang menjelaskan, sementara siswa hanya mendengarkan. Sumber pembelajaran yang digunakan, yaitu buku teks, kurang menarik bagi siswa karena penyajiannya yang padat dan tampilannya kurang menarik, sehingga metode pembelajaran ini membuat siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran akhlak berbasis cerita pendek (cerpen) dan mengetahui respon siswa terhadap media tersebut di kelas VII Mts Darun Najah Ngijo Karangploso Malang. Pengembangan dilakukan dengan metode Research and Development (R&D) menggunakan Model Hannafin and Peck, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi, serta evaluasi dan revisi. Data penelitian dikumpulkan melalui validasi dan angket yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerpen memperoleh penilaian "Layak" dari ahli materi dengan presentase 66%, dari ahli media 72%, dan dari siswa 74%. Kesimpulannya, media pembelajaran akhlak berbasis cerpen telah berhasil dikembangkan dan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran akhlak dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Akhlak Berbasis Cerita Pendek, Pengembangan Media Pembelajaran

Abstract

Moral learning in class VII Mts Darun Najah Ngijo Karangploso Malang still lacks variety and tends to be conventional, making students passive and quickly bored. Learning is dominated by teachers explaining, while students just listen. The learning resources used, namely textbooks, are less attractive to students because the presentation is dense and the appearance is less attractive, so this learning method makes students less interested and

quickly get bored. This research aims to develop moral learning media based on short stories and determine students' responses to this media in class VII Mts Darun Najah Ngijo Karangploso Malang. Development was carried out using the Research and Development (R&D) method using the Hannafin and Peck Model, which includes needs analysis, design, development and implementation, as well as evaluation and revision. Research data was collected through validation and questionnaires involving material experts, media experts and students. The validation results show that short story-based learning media received a "Decent" rating from material experts with a percentage of 66%, from media experts 72%, and from students 74%. In conclusion, short story-based moral learning media has been successfully developed and is considered suitable for use as a more interesting and effective learning media, it is hoped that it can increase students' active participation in moral learning and make the learning process more enjoyable.

Keywords: Short Story Based Morals, Learning Media Developments

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk membantu manusia memperoleh kehidupan yang bermakna, sehingga diperoleh suatu kebahagiaan hidup baik secara individu maupun kelompok. Sebagai proses, pendidikan memerlukan sebuah sistem yang terprogram dan mantap. Pendidikan merupakan suatu rancangan dari proses suatu kegiatan yang memiliki landasan dasar yang kokoh, dan arah yang jelas sebagai tujuan yang hendak di capai.¹

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar. Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pendidikan akhlak ialah proses mendidik moral (akhlak) secara dasar yang akan menjadi kebiasaan anak sejak kanak-kanak hingga dewasa, perlu diyakini bahwa moral atau akhlak adalah sebuah iman yang ada pada setiap individual dan perkembangan religius yang benar sehingga menjadi manusia sempurna (insan kamil).

Mata pelajaran Akhlak adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang asas ajaran agama Islam dan juga mengajarkan tentang berperilaku, sehingga peserta didik dapat mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah swt dan dapat mengaplikasikan dalam bentuk perilaku yang baik dalam kehidupan. Baik terhadap diri sendiri, keluarga, ataupun terhadap masyarakat. Mata pelajaran Akhlak adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

¹ Ummul Qura, Pendidikan Islam, *Jurnal: Pendidikan*: Vol. VI, No. 2 (September, 2015), hlm. 3

Sebagai guru harus memiliki kompetensi untuk melaksanakan tugas untuk mengajar dengan baik salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat belajar mengajar sedang berlangsung. Media pembelajaran dapat berupa sebagai bentuk, baik itu benda fisik, seperti buku, alat peraga, atau model, maupun media digital, seperti video, animasi, presentasi multimedia, atau aplikasi interaktif dan salah satu bentuk dari media pembelajaran yang berbentuk fisik yaitu buku cerita.

Cerita pendek (cerpen) adalah karya sastra berbentuk prosa yang isi ceritanya mengisahkan permasalahan kehidupan suatu tokoh yang diceritakan secara ringkas dan berfokus pada suatu tokoh, serta di mediakan secara lisan ataupun tulis.² Pada hakikatnya cerpen adalah cerita fiksi atau cerita rekaan. Secara etimologis fiksi atau rekaan berasal dari bahasa ingris, yakni fiction yang mengandung pengertian nonreal. Dengan demikian fiction berarti suatu yang dikonstruksikan, dibuat-buat atau dibuat. Jadi walaupun ada unsur khayal maka khayalan disana tidak menekankan segi nonrealnya tetapi segi konstruktif, segi inventif, dan segi kreatifnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Darun Najah Karangploso Malang, masih terdapat permasalahan yang terdapat di sana, yaitu kegiatan pembelajaran akhlak yang dilakukan masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional di mana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktivitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif.

Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi Akhlak dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik dengan menggunakan media berupa media pembelajaran berbasis Cerita Pendek (Cerpen). Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin membuat penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran akhlak berbasis cerita pendek (cerpen) kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Darun Najah Karangploso Malang.

² Mastini, Sarwaji Suwandi, dan Sumarwati, "*Peningkatan Keterampilan Menulis*"

Kajian Teori

1) Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengembangan

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap.³ Pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti di awal artinya berubah menjadi yang lebih baik. Secara umum, implementasi juga bisa dipahami sebagai pelaksanaan dari rencana yang telah direncanakan secara matang dan terinci. Proses ini sering dilakukan setelah perencanaan dianggap lengkap dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Borg & Gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan.⁴ Produk yang dimaksud di sini bukan hanya seperti buku, teks, dan film tapi juga aplikasi perangkat lunak.

Penelitian pengembangan kajiannya berfokus pada bidang desain atau rancangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi. Produk tersebut tidak selalu benda seperti buku, teks, cd, tetapi juga perangkat lunak dan juga model, desain, metode pembelajaran dan lain-lain.⁵

b. Media

Media secara bahasa kata media berasal dari bahasa Latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.⁶ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁷

³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia, 2013) hlm. 222

⁴ Ibid...hal.227

⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) hlm. 164

⁶ Arief S, Sadiman, M.Sc. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013). Hlm. 44

⁷ Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 - 477

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁸

c. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.⁹ Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.¹⁰

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.¹¹ Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.¹²

d. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna.

⁸ Azhar Arsyad, *Op.Cit.* h.3

⁹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015) h.265

¹⁰ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Op. Cit* h. 70.

¹¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015) h.265

¹² Hamzah, Nina Lamatenggo, *Op. Cit* h. 70.

2) Akhlak

Akhlak berasal dari bahasa Arab jama' dari "khuluqun" yang menurut logat diartikan budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Rumusan pengertian akhlak timbul sebagai media yang memungkinkan adanya hubungan baik antara Khaliq dan makhluk serta makhluk dan makhluk. Kata khuluq (bentuk mufrad dari akhlak) ini berasal dari fi'il madhi khalaq yang dapat mempunyai bermacam-macam arti tergantung pada mashar yang digunakan. Ada beberapa kata Arab seakar dengan al-khuluq ini dengan perbedaan makna. Namun karena ada kesamaan akar kata, maka berbagai makna tersebut tetap saling berhubungan. Diantaranya adalah kata al-khalq artinya ciptaan.

Secara etimologis akhlak berarti perbuatan dan ada sangkut pautnya dengan kata Khalik atau pencipta, dan makhluk yang berarti yang diciptakan. Pada garis besarnya akhlak mencakup beberapa hal, diantaranya:

- a. Akhlak manusia kepada khalik
- b. Akhlak manusia kepada makhluk
- c. Makhluk bukan manusia, flora, fauna, dan lain lain
- d. Makhluk manusia, yang mencakup
 - 1) Diri pribadi
 - 2) Rumah tangga atau keluarga
 - 3) Antar tetangga
 - 4) Masyarakat luas, dan lainnya¹³

Pendidikan akhlak merupakan dua kata dengan makna berbeda. Namun, jika kedua kata tersebut digabungkan menjadi kesatuan utuh "pendidikan akhlak" yang berarti suatu proses guna mendidik akhlak seseorang, maka tujuan utama hidup ini sebagai khalifah Allah SWT di bumi harus mampu memakmurkan bumi, melestarikannya, dan mampu mewujudkan rahmat bagi sekitarnya. Hal ini sesuai dengan tujuan manusiadiciptakan dan sebagai bentuk konsekuensi dalam menerima ajaran agama Islam sebagai pedoman hidup manusia.¹⁴ Islam sangat mementingkan pendidikan rohani dan membersihkan jiwa dari kedengkian, penipuan, kemunafikan dan buruk sangka terhadap seseorang tanpa sebab.

¹³ Endang Saifuddin Anshari, *Op.cit*, hlm.45

¹⁴ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h 212

Jiwa yang kokoh tidak mungkin dicapai kecuali dengan menanam aqidah yang benar dan pendidikan akhlak.¹⁵

Pendidikan akhlak berkisar tentang persoalan kebaikan dan kesopanan, tingkah laku yang terpuji serta berbagai persoalan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana seharusnya seorang siswa bertingkah laku. Pendidikan akhlak didasarkan pada ayat-ayat Al-Quran dan Hadist Rasul serta memberi contoh-contoh yang baik yang harus diikuti.

Pendidikan akhlak merupakan dua kata dengan makna berbeda. Namun, jika kedua kata tersebut digabungkan menjadi kesatuan utuh “pendidikan akhlak” yang berarti suatu proses guna mendidik akhlak seseorang, maka tujuan utama hidup ini sebagai khalifah Allah SWT di bumi harus mampu memakmurkan bumi, melestarikannya, dan mampu mewujudkan rahmat bagi sekitarnya. Hal ini sesuai dengan tujuan manusiadi ciptakan dan sebagai bentuk konsekuensi dalam menerima ajaran agama Islam sebagai pedoman hidup manusia.¹⁶

3) Cerpen

Cerita pendek (cerpen) adalah karya sastra berbentuk prosa yang isi ceritanya mengisahkan permasalahan kehidupan suatu tokoh yang diceritakan secara ringkas dan berfokus pada suatu tokoh, serta dimediasi secara lisan ataupun tulis.¹⁷ Cerpen adalah kisah pendek (yang kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, cerita pendek memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi atau satu ketika. Meskipun persyaratan ini tidak terpenuhi cerita pendek tetap memperlihatkan kepaduan sebagai patokan.¹⁸

Cerita pendek adalah fiksi pendek yang selesai dibaca “sekali duduk”. Cerita pendek hanya memiliki satu arti, satu krisis dan satu efek untuk pembacanya. Pengarang cerpen hanya ingin mengemukakan suatu hal secara tajam. Inilah sebabnya dalam cerpen

¹⁵ Muhammad Abdul Qodir Ahmad, *Op.cit* hlm 195-196

¹⁶ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h 212

¹⁷ Mastini, Sarwaji Suwandi, dan Sumarwati, "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Media AudioVisual Pada Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol.1. No.1 Agustus 2016 h 25

¹⁸ Agus Nuryatin, Retno Purnama Irawati, *Pembelajaran Menulis Cerpen*. (Semarang: Cipta Prima Nusantara, 2016), h. 59-60

amat dituntut ekonomi bahasa. Segalanya harus terseleksi secara ketat, agar apa yang hendak dikemukakan sampai pada pembacanya secara tajam.¹⁹

Unsur-unsur pembangun cerpen mencakupi tema dan amanat, penokohan, alur, latar, pusat pengisahan/ sudut pandang, dan gaya cerita.

METODE PENELITIAN

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif

a. Data Kualitatif

Data yang diperoleh berupa skor dengan jenis data ordinal dan saran dari validator.

b. Data kuantitatif

Pada penelitian ini data kuantitatif digunakan untuk mencari validitas, reabilitas dan kesukaran butir soal yang terdapat pada angket untuk siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan buku cerita akhlak yang berisikan penjelasan tentang materi. Pengembangan buku cerita ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar dalam pembelajaran akhlak dan juga evaluasi pembelajaran materi akhlak kelas VII di MTS Darun Najah Malang. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan Research And Development (R&D) menurut Hannafin & Peck yang terdiri dari 4 tahapan yang sistematis dan terstruktur. Berikut merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti:

¹⁹ Mimi Ansari, "Menulis Cerpen dengan Model Pembelajaran Learning Community Pada Siswa Kelas X SMA". *Jurnal Edukasi Kultura*.

a. Fase Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan santri kelas VII, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran akhlak di Mts. Salah satunya adalah kegiatan pembelajaran akhlak yang dilakukan masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional di mana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktivitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif.

Solusi dari problematika tersebut adalah dengan mengembangkan buku cerita, yang mana buku tersebut bisa dibaca dimana pun karena buku tersebut mudah dibawa dan dengan harapan siswa lebih tertarik tidak bosan ketika melihat materi.

b. Fase Desain

Setelah memperoleh hasil dari kebutuhan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran, maka selanjutnya masuk dalam tahap desain. Pada tahap ini pengembang harus mengetahui produk yang akan dikembangkan apakah sesuai dengan pengalaman belajar peserta didik. Sehingga dengan begitu pengembang dapat mengetahui sejauh mana produk yang akan dikembangkan bermanfaat bagi peserta didik.

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan produk berupa buku cerita akhlak adab bertamu dan berteman. selanjutnya mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi adab bertamu dan berteman semester Ganjil Kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran.

c. Fase Pengembangan Dan Implementasi

Tahap berikutnya adalah pengembangan rancangan produk awal berupa pendesainan cover dan animasi yang akan dimasukkan di dalam buku ajar menggunakan aplikasi canva sebagai media pendesainannya beberapa komponen yang dapat dilihat pada uraian berikut ini:

- 1) Tahap pendesainan cover buku cerita
- 2) Tahap pengembangan Produk

Pertama membuat cover buku cerita terlebih dahulu dengan menggunakan media canva untuk mengedit agar nantinya cover buku cerita terlihat menarik, pertama kita buka aplikasi canva pada browser setelah itu kita log in terlebih dahulu, setelah berhasil untuk log in maka di tampilan canva akan muncul berbagai macam pilihan template, pertama pilih template sesuai dengan kebutuhan yang akan dibuat di sini peneliti menggunakan template

cover karena pada tahap ini peneliti akan membuat cover buku cerita terlebih dahulu setelah sudah memilih template yang sesuai maka selanjutnya yakni peneliti akan memasuki tahap editing dimana peneliti akan membuat gambar-gambar animasi yang menarik dan memberikan tulisan warna yang sesuai dengan kebutuhan dan bisa memberikan efek ketertarikan peserta didik untuk membaca buku cerita tersebut.

3) Tahap pembuatan isi materi buku cerita

Pada tahap ini seperti biasa kita buat isi materi sesuai dengan KD, KI, Tujuan pembelajaran dan setelah itu ditambah dengan gambar animasi yang menarik.²⁰ Disini peneliti sebelumnya mencari KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan materi akhlak tentang adab bertamu dan berteman khususnya di kelas VII pada semester ganjil setelah peneliti menemukan isi materi yang sesuai dengan kaidah diatas maka peneliti mulai untuk menata isi materi tersebut sesuai dengan bagian-bagian bab.

4) Evaluasi dan revisi

Hasil dari penilaian dan pengujian produk pembelajaran, akan dievaluasi. Karena fase ini sangat penting demi meningkatkan mutu dan kualitas. Dan fase evaluasi dan revisi ada pada setiap fase, sebab setiap adanya langkah untuk mengembangkan produk, diperlukan evaluasi dan revisi pada setiap tahap. Hal ini guna membuat pengembang terus menyempurnakan produk yang akan dihasilkan.

Desain media dalam produk buku cerita adab bertamu dan berteman divalidasi oleh Bapak Ahmad Mahmudi S.pd selaku ahli desain yang dilaksanakan pada tanggal 12 September 2023. Dari validasi ahli media menunjukkan bahwa jumlah skor yang didapat dari validasi tersebut mendapatkan 36 dari skor maksimal yang didapatkan yaitu 50, setelah mendapatkan jumlah nilai dari keseluruhan langkah selanjutnya adalah mencari rata rata dari jumlah nilai yang diperoleh yaitu mendapatkan 3,6 setelah mencari rata rata dari penilaian tersebut langkah terakhir yaitu mencari berapa presentase yang didapat dan hasil validasi dari ahli media mendapatkan 72% yang mana hasil dari presentase tersebut mendapat kategori “**Layak**” dan mendapat catatan yang diberikan oleh validator ahli media pembelajaran yaitu: “ Desain sampul dibuat lebih menarik lagi dan ditambah dengan gambar-gambar untuk lebih semangat belajar siswa serta tulisan agar diperjelas lagi atau tidak timpang tindih dengan gambar yang mengakibatkan tulisan sulit untuk dibaca ”.

²⁰ Syaifulloh, *Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*.

Selanjutnya peneliti bisa langsung diujikan di lapangan selanjutnya adalah validasi ahli materi yang divalidasi oleh Ustadz Jaelani S.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 14 September 2023. Dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa jumlah skor yang didapat dari validasi tersebut mendapatkan 33 dari skor maksimal yang didapatkan yaitu 50, setelah mendapatkan jumlah nilai dari keseluruhan langkah selanjutnya adalah mencari rata rata dari jumlah nilai yang diperoleh yaitu mendapatkan 3,3 setelah mencari rata rata dari penilaian tersebut langkah terakhir yaitu mencari berapa presentase yang didapat dan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan 66% yang mana hasil dari presentase tersebut mendapat kategori “**Layak**”

Maka produk berupa pengembangan buku cerita adab bertamu dan berteman untuk siswa kelas VII semester Ganjil dapat diujikan ke tahap selanjutnya yakni uji coba pemakaian terhadap responden. Pada tahap ini peneliti juga menggunakan angket yakni dengan menggunakan skala likert. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap buku cerita akhlak adab bertamu dan berteman.

Dari hasil uji respon siswa menunjukkan bahwa soal no 1 mendapatkan jumlah nilai 109 dengan rata-rata 3,6, no 2 mendapatkan jumlah nilai 106 dengan rata-rata 3,5, no 3 mendapatkan jumlah nilai 113 dengan rata-rata 3,7, no 4 mendapatkan jumlah nilai 111 dengan rata-rata 3,7, no 5 mendapatkan jumlah nilai 116 dengan rata-rata 3,6, no 6 mendapatkan jumlah nilai 110 dengan rata-rata 3,6, no 7 mendapatkan jumlah nilai 114 dengan rata-rata 3,8, no 8 mendapatkan jumlah nilai 116 dengan rata-rata 3,8, no 9 mendapatkan jumlah nilai 115 dengan rata-rata 3,8, no 10 mendapatkan jumlah nilai 99 dengan rata-rata 3,3, kemudian menjumlah nilai keseluruhan yang didapat dari respon peserta didik dan mendapatkan nilai 1109 dari nilai maksimal yang didapatkan yaitu 1500, setelah mendapatkan jumlah nilai dari keseluruhan langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata dari semua jumlah nilai dengan rumus nilai keseluruhan dibagi jumlah banyaknya data dan mendapatkan rata rata sebesar 3,6, setelah mencari rata rata dari penilaian tersebut langkah terakhir yaitu mencari berapa presentase yang didapat dan hasil dari respon peserta didik dengan rumus hasil nilai yang diperoleh dibagi nilai tertinggi di kali 100% dari hasil hitungan tersebut hasil respon peserta didik mendapatkan 74% yang mana hasil dari presentase tersebut mendapat kategori “**Layak**”

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan buku cerita akhlak berbasis nilai-nilai adab bertamu dan berteman kelas VII diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Buku cerita akhlak ini sangat berperan dalam meningkatkan motivasi siswa agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar terhadap suatu materi pelajaran secara tuntas yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Setelah melakukan tahap akhir peneliti melakukan tahap uji coba dengan bantuan para ahli yaitu ahli desain media Bapak Mahmudi S, Pd yang mendapatkan nilai dengan kategori Layak. Ahli materi Ustadz Jaelani S, Pd yang mendapatkan nilai dengan kategori Layak. Kemudian setelah melakukan beberapa revisi dari para ahli, produk siap untuk diujikan kepada siswa.
2. Dari hasil uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis buku cerita menunjukkan bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran akhlak berbasis cerita pendek pada kelas VII mata pelajaran akhlak mendapatkan nilai dengan kategori Layak. Hal ini menunjukkan penggunaan media dalam pembelajaran akhlak Kelas VII di MTs Darun Najah Karangploso Malang telah diterapkan secara efektif. Dilihat dari bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran akhlak berbasis cerita pendek.

Peneliti sangat mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran akhlak berbasis cerita pendek terhadap mata pelajaran Akhlak. Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti berkenaan dengan pengembangan bahan ajar ini dikelompokkan menjadi tiga bagian: yaitu, saran pemanfaatan, saran desiminasi dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

- 1 Saran pemanfaatan Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran hasil pengembangan ini memang telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian menunjukkan tingkat keefektifan dan kemenarikannya. Namun, media ini juga tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kekurangan lainnya pada beberapa komponen. Oleh karena itu, apabila dalam penggunaan terdapat kesalahan dan kelemahannya segera dilakukan revisi agar kesalahan yang terdapat di dalam media ini tidak berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa.

- b. Bahan pembelajaran ini masih memiliki keterbatasan antara lain: masih diuji cobakan pada kelompok yang relatif kecil, waktu pelaksanaan uji coba juga relatif singkat dan uji coba kelompok di lapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu saja, dikarenakan keterbatasan waktu. Dengan demikian, untuk pemanfaatan selanjutnya disarankan produk dapat diuji cobakan pada kelompok dan pokok bahasan yang lebih luas.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran ini sebaiknya tidak dijadikan satu satunya bahan belajar yang digunakan oleh para guru pada saat menyampaikan pelajaran dan para siswa sebagai bahan belajar mengenai akhlak, karena guru harus tetap meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

2 Saran desimasi

Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VII di MTs Darun Najah Malang, sehingga bila digunakan oleh siswa lain maka perlu adanya penyesuaian lebih lanjut dan pengkajian kembali sesuai dengan karakteristik peserta didik setempat.

3 Saran pengembangan produk lebih lanjut

Produk media pembelajaran ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi lain yang masih berkaitan dengan pembelajaran akhlak, dengan menggunakan nuansa baru atau pendekatan baru yang relatif lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi.

Pendekatan apapun yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, hendaknya pengembang mengikuti langkah-langkah pengembangan secara cermat dan konsisten. Misalnya pada pengembangan yang peneliti buat ini menggunakan model pengembangan Hannafin And Peck, maka langkah-langkah dan konsepnya harus diikuti secara konsisten sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang memudahkan dan membantu siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

Agus Nuryatin, Retno Purnama Irawati, Pembelajaran Menulis Cerpen. (Semarang: Cipta Prima Nusantara, 2016), h. 59-60

Agustus 2016 h 25

Arief S, Sadiman, M.Sc. Media Pendidikan. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013). Hlm. 44

- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015) h.265
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015) h.265
- Cerpen Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Media AudioVisual
- Mastini, Sarwaji Suwandi, dan Sumarwati, "Peningkatan Keterampilan Menulis"
- Mastini, Sarwaji Suwandi, dan Sumarwati, "Peningkatan Keterampilan Menulis
- Mimi Ansari, "Menulis Cerpen dengan Model Pembelajaran Learning Community Pada Siswa Kelas X SMA". *Jurnal Edukasi Budaya*.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) hlm. 164
- Pada Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol.1. No.1
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013) hlm. 222
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia,
- Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar* dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal.
- Syaifulloh, *Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*.
- Ummul Qura, *Pendidikan Islam*, *Jurnal: Pendidikan*: Vol. VI, No. 2 (September, 2015), hlm. 3