

**PENGEMBANGAN MEDIA DARE-FUN BERBASIS ICT
UNTUK MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS X
MADRASAH ALIYAH MAMBAUL ULUM MEGALUH**

Al Busthomy Ardiansyah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

abusthomy6@gmail.com

Ulfa Wulanagustina

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id

Abstract

Indonesia has an education system based on MPR Decree No.II/MPR/1998 it is said that one of its goals is to educate the nation so as to link it with a way of fostering enthusiasm for learning and making motivation for students to improve the learning process in the classroom researchers develop ICT-based technology learning media. Learning media is a tool that can help the teaching and learning process so that the meaning of the message conveyed becomes clearer and can be achieved effectively and efficiently. In addition, learning media functions as a learning resource for students to obtain messages and information provided by the teacher so that learning materials can be further improved and form knowledge for students. So that in this study analyzes how the relationship of ICT in developing ICT-based DARE media for the subject of moral aqeedah. The technique used to analyze it uses R&D research with analysis, design, development, implementation, and evaluation steps. The technique used in collecting this data was by means of observation, interviews, and also questionnaires using the Likert scale formula. In addition, the data was taken through a questionnaire which was distributed to 25 class X MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang students. Based on the results of the average material and media validation results, the material validation results obtained 88% in the "very good" category. While media validation obtained 88.5% in the "very good" category and for implementation, the result was 94.6%. It can be concluded that this media category is "very good". So the DARE-FUN application is suitable for use by class X MA Mambaul Ulum Megaluh in studying moral principles.

Keywords: Development, ICT media, Akhlak Aqidah

Abstrak

Indonesia memiliki sistem pendidikan yang berdasarkan Tap MPR No.II/MPR/1998 dikatakan bahwa salah satu tujuannya adalah mencerdaskan bangsa sehingga untuk

mengkaitkan dengan cara menumbuhkan semangat belajar dan menjadikan motivasi bagi siswa untuk meningkatkan proses belajar didalam kelas peneliti mengembangkan media pembelajaran teknologi berbasis ICT. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Sehingga dalam penelitian ini menganalisis bagaimana hubungan ICT dalam mengembangkan media DARE berbasis ICT untuk mata pelajaran aqidah akhlak. Teknik yang digunakan untuk menganalisis tersebut menggunakan penelitian R&D dengan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah dengan cara observasi, wawancara, dan juga kuesioner dengan menggunakan rumus skala likert selain itu data diambil melalui angket yang disebar ke 25 siswa kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Berdasarkan hasil rata-rata validasi materi dan media tersebut adalah untuk hasil validasi materi memperoleh 88% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan validasi media memperoleh 88,5% dengan kategori “sangat baik” dan untuk implementasi, hasilnya adalah 94,6%. Dapat disimpulkan bahwa kategori media ini adalah “sangat baik”. Maka aplikasi DARE-FUN ini cocok untuk di gunakan kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh dalam mempelajari mata pelajaran akidah akhlak.

Kata kunci : Pengembangan, media ICT, Akidah Akhlak

LATAR BELAKANG

Setiap sistem sekolah di dunia tentunya memiliki tujuannya masing-masing, begitu juga dengan sistem sekolah di Indonesia yang juga memiliki tujuan, khususnya untuk menjadikan pendidikan di Indonesia jauh lebih unggul. Pembinaan bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang berwatak dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, cakap, giat dan bertalenta serta berbudi luhur dan berintelektual.

Kajian akidah akhlak secara khusus merupakan salah satu cara untuk meningkatkan standar pendidikan dan kualitas pendidikan. Sedangkan menurut Syaikh Abu Bakar Al-Jaziri menyatakan bahwa akidah adalah kumpulan hukum-hukum kebenaran yang nyata yang dapat diakui oleh akal, pendengaran dan perasaan yang dipercaya oleh hati manusia dan dipuji, diteguhkan realitasnya, dan tidak tidak melihat siapa pun yang mengabaikannya dan itu sah dan sah untuk selama-lamanya. Contohnya antara lain keyakinan manusia akan adanya pencipta, keyakinan manusia akan

pengetahuan tentang kekuasaannya, keyakinan manusia akan kewajiban untuk menaatinya, dan manusia mengejar kesempurnaan moral yang dikenal dengan akidah.¹

Pembelajaran Aqidah Akhlak merupakan usaha yang cermat dan terarah dalam mempersiapkan siswa agar sadar, memahami, dan bertakwa kepada Allah SWT. Mengakui perilaku moral dalam kehidupan sehari-hari melalui pengarahan, persiapan, mendidik, pemanfaatan keterlibatan, terpuji, dan latihan penyesuaian. Pelatihan ini juga ditujukan pada gagasan akidah yang dari satu sisi adalah untuk meningkatkan ketangguhan dan pemahaman bersama serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.

Dalam suatu proses belajar mengajar ada dua unsur yang amat penting adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Selain pembelajaran dilakukan didalam kelas dan perpustakaan. Perkembangan ICT (Information Commuation and Technology) telah memberikan kemungkinan membuat kelas dalam bentuk e-learning, dimana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan murid dapat melakukan aktivitas belajar dengan baik. Dengan adanya ICT mampu untuk meningkatkan kualitas pendidikan, selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, ICT dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Seperti dalam mata pelajaran akidah akhlak yang mampu mendukung dan mempermudah proses belajar mengajar serta penyampaian dan penyajian materi akan lebih menarik dan menyenangkan².

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa proses pendidikan akan lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran ICT. Peneliti juga ingin menggali lebih dalam sejauh mana peranan ICT dalam proses pembelajaran dikelas. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media DARE (Aqidah Akhlak Interesting Learning) Berbasis ICT Untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 10 Di MA Mambaul Ulum Megaluh”.

¹ Ilyas Yunahar, Pendidikan Agama Islam, *Yogyakarta*, 2010, hlm.11–29.

² Nunuk Suryani, ‘Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran’, *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 2015, 36–44.

KAJIAN TEORITIS

Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan data mulai dari sumber terpercaya dimana guru memberikan data tersebut kepada siswa dengan tujuan agar dapat bekerja dengan pengalaman yang berkembang. Gerakan belajar ini mempengaruhi individu dengan tujuan akhir untuk memperoleh informasi, kemampuan, dan kualitas positif dengan memanfaatkan sumber yang berbeda untuk belajar.

“Media” berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari “medium” yang dalam arti sebenarnya mengandung arti pendelegasian atau penyajian. Menurut Russell, media adalah saluran korespondensi yang berjalan sebagai perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Suatu komponen bahan dan alat sistem pembelajaran disebut sebagai media dalam arti sempit. Sementara itu, dari perspektif yang luas, media menyiratkan penggunaan terbesar dari semua bagian kerangka kerja dan aset pembelajaran untuk mencapai target pembelajaran tertentu.³

Mohammad Mifta mendefinisikan media pembelajaran sebagai semua perantara yang digunakan untuk menyampaikan dan mendistribusikan konten yang disediakan guru secara terencana kepada siswa agar mereka dapat belajar secara efektif dan efisien. Hakikatnya, media merupakan suatu cara yang disebut saluran, karena pada umumnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam jarak dan waktu tertentu, kini dengan bantuan media batas ini hampir tidak ada.⁴

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan data mulai dari sumber terpercaya dimana guru memberikan data tersebut kepada siswa dengan tujuan agar dapat bekerja dengan pengalaman yang berkembang. Siswa kini dapat melihat, mendengar, dan melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan melalui penggunaan media pembelajaran yang memperkenalkan inovasi baru di dalam kelas.⁵

³ Richard oliver', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2021, 2013–15.

⁴ Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah

⁵ Vita Agustin Ridwan, 'Pengaruh Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ict Pada Materi Seni Melukis Kuku (Nail Art) Untuk Kelas Xi Smk Negeri 8 Surabaya', 09 (2020), 68–74.

Kemampuan pemanfaatan media pembelajaran adalah menonjolkan diri siswa terutama dengan memanfaatkan sesuatu yang baru dan menarik, menjelaskan sekaligus memaknai penyampaian materi. Ada berbagai macam media pembelajaran, khususnya:⁶

- a. Media cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar, dan lain sebagainya. Contohnya yaitu buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, dan mading.
- b. Media audio adalah media yang berbasis suara. Contohnya yaitu siaran radio, CD atau DVD, podcast, musik, dan lain-lain.
- c. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengarkan dengan menayangkan gambar dan audio secara bersamaan. Contohnya yaitu film, televisi dan video.
- d. Media interaktif adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat digunakan oleh pengguna. Contohnya yaitu game dan aplikasi berbasis android lainnya.
- e. Media E-Learning adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan komputer, laptop ataupun handphon yang dapat terhubung dengan jaringan internet. Contohnya yaitu website, ruang guru, zenius, google classroom, dan lain sebagainya.

Media ICT

ICT (Information and Communication Technology) atau dalam bahasa Indonesia Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu hal yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran. ICT (Information and Communication Technology) memiliki banyak manfaat terutama dalam proses belajar mengajar terutama mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran berbasis ICT merupakan salah satu pilihan yang dapat dicoba dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Seorang pendidik yang profesional harus menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.⁷

⁶ Rudi Haryadi, Hanifa Nuraini, and Al Kansaa, 'Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa', 7.1 (2021), 2548–4419.

⁷ Septiana Dwi Puspita Sari, 'Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 2015, 115–23 <<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055>>.

Media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu media pembelajaran. Pembelajaran akidah akhlak merupakan salah satu pembelajaran yang terkadang membosankan untuk para peserta didik maka dari itu ICT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Media ICT atau TIK mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:⁸

- a. Teknologi komputer, baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpanan data informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD Writer, DVD Writer), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker).
- b. Teknologi multimedia. Media pembelajaran yang termasuk ke dalam teknologi multimedia adalah kamera digital, kamera video, player suara, player video.
- c. Teknologi telekomunikasi. Yang termasuk media telekomunikasi adalah telepon seluler..
- d. Teknologi jaringan komputer. Teknologi ini terdiri dari perangkat keras seperti LAN, internet, wifi.

Adapun berbagai upaya yang telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas dalam hal pendidikan. ICT memiliki fungsi sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, ICT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Keunggulan ICT dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Keunggulan atau keuntungan pemanfaatan ICT dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, menurut hemat Tinuoye dan Adogbeji, di antaranya: pertama, tersedianya keleluasaan bagi peserta didik dalam memilih waktu belajar, serta terlepas dari rasa stres akibat pengaruh lokasi geografis. Kedua, melalui fasilitas ICT yang tersedia, peserta didik diharapkan mampu untuk menggali dan juga menemukan ide-ide atau inovasi baru dari para ahli di seluruh penjuru dunia. Dan ketiga, eksistensi ICT dalam sistem pendidikan

⁸ Suryani.

memungkinkan beberapa aktivitas pemberlajaran, seperti pengiriman kuliah kepada mahasiswa, monitoring kemajuan peserta didik, dan penilaian dapat dilakukan tepat waktu.⁹ Tidak hanya sampai di situ, ada pula beberapa keunggulan yang dapat diambil dari implemmentasi ICT dalam dunia pendidikan seperti yang telah dikemukakan oleh Nwosu and Ugbomo (2012), yaitu antara lain: ¹⁰

- a. Active learning : pembelajaran berbasis ICT dapat digunakan sebagai alat untuk menguji, menghitung, dan menganalisis informasi. Dengan demikian siswa dapat menggunakannya secara mandiri dalam rangka penelitian, analisis, dan konstruksi informasi baru. Oleh karenanya, peserta didik dapat belajar seperti apa yang telah mereka lakukan, kapan saja, mempelajari masalah kehidupan nyata secara lebih mendalam, dan juga membuat proses pembelajaran jauh lebih relevan untuk peserta didik. Dalam hal ini, ICT menjadikan proses pembelajaran semacam “just-in-time” learning, di mana peserta didik dapat memilih apa yang harus dipelajari, dan kapan mereka harus mempelajarinya.
- b. Collaborative learning : pembelajaran melalui ICT dapat mendukung interaksi dan kerja sama antara siswa, guru, dan ahli, terlepas dari mana mereka berasal. Selain itu, dan terlepas dari model interaksi dunia nyata, pembelajaran yang didukung oleh ICT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja dengan orang-orang yang datang dari budaya yang berbeda, sehingga dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan kolektif, keterampilan komunikatif, dan kesadaran global mereka.
- c. Creative Learning : pembelajaran yang berbasis ICT dapat memberikan pemahaman baru bagi peserta didik melalui beragam aktivitas yang dapat diterapkan di dalam kelas-kelas pembelajaran. Melalui pemanfaatan ICT didapati bermacam-macam solusi kreatif, yang jika dilakukan kategorisasi dapat dimasukkan ke dalam jenis pembelajaran inkuiri. Sebagai contoh, dalam pembelajaran keterampilan membaca, tersedia e-books yang dapat digunakan untuk aktivitas belajar. Di samping itu, peserta didik dapat mengakses semua jenis teks dari mulai yang termudah, sampai dengan level yang tertinggi, melalui komputer, laptop, dan juga tablet mereka.

⁹ Haryadi, Nuraini, and Kansaa.

¹⁰ Ferdinal Lafendry, ‘Implementasi ICT Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah’, *Tarbawi*, 5.1 (2022), 41–53 <<https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi/article/view/316>>.

- d. Integrative learning : pembelajaran yang diperkuat oleh pemanfaatan ICT dapat digunakan untuk mempromosikan pendekatan tematik dan integratif ke dalam setiap aktivitas belajar mengajar. Pendekatan ini dapat digunakan untuk menghapus jurang pemisah yang telah terbentuk antara berbagai macam disiplin ilmu, juga antara teori dan praktek yang merupakan ciri pendekatan kelas tradisional.
- e. Evaluative learning : pembelajaran yang didukung oleh ICT dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang bersifat student directed dan diagnostic. Pembelajaran model ini mengakui perbedaan cara belajar dan artikulasi pengetahuan yang sangat beragam, sehingga memberikan peluang bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi dan penemuan, dari pada hanya sekedar mendengar dan mengingat saja.

Kriteria Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik.¹¹ Menurut Arief S. Sadiman, untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut:¹²

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan
- b. Merumuskan tujuan instruksional Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi

¹¹ Cristiana Dewi and others, 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Peserta Didik Di SMKN 22 Jakarta', 58, 2023, 161–68.

¹² Nurrita, 'Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03 (2018), 171–87.

yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.
- e. Menulis media naskah adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media
- f. Mengadakan tes dan revisi. Evaluasi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dari segala media atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.

Sedangkan dalam memilih media pembelajaran yang efektif ada beberapa kriteria yang perlu untuk digunakan yaitu: ¹³

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

¹³ Nurrita.

Selain kriteria diatas ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, yaitu : ¹⁴

a. Tujuan

Media dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat mengerti materi yang disampaikan.

b. Efektifitas

Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

c. Kemampuan Guru dan Siswa

Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa dengan proses belajar yang menarik perhatian.

d. Fleksibilitas

Dalam memilih media, guru haruslah memilih media yang fleksibilitas sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Ketersediaan

Media Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing sekolah. Guru haruslah kreatif dalam menyediakan media pembelajaran, contohnya dengan membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana atau membuat bersama-sama dengan siswa.

f. Manfaat

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran. Sehingga dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi siswa.

¹⁴ Vita Agustin Ridwan, 'Pengaruh Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ict Pada Materi Seni Melukis Untuk Kelas Xi Smk Negeri 8 Surabaya', 09 (2020), 68–74.

g. Kualitas

Dalam pengadaan media, guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar siswa di waktu yang lain. Dengan kualitas media pembelajaran yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran.

DARE

DARE (Aqidah Akhlak Interesting Learning) adalah sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif, yang diharapkan mampu membantu proses pembelajaran didalam kelas agar bisa berlangsung secara efektif, efisien, dan bermakna bagi para siswa. yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bagi siswa. Media pembelajaran ini digunakan pada mata pelajaran akidah akhlak yang membahas tentang asmaul husna, perilaku tercela, dan adab menjenguk orang sakit untuk siswa kelas 10 MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

Aplikasi DARE dibuat oleh Al Busthomy Ardiansyah mahasiswa dari prodi pendidikan agama islam K.H. A. Universitas Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang yang akan membantu untuk meningkatkan motivasi belajar didalam kelas agar pembelajaran akidah akhlak menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa kelas 10 MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang.

Pengertian Akidah Akhlak

Menurut bahasa Arab, kata al-aqdu yang berarti ikata, at-tautsiiq yang berarti keyakinan yang kuat atau keyakina, dan al-ihkaamu, yang berarti menguatkan. Sementara itu, istilah aqidah berarti bahwa orang yang mempercayainya memiliki iman yang teguh dan pasti yang tidak menyisakan ruang untuk keraguan. Aqidah atau keyakinan adalah nilai yang paling baik bagi manusia, juga nilai diri bahkan melebihinya.¹⁵

Definisi akhlak secara etimologis, disisi lain, berasal dari kata khuluq, yang mengacu pada karakter, etika, dan moral. Perbedaan antara khilqun dan khuluq adalah

¹⁵ Nur Risqi Amalia Rahman and others, 'Pengertian Akidah Islam', *Artikel Akidah Islam*, 1 (2022).

khuluq merujuk pada perilaku manusia dari dalam (spiritual), sedangkan khilqun merujuk pada perilaku manusia dari luar (jasmani). Selain itu, menurut Ibnu Maskawaih, akhlak adalah sikap hati yang siap menggerakkan anggota tubuh untuk bertindak.¹⁶

Dengan demikian, konsep aqidah akhlak adalah usaha sengaja dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, dan beriman kepada Allah SWT melalui bimbingan, pengajaran, latihan, dan penerapan pengalaman untuk berperilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Qur'an dan Hadist. Selain itu, seruan untuk menghormati pemeluk agama lain dan hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat demi tercapainya persatuan bangsa.¹⁷

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan pendekatan studi pustaka untuk menyempurnakan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ICT untuk mata pelajaran Akidah Akhlak. Sumber data diperoleh dari analisis literatur terkait dengan pengembangan media pembelajaran, ICT di sekolah, dan topik terkait lainnya.

Langkah-langkah Penelitian meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah dengan cara observasi, wawancara, dan juga kuesioner dengan menggunakan rumus skala likert selain itu data diambil melalui angket yang disebar ke 25 siswa kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam model penelitian peningkatan ADDIE, tahapan utama adalah mengkaji kebutuhan perbaikan item baru (model, teknik, media, dan bahan peraga) dan membedah kepraktisan dan kebutuhan untuk perbaikan item. Perbaikan suatu item dapat dimulai dengan masalah pada item saat ini atau yang sedang dilakukan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena hal-hal yang ada atau tersedia saat ini tidak sesuai dengan kebutuhan target, iklim belajar, inovasi, kualitas siswa, dll.

¹⁶ Nur Risqi Amalia Rahman and others, 'Pengertian Akidah Islam', *Akidah Islam*, 1 (2022).

¹⁷ Rahman and others.

Investigasi terhadap kualitas siswa berdasarkan wawasan, kemampuan, dan perkembangannya untuk menentukan berbagai tingkat kemampuan siswa. Hasil ujian siswa dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir dasar dan imajinatif dapat digunakan sebagai gambaran dalam membuat bahan peragaan dalam pembelajaran.

Ujian materi berkenaan dengan realita, ide, standar dan metodologi merupakan jenis identifikasi materi sehingga berkaitan dengan perbaikan dalam menampilkan materi dalam pembelajaran. Tujuan menganalisis fakta materi, ide, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran adalah mengenali bagian-bagian mendasar dari materi yang akan dididik dan diorganisasikan secara efisien. Menyusun rumusan tujuan pembelajaran dapat didasarkan pada analisis ini. Tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan dalam menentukan kemampuan atau daya saing yang diperlukan bagi siswa. Dengan demikian tahapan ini bisa menjadi acuan saat membuat bahan pelajaran.

Tahap kedua dari model ADDIE adalah desain. Kegiatan perancangan model penelitian pengembangan ADDIE merupakan prosedur metodis yang diawali dengan konsep perancangan produk. Menulis instruksi yang jelas dan spesifik untuk mengimplementasikan desain produk atau proses pembuatan sangat dianjurkan. Desain produk masih berupa konsep pada tahap ini, dan akan menjadi dasar untuk tahap pengembangan selanjutnya. Pada tahapan ini peneliti mulai mengembangkan produk dari aplikasi dan mempelajari kegiatan pembelajaran akidah akhlak. Peneliti juga membuat produk khusus berupa Hyperlink powerpoint dan aplikasi I-Spring. Hal ini dapat mempermudah siswa untuk mengakses aplikasi melalui perangkat masing-masing.

Di dalam aplikasi ini terdapat 37 slide, yang didalamnya berisi beberapa tombol untuk mengklik opsi. Materi berisi tentang pelajaran sakidah akhlak pada siswa kelas 10 MA Mambaul Ulum Megaluh tentang materi asmaul husnah, perilaku tercela, dan adab menjenguk orang sakit. Perlu adanya pembelajaran lebih lanjut dengan media ini. Judul produk ini adalah DARE-FUN (akidah akhlak interesting learning is fun). Ciri-ciri media ini adalah sebagai berikut:

1. Logo Aplikasi DARE-FUN Peneliti menggunakan latar belakang yang cerah pada logo untuk diberikan kepada pengguna fokus pada judul produk.
2. Halaman Beranda Pada slide ini ada 2 tombol yang meliputi : menu dan exit.
3. Halaman Menu Pada slide ini ada 6 tombol yang meliputi : profil, sk kd, tujuan, materi, quiz, dan evaluasi.

4. Halaman Profil Halaman ini berisikan tentang biodata seorang penulis.
5. Halaman SK KD Halaman ini berisikan tentang SK KD dengan tujuan agar mempermudah memahami dan mempermudah siswa dan guru ketika proses pembelajaran dikelas.
6. Halaman Tujuan Halaman ini berisikan tentang tujuan dari pembuatan aplikasi DARE-FUN.
7. Halaman Materi Halaman bahan berisi tentang materi-materi akidah akhlak yaitu: asmaul husnah, perilaku tercela, dan adab menjenguk orang sakit. di semester 2 kelas X MA.
8. Halaman Quiz Halaman quiz ini menggunakan media word wall. Yang mana di dalam word wall itu terdapat bentuk soal soal yang dapat menguji pemahaman para siswa dari apa yang dipelajari sesuai dengan materi. Didalamnya juga terdapat waktu, pertanyaan pilihan ganda dan teka teki silang. Dalam word wall juga terdapat tema yang unik yang tidak membuat para siswa merasa tidak bosan ketika mengerjakan soal. Visualisasi halaman quiz:
 9. Quiz
 10. Quiz
 11. Evaluasi Gambar
 12. Halaman Evaluasi

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran, dengan fokus pada pembelajaran akidah akhlak di tingkat Aliyah Kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembangunan media pembelajaran bukanlah proses yang bersih dan linier, melainkan suatu upaya pemecahan masalah yang berulang dan fleksibel. Pembangunan aplikasi DARE-FUN merupakan respons terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan siswa.

DARE-FUN adalah aplikasi pembelajaran yang mencakup materi asmaul husnah, perilaku tercela, dan adab menjenguk orang sakit. Aplikasi ini dirancang dengan audio, quis menarik, dan evaluasi. Metode penelitian dan pengembangan ADDIE digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dengan tujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih mudah dan menarik bagi guru dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa DARE-FUN dinilai layak digunakan, dengan hasil validasi materi sebesar 88%, validasi media sebesar 88,5%, dan respon siswa sebesar 95%, semuanya dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran DARE-FUN layak digunakan untuk membantu siswa kelas X di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang dalam memahami akidah dan akhlak secara lebih efektif.

DAFTAR REFRENSI

- Cristiana Dewi and others, 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Peserta Didik Di SMKN 22 Jakarta', 58, 2023, 161–68.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah
- Ferdinal Lafendry, 'Implementasi ICT Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah', Tarbawi, 5.1 (2022), 41–53 <<https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi/article/view/316>>.
- Ilyas Yunahar, Pendidikan Agama Islam, Yogyakarta, 2010, hlm.11–29.
- Nunuk Suryani, 'Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran', Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran, November, 2015, 36–44.
- Nur Risqi Amalia Rahman and others, 'Pengertian Akidah Islam', Artikel Akidah Islam, 1 (2022).
- Nur Risqi Amalia Rahman and others, 'Pengertian Akidah Islam', Akidah Islam, 1 (2022).
- Nurrita, 'Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', Misykat, 03 (2018), 171–87.
- Richard oliver', Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 2021, 2013–15.
- Rudi Haryadi, Hanifa Nuraini, and Al Kansaa, 'Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa', 7.1 (2021), 2548–4419.
- Septiana Dwi Puspita Sari, 'Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran, November, 2015, 115–23 <<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055>>.
- Vita Agustin Ridwan, 'Pengaruh Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ict Pada Materi Seni Melukis Kuku (Nail Art) Untuk Kelas Xi Smk Negeri 8 Surabaya', 09 (2020), 68–74.

Vita Agustin Ridwan, 'Pengaruh Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ict Pada Materi Seni Melukis Untuk Kelas Xi Smk Negeri 8 Surabaya', 09 (2020), 68–74.