



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGIMONICA PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI KELAS VIII SMPN 13 MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
LUTVIATUL KHUSNA
NPM. 21801011309**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2022**

ABSTRAK

Khusna, Lutviatul. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digimonica Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kels VIII SMPN 13 Malang*, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Digimonica, Pembelajaran PAI

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan lingkungannya yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Melalui proses interaksi, kemampuan peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektualnya.

Media Pembelajaran memiliki peranan penting dalam suatu proses pembelajaran. Seiring dengan teknologi, Seiring dengan kemajuan zaman, saat ini banyak media pembelajaran berbasis teknologi komputer dan internet. Namun, pada kelas VIII SMPN 13 Malang, media pembelajarannya masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, akibatnya minat belajar dan siswa rendah partisipasi. Salah satu alasan guru kurang memanfaatkan media adalah kurangnya pengetahuan tentang penggunaan media sehingga guru menyampaikan materi pelajaran secara klasikal dengan metode ceramah. Hal ini yang cenderung membuat siswa jenuh pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas siswa menunjukkan ketidak-tarikannya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.

Hal ini penulis tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *digimonica* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 13 Malang. Hal ini didasarkan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dikarenakan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian terdahulu oleh Yoga Klody (2020) menunjukkan adanya kemampuan peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *digimonica*. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti dibutuhkan upaya alternatif untuk meningkatkan hasil dalam pencapaian pembelajaran tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan pembelajaran berbasis *digimonica* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. kelas VIII SMPN 13 Malang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Penelitian ini dilakukan dilakukan dari bulan Juni, dimana sampel penelitian adalah 32 siswa Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket dan wawancara. Rancangan percobaan yang digunakan adalah eksperimental rancangan. Satu kelompok kecil



dan kelompok besar. Analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif teknik analisis.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *digimonica* yang diterapkan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 13 Malang. Pada tahap validasi produk, hasil validasi dengan ahli media memperoleh skor 97%, validasi materi memperoleh skor 73%, sedangkan validasi ahli pembelajaran mendapat skor 68%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dalam media *digimonica*.



ABSTRACT

Khusna, Lutviatul. 2022. Development of Digimonica-Based Learning Media in Islamic Education and Character Learning Class VIII SMPN 13 Malang, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Digimonica, PAI Learning

The rapid development of technology and science affects the learning process in schools and also affects learning materials and the delivery of material in the teaching and learning process. Learning is a process of interaction between educators and students, students and students, and students and their environment that can stimulate students to learn. Through the process of interaction, the ability of students will develop both mentally and intellectually.

Learning Media has an important role in a learning process. Along with technology, along with the progress of the times, currently there are many learning media based on computer and internet technology. However, in class VIII of SMPN 13 Malang, the learning media is still rarely used in the PAI and Budi Pekerti learning process, resulting in low interest in learning and student participation. One of the reasons teachers do not use the media is a lack of knowledge about the use of media so that teachers deliver subject matter classically with the lecture method. This tends to make students bored and eventually become passive in receiving lessons. When learning activities take place in class, students show their disinterest when the teacher explains the learning material.

It is the authors are interested in developing digimonica-based learning media in Islamic education and character education for class VIII at SMPN 13 Malang. This is based on the importance of using interesting learning media because learning media can influence students' interest in learning PAI and Budi Pekerti. Previous research by Yoga Klody (2020) showed an ability to increase student interest in learning after using digimonica learning media. Therefore, to improve the quality of Islamic religious education learning and character education, alternative efforts are needed to improve the results in achieving these learnings.

The purpose of this study was to describe the development of digimonica-based learning in PAI and Budi Pekerti learning. class VIII SMPN 13 Malang. The type of research used is research and development by adapting the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted from June, where the research sample was 32 Class students. Data collection techniques used questionnaires and interviews. The experimental design used is an experimental design. One small group and one large group. Data analysis used quantitative and qualitative analysis techniques.

The results of this development research are PAI and Budi Pekerti learning media based on digimonica which are applied in PAI and Budi Pekerti learning in class VIII SMPN 13 Malang. At the product validation stage, the results of validation with media experts obtained a score of 97%, material validation obtained a score of 73%, while the validation of learning experts received a score



of 68%. So it can be concluded that the product developed has a level of feasibility in digimonica media.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan adalah membentuk kepribadian warga negaranya agar menjadi generasi yang sadar dan peduli terhadap kemajuan bangsa, mampu berpartisipasi dan bersaing di era globalisasi. Pendidikan di era globalisasi ini menuntut adanya dasar-dasar pendidikan yang sesuai dengan konsep *long life education* seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan di mana teknologi berperan sangat penting dalam komponen kehidupan (Sa'ud, 2012). Kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan, bahan ajar tidak lagi terbatas pada media cetak namun juga dapat diakses melalui banyak cara, memungkinkan untuk menyajikan materi dengan cara menarik. Penyajian materi harus dikemas dengan menarik yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Selain buku, guru dituntut untuk dapat mengaplikasikan berbagai hal di lingkungan siswa sebagai sumber belajar pada setiap proses pembelajaran (Zulkarnain, Firdaos, and Sada 2020).

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan lingkungannya yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Melalui proses interaksi, kemampuan peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektualnya.

Untuk peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan yaitu dengan melalui penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan akan memberikan peluang besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini berarti tuntunan proses penyampaian pembelajaran diharapkan berlangsung secara efektif yang ditandai dengan penggunaan alat dan sumber belajar relatif kecil. Aktivitas pembelajaran modern mengacu paradigma pembelajaran berpusat pada siswa yang memberikan kesempatan siswa dominan berperan aktif baik menyelesaikan tugas-tugas mata pelajaran maupun mencari informasi melalui sumber belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator motivator dan evaluator pembelajaran sehingga baik guru maupun siswa masing-masing memiliki peranan tertentu. Adapun metode penyampaian dengan menggunakan media pembelajaran akan mendorong posisi seorang guru sebagai sumber informasi utama menjadi seorang fasilitator para siswa baik di dalam maupun di luar kelas (Widiyastuti, Slameto, and Radia 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan materi pendidikan agama islam bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu peserta didik dalam belajar (Muhson 2010).

Penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat diutamakan guna menimbulkan minat belajar, motivasi belajar, merangsang siswa dan berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media. diharapkan dapat

lebih mempermudah menyampaikan materi yang diberikan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun pada kenyataannya di lapangan masih banyak guru dalam penyampaian materi dengan metode konvensional dalam penyampaian materi. Metode konvensional kurang memanfaatkan media dan kurang inovatif sehingga pembelajaran belum optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, bahwasannya pendidik pada saat pembelajaran memang tidak sering menggunakan media pembelajaran, tetapi melalui metode ceramah dan hebituasi (pembiasaan) dalam kegiatan pembelajaran. Dengan metode tersebut menurut pendidik sangat efektif. Namun, metode tersebut tergolong ke dalam metode konvensional. Penggunaan metode konvensional dirasa kurang menarik, sehingga siswa kurang memperhatikan dan siswa merasa bosan dengan metode tersebut. Selama kegiatan memang awalnya kondusif. Namun itu tidak berlangsung lama, dipertengahan pembelajaran siswa kurang memperhatikan guru saat menyampaikan pembelajaran dan ada beberapa siswa yang bicara sendiri bersama temannya. Sehingga dalam proses pembelajaran sangat minim interaksi ataupun partisipasi siswa dalam kelas. Pada saat pendidik memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya, hanya dua siswa yang mengangkat tangan dan siswa yang lainpun merasa tidak antusias dengan kegiatan tanya jawab tersebut.

Kompleksnya permasalahan dalam pembelajaran agama Islam berdampak terhadap hasil belajar. Pembelajaran pendidikan agama Islam tidak boleh dilangsungkan dengan asal-asalan. Maksudnya adalah pihak ini tidak boleh dilaksanakan tanpa persiapan yang matang. Tidak memiliki konsep manajemen pembelajaran yang jelas, monoton, atau membosankan.

Berdasarkan paparan masalah di SMPN 13 Malang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *digimonica* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 13 Malang. Hal ini didasarkan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dikarenakan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian terdahulu oleh Yoga Klody (2020) menunjukkan adanya kemampuan peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *digimonica*.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti dibutuhkan upaya alternatif untuk meningkatkan hasil dalam pencapaian pembelajaran tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *digimonica* pada materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 13 Malang?
2. Bagaimana respon siswa Terhadap media pembelajaran berbasis *digimonica* pada materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 13 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses Mengembangkan media pembelajaran berbasis *digimonica* pada materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII di SMPN 13 Malang
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *digimonica* pada materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII di SMPN 13 Malang

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Multimedia bisa menjadi alat atau perantara dalam proses pembelajaran. Pada design pembelajaran *digimonica* sendiri sangat berbeda dari media-media yang digunakan pada umumnya. Design dari *digimonica* berupa konsep pada permainan monopoli, dimana permainan tersebut dimainkan oleh 2 sampai 4 orang. Pada hal ini, penulis mempunyai konsep permainan untuk mengintegrasikan Al-Qur'an dan PAI sebagai berikut:

1. Kotak Soal merupakan kotak yang berisi soal-soal Al-Qur'an, materi menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran, dan materi mengutamakan kejujuran. Ada 12 kotak yang berisi 60 jenis soal tersebar didalam kotak – kotak tersebut. Bisa dilihat pada Gambar 2 pada kotak kejutan, surpris, neriman, dan lain-lain itu merupakan contoh dari kotak soal. Sebagaimana pemberian nama pada kotak tersebut bisa membuat siswa lebih menarik untuk belajar.
2. Kotak pembacaan surah Al-Qur'an merupakan kotak dimana pemain yang menempati kotak tersebut, harus membacakan surah yang telah disediakan

dalam kotak tersebut. Pada kotak pembacaan surah Al-Qur'an, memberikan keuntungan pada siswa agar tidak selalu mendapatkan pertanyaan tentang PAI.

3. Kotak Hukuman merupakan kotak yang berisi hukuman. *digimonica* sudah mendesign untuk permainan ini bisa menjadikan suasana yang sangat senang dan tidak menegangkan, sehingga bisa melakukan pembelajaran sekaligus bermain.

Berbeda dengan media – media pembelajaran yang lain hanya memberikan materi PAI saja, tapi pada pembelajaran *digimonica* ini konsep isi materinya menggunakan rumusan Al-Qur'an dan PAI, yang digunakan sebagai solusi untuk menumbuhkan semangat belajar siswa.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini sangat penting dan bermanfaat karena media pembelajaran memberikan semangat dan motivasi belajar siswa. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini berfungsi sebagai pelengkap media pembelajaran lainnya seperti buku cetak.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat dan pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *digimonica* ini adalah:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian yang dapat memberikan dampak dan kontribusi pemikiran tentang penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian ini juga diharapkan menjadi sukmbangan ilmu dalam lingkup keilmuan kedepannya, khususnya dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *digimonica* mampu mendukung minat belajar peserta didik

b. Bagi Pendidik

Memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran *digimonica* yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran *digimonica*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *digimonica* ini dilaksanakan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Sekolah sudah memiliki ketersediaan sarana dan prasarana seperti listrik, proyektor, dan lain sebagainya, sehingga mampu mendukung proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran tersebut.
2. Guru dan siswa dapat mengoperasikan alat elektronik seperti laptop atau computer, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar pada saat pembelajaran.

3. Siswa dapat belajar lebih jelas dan mudah dengan menggunakan media visual pada saat pembelajaran.

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *digimonic* adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *digimonic* dilakukan hanya pada tahap *analysis, design, development*, dan *implement* namun tahap *evaluasi* belum dapat dilaksanakan.
2. Media pembelajaran *digimonic* disusun berdasarkan karakteristik siswa kelas VIII, sehingga hasil media pembelajaran ini hanya dikembangkan bagi siswa kelas VIII.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul, maka penulis perlu adanya penjelasan berkenaan dengan beberapa istilah pokok dalam penelitian ini:

1. Pengembangan/R&D

Pengembangan adalah suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai alat

bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, pendidik menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada peserta didik.

3. Digimonica

digimonica adalah media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang dikaloborasikan dengan Al-Qur'an dengan menggunakan program power point yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru terhadap siswa serta mengurangi kebosanan, dan memberikan pemahaman terhadap siswa bahwa game bukan sekedar permainan akan tetapi menjadikan game sebagai edukasi dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

4. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menjadi insan kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari. pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini diartikan sebagai pembelajaran yang didesain berdasarkan tema-tema tertentu. Pada dasarnya pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini juga sering disebut dengan pembelajaran terpadu dimana bahan ajar yang tak terpisahkan dari Silabus, yakni perencanaan, prediksi dan proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan Pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembuatan penelitian ini, maka peneliti akan mendeskripsikan pembahasan sistematis dari bab I sampai dengan bab V, diantaranya:

- Bagian I: Bab ini berisikan tentang gambaran rencana dan isi dari penelitian ini, bab ini diawali dengan latar belakang, yang berisikan rumusan masalah yang menjadi alasan dilakukannya penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini. Kemudian ada tujuan penelitian, manfaat peneliti dari segi teoritis dan praktis. Asumsi penelitian dilanjutkan dengan runag lingkup penelitian, spesifikasi produk, definisi operasional dan terakhir sistematika penulisan.
- Bagian II: Pada bab ini berisikan penjelasan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat kajian teori tentang media pembelajaran, pendidikan agama Islam dan budi pekerti dan *digimonica*. Kemudian juga memuat kerangka berpikir.
- Bab III: Bab ini memuat tentang metode dan jenis penelitian yang digunakan, selain itu berisikan model pengembangan serta prosesnya, rencana uji coba, teknik pengumpulan data serta instrumen penelitian dan analisis data.

Bab IV: Bab ini berisikan penjabaran proses pengembangan yang dilakukan, memaparkan hasil data yang diperoleh, analisis dari hasil validasi media, materi, guru serta respon siswa.

Bab V: Menjelaskan tentang kajian produk yang telah direvisi dari data yang sudah dilakukan dan saran tentang pemanfaatan media berbasis *digimonic*



BAB V PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran difokuskan kepada poin-poin yang sudah termuat dalam rumusan masalah. Permasalahan akan dibahas sesuai dengan hasil data yang telah diperoleh melalui penelitian. Berikut merupakan pembahasan yang diangkat dari rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Digimonica* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 13 Malang

Pengembangan media pembelajaran *digimonica* selaras dengan fungsi dari media pembelajaran adalah memenuhi pengalaman peserta didik (Kemp & Dayton 2020). Pengalaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi pengalaman peserta didik adalah media pembelajaran *digimonica*.

Selain didasarkan kepada penilaian oleh ahli media dan ahli materi, pengembangan media pembelajaran *digimonica* didasarkan kepada analisis kebutuhan yang sudah dilakukan pada saat observasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran dan beberapa peserta didik. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis daftar kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan oleh guru maupun peserta didik.

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang ringan untuk digunakan

selama pembelajaran di kelas. Selain itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tidak membosankan layaknya membaca buku.

Media pembelajaran yang dibutuhkan dari sisi pendidik ditekankan kepada media pembelajaran yang tidak membosankan sehingga pendidik tidak perlu memaksa setiap peserta didik untuk membaca materi yang sudah diberikan. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang membuat peserta didik memiliki kesadaran dari dalam dirinya untuk mengakses materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan berupa data kualitatif yang sudah dijabarkan, media pembelajaran *digimonic* dirasa tepat untuk dijadikan sebagai jalan keluar dari permasalahan yang ada. *Digimonic* adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan semua kekayaan semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. (Pendidikan et al., 2015).

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian pengembangan. Secara garis besar, tahapan yang dilalui untuk dapat menghasilkan sebuah produk terdiri dari Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan tersebut dalam penelitian pengembangan disebut sebagai penelitian pengembangan model ADDIE (Branch 2009).

Pengembangan media pembelajaran diawali dengan proses *assessment/analysis*. Pada tahap ini kegiatan utama dalam menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru langkah awal yang

dilakukan sebelum pengembangan terhadap produk adalah dilakukannya observasi dan analisis kebutuhan.

Hasil dari *assessment* yang sudah didapatkan pada tahapan sebelumnya akan digunakan sebagai acuan dalam tahapan berikutnya yakni tahap *design*. Pada tahap ini kegiatan utama yang dilakukan peneliti adalah merancang kerangka atau membuat perencanaan tentang bentuk media yang akan dikembangkan serta mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan pada tahap selanjutnya (Asyhar 2011). Pada tahap *design*, peneliti mendesain komponen-komponen yang akan termuat dalam media pembelajaran seperti pemilihan materi secara spesifik, serta pemilihan media yang cocok untuk digunakan.

Berdasarkan desain yang telah dibuat, tahapan dapat dilanjutkan ke tahap *development* atau pengembangan. Produk ini dibuat menggunakan rangkaian komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain yang telah dirancang untuk menjadi suatu kesatuan yang utuh. Game yang sudah dipilih berdasarkan kecocokan terhadap materi pembelajaran, serta keadaan siswa dapat diedit dan dimasukkan soalsoal yang akan diujikan kepada siswa. Pengaturan tampilan, penyesuaian media, serta tampilan papan skor dilakukan pada tahap *development* sesuai dengan kebutuhan game yang akan digunakan oleh siswa dan pendidik. konsep permainan monopoli. Permainan ini mempunyai 30 jenis kotak:

- a. Kotak Soal merupakan kotak yang berisi soal-soal Al-Qur'an, materi menghindari minuman keras, judi dan pertengkar, dan materi mengutamakan kejujuran. Ada 12 kotak yang berisi 60 jenis soal tersebar didalam kotak – kotak tersebut. Bisa dilihat pada Gambar 2 pada kotak

kejutan, surpris, neriman, dan lain-lain itu merupakan contoh dari kotak soal. Sebagaimana pemberian nama pada kotak tersebut bisa membuat siswa lebih menarik untuk belajar.

- b. Kotak pembacaan surah Al-Qur'an merupakan kotak dimana pemain yang menempati kotak tersebut, harus membacakan surah yang telah disediakan dalam kotak tersebut. Pada kotak pembacaan surah Al-Qur'an, memberikan keuntungan pada siswa agar tidak selalu mendapatkan pertanyaan tentang PAI.
- c. Kotak Hukuman merupakan kotak yang berisi hukuman. *digimonica* sudah mendesign untuk permainan ini bisa menjadikan suasana yang sangat senang dan tidak menegangkan, sehingga bisa melakukan pembelajaran sekaligus bermain.

Media pembelajaran yang sudah selesai melalui tahap *development* dapat diuji coba oleh peneliti terlebih dahulu sebelum diunggah. Media yang sudah siap untuk digunakan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni tahap *implementation*. Tahap *implementation* dari penelitian ini berupa diberi angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran media pembelajaran *digimonica*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *digimonica*.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap *evaluation*. Tahap ini digunakan untuk mengukur kelayakan suatu media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran tersebut akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Komentar dan saran dari beberapa ahli akan dijadikan sebagai acuan dalam merevisi produk sehingga menghasilkan media pembelajaran yang siap

diuji coba kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah direvisi.

2. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Digimonica* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 13 Malang

Respon siswa diperoleh melalui hasil skala kelayakan yang sudah dibuat dan diisi oleh peserta didik. Hasil dari skala kelayakan tersebut kemudian diolah dalam teknik deskripsi presentase dengan tujuan agar data dapat memberikan arti dan penjelasan.

Pada pertanyaan “apakah media pembelajaran *digimonica* menarik?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 80%. fungsi atensi pada media visual merupakan menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran (lantz, 2012). Pada pertanyaan tersebut menyatakan bahwa 40% layak digunakan. Dikarenakan peserta didik merasa tertarik dengan penggunaan media *digimonica*. 40% layak digunakan bahwa peserta didik merasa tertarik dengan kemudahan penggunaan media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan layak digunakan. disebabkan peserta didik merasa tertarik dengan penggunaan media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “apakah jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran mudah dipahami?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 80%. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks

yang bergambar (lantz, 2012). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 40% layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah dengan penggunaan ukuran huruf media *digimonic*. 40% layak digunakan, bahwa peserta didik merasa mudah dengan penggunaan ukuran huruf media *digimonic*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah terhadap penggunaan ukuran huruf pada media pembelajaran *digimonic*.

Pada pertanyaan “apakah bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipelajari?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 65%. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (bahasa, isi dan pesan pelajaran) pada saat itu (Hamalik²⁰¹⁷). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 35% sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah dengan penggunaan bahasa pada media *digimonic*. 30% layak digunakan, bahwa peserta didik merasa mudah dengan penggunaan bahasa pada media *digimonic*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah terhadap penggunaan bahasa media pembelajaran *digimonic*.

Pada pertanyaan “dengan menggunakan media pembelajaran *digimonic* apakah kamu termotivasi untuk lebih giat belajar PAI?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 88%. Menurut Hamalik⁽²⁰¹⁷⁾, pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Pada

pertanyaan diatas menyatakan bahwa 45% layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa termotivasi dalam belajar dengan penggunaan media *digimonica*. Sedangkan 43% menyatakan layak, bahwa peserta didik merasa termotivasi dalam belajar dengan penggunaan media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa termotivasi dalam belajar terhadap penggunaan media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “apakah paparan soal pada media pembelajaran sudah jelas?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 78%. Media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan (Sadirman, 2006). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 45% sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah dengan penggunaan soal pada media *digimonica*. Sedangkan 33% menyatakan layak digunakan, bahwa peserta didik merasa mudah dengan penggunaan soal pada media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah terhadap penggunaan bahasa media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “apakah dengan belajar menggunakan media *digimonica* dapat membantu dalam menetapkan pemahaman?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 95%. Kehadiran media pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta

didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya (Hamalik²⁰¹⁷). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 50% layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa faham dengan penggunaan media *digimonica*. Sedangkan 45% layak digunakan, bahwa peserta didik merasa faham dengan penggunaan media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan sangat layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa faham terhadap penggunaan pada media pembelajaran *digimonica*.

Pada pertanyaan “apakah dengan menggunakan media pembelajaran *digimonica* membantumu menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?” pada pertanyaan tersebut seluruh jumlah presentase yang didapatkan yaitu, 75%. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran (Hamalik²⁰¹⁷). Pada pertanyaan diatas menyatakan bahwa 45% layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah dengan penggunaan media *digimonica*. 30% cukup layak digunakan, bahwa peserta didik merasa mudah dengan penggunaan media *digimonica*. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan layak digunakan. Disebabkan peserta didik merasa mudah terhadap penggunaan media pembelajaran *digimonica*.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti menunjukkan bahwa media *digimonica* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai salah satu sumbe belajar bagi guru dan siswa. Setelah melalui beberapa tahapan penelitian maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan media *digimonica* antara lain sebagai berikut:

a. **Kelebihan Media *digimonica***

- 1) Media pembelajaran *digimonica* mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran *digimonica* dapat membuat peserta didik bersemangat belajar.
- 3) Media pembelajaran *digimonica* dapat menarik perhatian peserta didik.
- 4) Media pembelajaran *digimonica* bisa dikembangkan di materi PAI dan budi pekerti yang lain.

b. **Kekurangan Media *digimonica***

Kekurangan Media pembelajaran *digimonica* hanya bisa diakses di laptop atau komputer saja.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran berbasis *digimonica* dikembangkan dengan harapan mampu menunjang proses pembelajaran PAI di kelas VII SMPN 13 Malang setelah melalui proses pengembangan media, validasi media serta diujicobakan kepada SMPN 13. Peneliti memperoleh hasil serta respon dari para Tim ahli, guru, serta siswa. Sehingga peneliti dapat memaparkan beberapa saran yang mana menjadikan media berkembang menjadi baik lagi kedepannya serta dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan media selanjutnya beberapa sarannya adalah sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan produk

- a. media berbasis *digimonic* sebaiknya dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran luring ataupun daring dikarenakan media pembelajaran dikemuka dapat diterapkan di mana saja dan kapan saja.
- b. Media *digimonic* disarankan untuk digunakan dalam proses evaluasi seperti ulangan harian, UTS, serta proses evaluasi yang lainnya yang mana media *digimonic* terdapat banyak fitur serta terdapat banyak pilihan bentuk soal yang dapat disesuaikan sesuai materi siswa.
- c. Sebaiknya media *digimonic* dapat dijadikan sebagai variasi dalam proses pembelajaran dengan tampilan dan warna yang menarik dapat menjadikan siswa lebih antusias serta lebih interaktif dalam proses pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

- a. Diseminasi produk dapat dilakukan pada lingkup sekolah sehingga pendidik lainnya dapat menggunakan media pembelajaran serupa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- b. Diseminasi produk dapat diperluas penggunaannya sehingga lembaga pendidikan lainnya dapat memanfaatkan media pembelajaran *digimonic* sesuai dengan kebutuhan masing-masing sekolah.

3. Saran untuk pengembang selanjutnya

Saran untuk pengembang selanjutnya yaitu, desain *digimonic* masih sangat sederhana sehingga disarankan bagi pengembang selanjutnya untuk membuat desain cover dengan bantuan software lainnya seperti Corel draw, canva, Adobe illustrator dan lain-lain agar tampilan media lebih menarik dan memiliki warna yang lebih variatif.



DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ramli. 2017. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4 (1): 35–49.
- Algesindo, Baru. n.d. "Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Grafindo Persada. Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Cameron, Lynne. 2001. Teaching Language to Young Learner. Cambridge: Cambridge University Press Coady, James."
- Arianto, Y K, V D Cahyani, and ... 2021. "Qurmatica-Based Learning as a Solution to Reduce Anxiety for Students' Mathematics Phobias." *Numerical ...*5:57–64.
<https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/numerical/article/view/1355>.
- Arsi, Primandani, and Saeful Karim. 2017. "Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli." *Jurnal ICT: Information Communication & Technology* 16 (1): 7–12.
- Arsyad, Azhar. 2011. "Media Pembelajaran." Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media.
- Cookson, Maria Dimova, and Peter M.R. Stirk. 2019. hal 1–152.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. "Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta. Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain."
- Gunawan, Heri. 2013. "Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Bandung: Alfabeta* 20013.
- Hamdan. 2014. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) Teori Dan Praktek*. Aswaja Pressindo.
- Ilham, M. 2021. "Jurnal Biotek." *Jurnal Biotek Volume* 8 (2): 137–53.
<https://scholar.archive.org/work/ttlxizr5frdbxfpa36rfs456qm/access/wayback/http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/download/20135/pdf>.
- KEPUSTAKAAN, DAFTAR. 2014. "Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods), Bandung: Alfabeta, 2013." *Jurnal JPM IAIN Antasari Vol* 1 (2).
- Lailiyah, Rina Izlatul, and Suci Rohayati. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian

- Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk.” *UNESA Universitas Negeri Surabaya*, 1–7.
- Mahmudah, Z. 2012. “Menggugah Spirit Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran.” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 17 (1).
- Mahnun, Nunu. 2012. “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran).” *Jurnal Pemikiran Islam* 37 (1).
- Majid, Abdul, and Dian Andayani. 2005. “Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Bandung: PT.” *Remaja Rosdakarya* 2 (7).
- Minat, Meningkatkan, and Belajar Geografi. 2016. “() 2 , 3 , 4)” 4 (1): 72–80.
- Muhaimin, Nur Ali, Suti’ah, and Siti Lailan Azizah. 2001. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Muhson, Ali. 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8 (2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- PAI, APPAI. 1997. “Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal, Diakses Pada* 18 (10): 2018.
- Rohmadi, Syamsul Huda. 2018. “Pengembangan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Dalam Alquran: Perspektif Psikologi Pendidikan.” *Jurnal Psikologi Islam* 5 (1): 27–36.
- Rosikin, Ainur, Yoga Klody Arianto, Nanda Amaliah Pramawanda, and Abdul Halim Fathani. 2020. “Terapi Fobia Matematika Menggunakan Multimedia ‘Digimonic’ Di SMA Islam Hasyim Asy’ari Batu.” *Jurnal Tadris Matematika* 3 (1): 105–16. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.1.105-116>.
- Sadiman, Arief S. 2006. “Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya.”
- Sadiman, Arief S, Wina Sanjaya, and Kencana Prenada. n.d. “A. Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran.”
- Sugiyono, Dr. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.”
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. 2019. “Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya.”
- Syafe’i, Isop. 2020. “Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Mah rat

Al-Kal m Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton.” *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 2 (2): 44–59.

Tafsir, Ahmad. 1992. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Remaja Rosdakarya.

TRI, MURNIATI. 2022. “EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA FLASHCARD SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MUTU MEMBACA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II DI MI MA’ARIF NU CIBEREM SUMBANG BANYUMAS.” UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Vikagustanti, Dea Aransa, Sudarmin, and Stephani Diah Pamelasari. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp.” *USEJ - Unnes Science Education Journal* 3 (2): 468–75.

Widiyastuti, Nia, Slameto Slameto, and Elvira Hoesein Radia. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta.” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 32 (1): 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>.

Zuhriyah, Siti Alfiatuz. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Mambaul Ma’arif Jombang,” i–112.

Zulkarnain, Fauzan, Rijal Firdaos, and Heru Juabdin Sada. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Qur’an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10 (2): 265–74. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.5848>.