

Optimalisasi Perancangan Media Pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung Sudimoro Malang

Muhammad Husni
Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang
husninanang73@gmail.com

Ani Mufidah
Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang
niswazkia654@gmail.com

ABSTRAK

Lingkungan belajar membutuhkan peran salah satu metode atau alat belajar mengajar. Media pembelajaran sangat penting, sebagai panduan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peran PAI dalam pengamalan sikap sehari-hari perlu dimaksimalkan, didalam maupun diluar kelas melalui media pembelajaran yang baik. Perancangan media pembelajaran harus mendapatkan dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru. Beberapa faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran adalah: waktu pelajaran PAI hanya 2 JP per pekan menyebabkan kurang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa anak pondok tidak memiliki buku pendamping belajar, harus menulis. Tidak merenovasi dalam metode pembelajaran karena kurang adanya waktu dalam mempersiapkan. Kurang adanya sarana yang mendukung dalam menyusun media pembelajaran. Berdiskusi dengan kepala sekolah dan beberapa guru tentang perancangan media pembelajaran. Optimalisasi Perancangan Media Pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung: pekan efektif, membagi materi, menentukan tujuan (ATP), menentukan Rencana pembelajaran 1 semester (1 Lembar), merancang media (metode, strategi, penilaian pembelajaran, melaksanakan Evaluasi.

Kata kunci: *Perancangan, Media pembelajaran, PAI*

PENDAHULUAN

Lingkungan belajar merupakan metode, isi atau juga disebut teknik yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga berjalan dengan baik dan optimal. Penggunaan metode penelitian harus digunakan secara tepat dan disesuaikan dengan pokok bahasan. Jarang kita lihat banyak guru yang menggunakan lingkungan belajar yang tidak sesuai dengan mata pelajaran, sehingga terkadang mengakibatkan siswa tidak dapat memahami mata pelajaran dengan baik. Jika Anda menggunakan materi pembelajaran, pelatihan yang diterima siswa Anda dapat direkam dan digunakan dengan baik.

Undang-undang no Pasal 20 Sistem Pendidikan Nasional (2003) menjelaskan pengertian pendidikan merupakan sebuah usaha yang sadar dan sistematis yang disusun sebagai upaya mewujudkan kegiatan dan proses pembelajaran yang mana menjadikan siswa berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki dalam hal spiritual,

kecerdasan, kepribadian, keterampilan serta akhlak mulia yang kesemua aspek tersebut berguna bagi dirinya sendiri, lingkungan masyarakat, negara, agama dan bangsa.¹

Menurut Nurseto, ada beberapa hal yang ditekankan saat menggunakan lingkungan belajar sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran, mempercepat proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran dan proses pembelajaran, membuat konkrit abstrak, mengurangi terjadinya kata-kata.² Perencanaan kreatif media melibatkan beberapa hal seperti mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan, memilih, memodifikasi dan merencanakan lingkungan belajar, merancang materi, partisipasi dan evaluasi siswa seperti yang diharapkan.

Secara etimologis, ada beberapa kata dalam bahasa Inggris yang mendekati arti educator, yaitu kata tacher yang berarti mengajar dan tutor yang berarti tutor yang disebut pendidik atau instruktur di tengah pusat pendidikan. Berdasarkan beberapa kata tersebut maka dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu manusia memiliki tanggung jawab dalam mengajak serta menularkan semangat pada orang lain. Dari aspek fisik, pengetahuan, kemampuan keterampilan dan keagamaan untuk mengembangkan seluruh potensi dalam diri seseorang sesuai dengan prinsip dan ajarannya.³

Peran utama pendidik adalah mengajar, mendidik siswa, membimbing, memberi teladan serta mengevaluasi siswa didalam kelas maupun kegiatan yang terjadi diluar kelas. Lebih khusus lagi, peran pendidik mata pelajaran pendidikan agama Islam memiliki tugas yang lebih kompleks karena materi pembelajarannya berhubungan langsung dengan kegiatan sehari-hari seperti sholat, puasa, membantu orang lain. Oleh sebab itu, peranan pendidik mata pelajaran agama Islam perlu mendapatkan perhatian lebih karena pada dasarnya ia tidak hanya menyampaikan materi namun ia mendidik dan menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada murid-muridnya.

Dapat dilihat ketika kegiatan proses belajar mengajar dalam pendidikan agama Islam, guru dapat melakukan pencarian, manipulasi, pengelolaan dan pengiriman informasi atau mentransmisikan informasi dapat lebih mudah, hal tersebut diimplementasikan menggunakan peranan teknologi yang dapat dimanfaatkan menjadi media pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.⁴ Kemajuan teknologi dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar, peningkatan profesionalisme pendidik dalam mengelola media yang sesuai dan transformasi satuan pendidikan untuk menjadi sebuah lembaga pendidikan yang modern dan berbasis multimedia dengan harapan menjadikan peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dan keingintahuan yang besar terhadap pendidikan agama Islam.

¹ Miksan Ansori, *Dimensi HAM dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003* (Jakarta: IAIFA Press, 2020), halaman 20.

² Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Bandung: Prenada Media, 2020), halaman 45.

³ Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021*, (Yogyakarta: Jejak Publisher, 2021), halaman 78.

⁴ Mustofa Abi Hamid et. Al, *Media Pembelajaran*, (Yayasan kita Menulis, 2020), halaman 14.

Perkembangan teknologi informasi orang dewasa di dunia hiburan semakin pesat, oleh karena itu anak-anak lebih suka menonton sinetron, film, bermain game dan menggunakan internet sebagai guru daripada mendengarkan penjelasan guru di kelas. Oleh sebab itu, pendidik harus lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memasukkan pesan-pesan moral bagi siswa. Untuk membuat proses pembelajaran menjadi menarik, guru harus berusaha antara lain mengembangkan dan menggunakan lingkungan belajar yang menarik di sebuah kegiatan belajar mengajar.

Peranan media yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan dan teknologi pengajaran membutuhkan penggunaan alat pengajaran yang berbeda dan perangkat yang semakin maju (canggih).⁵ Mengemukakan bahwa ada dua pendekatan atau model dalam proses pemilihan lingkungan belajar, yaitu: pilihan model dan lingkungan yang ada. Berdasarkan observasi peneliti di SMP Islam Sultan Agung dalam mengimplementasikan media pembelajaran masih terpaku pada media-media yang lama seperti ceramah, menyelesaikan latihan soal, tanya jawab. Pendampingan ini memiliki tujuan dalam mengoptimalkan hal tersebut, khususnya media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, jamak dari media. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara antara pengirim pesan dan penerima pesan.⁶ Sedangkan pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar sebuah mata pelajaran. Menurut Soekarno, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai saluran untuk membawa pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan. Terkadang informasi atau berita disiarkan melalui saluran audio, seperti radio. Pesan juga dapat disampaikan melalui saluran visual, misalnya melalui gambar. Dan pesan tersebut sering disampaikan melalui gabungan saluran audio dan video seperti televisi.

Pembahasan mengenai jenis-jenis media pembelajaran mengaitkan pada sejarah media pembelajaran, yang mana istilah media pembelajaran itu memang belum ada, waktu itu yang ada cuman guru dan siswa. Tapi seiring dengan perkembangan zaman dan ternyata memang merasa dibutuhkan, Sebuah alat bantu maka muncul yang namanya istilah media pembelajaran. Media pembelajaran pertama kali bentuknya adalah visual, berupa gambar yang dipelopori oleh Johan Amos. Jadi dia membuat sebuah media gambar dalam pembelajaran bahasa Lampung, jadi ada tulisan dan ada gambar disampingnya.

Pada umumnya media pembelajaran dibagi menjadi media visual dan audio.⁷ Media visual media yang melibatkan indra penglihatan misalnya adalah berbentuk cetak, contohnya buku modul, jurnal, gambar. Jenis media audio adalah yang bisa dibiarkan atau melibatkan indra pendengaran. Jenis media audio ini adalah yang biasa ini artinya melibatkan Indra audio yang menjadi penyiaran seperti radio edukasi. Kemudian berkembang menjadi gabungan antara audio dan visual yakni yang berupa powerpoint, televisi, video pembelajaran.

⁵ Ibid, halaman 67.

⁶ Ramen, A Purba, Pengantar Media Pembelajaran, (Bandung: Yayasan Kita Menulis, 2020) halaman 43.

⁷ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Edisi Kedua (Jakarta: Prenada Media, 2021) halaman 77.

Berdasarkan fisiknya, jenis media bisa diklasifikasikan menjadi media dua dimensi dan media pembelajaran tiga dimensi. Contoh media pembelajaran dua dimensi adalah menggunakan foto, gambar, lukisan. Sedangkan tiga dimensi contohnya adalah globe. Kemudian berdasarkan jumlah pengguna media pembelajaran ada media pembelajaran yang digunakan secara individu dan media pembelajaran yang digunakan secara kelompok.

Klasifikasi lingkungan belajar sangat membantu untuk mendukung pencarian proses belajar mengajar sehingga sumber dan peran lingkungan belajar menunjukkan sifat kegiatan. Media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian :⁸

1) Berdasarkan bentuk dan sifat fisik

Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 2 dimensi atau 2D, yaitu. media yang petunjuknya dilihat dari arah gambar yang hanya terlihat panjang dan lebarnya saja, seperti papan dan gambar yang hanya dilihat dari samping layar. Dan lingkungan belajar tiga dimensi 3D, yaitu media yang tampilannya dapat dilihat dari segala arah pandang dan yang dimensinya panjang, lebar dan tinggi, seperti meja, kursi, rumah dan bola.

Lingkungan belajar dibagi menjadi perspektif diam dan perspektif bergerak sesuai dengan karakteristik fisiknya. Layar gambar diam adalah layar yang hanya menampilkan gambar diam di layar, atau misalnya foto yang berisi teks atau gambar binatang. Selain itu, perangkat display bergerak, yaitu yang mampu menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi, perekam tab, monitor komputer atau tampilan lainnya.

2) Berdasarkan Unsur Pokok

Secara umum, berdasarkan unsur atau perasaan utama yang dirangsang, digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Alat bunyi, yaitu alat musik yang menghasilkan bunyi yang hanya dapat diterima melalui alat dengar. Contohnya adalah kaset, radio.
- b. Media visual yaitu media yang hanya berdasarkan indera penglihatan, media visual menyajikan materinya dengan bantuan alat proyeksi atau proyektor, karena dengan alat tersebut perangkat lunak atau software dilengkapi dengan cahaya atau gambar sesuai dengan materi yang diinginkan, misalnya. foto, poster, grafik kartun dan sebagainya.
- c. Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media audio visual adalah media penyampaian pesan pembelajaran dalam media video.

3) Berdasarkan Penggunaan

Berdasarkan tujuan penggunaan, menurut Gels dan Elly, klasifikasi media menurut kegunaannya dibagi menjadi:

Penggunaan yang bersifat individu, misalnya laboratorium pendidikan atau elektronik berupa media gambar, laboratorium bahasa, laboratorium radio mobil, laboratorium ilmu alam, laboratorium ilmu sosial dan laboratorium pusat pembelajaran. Penggunaannya secara berkelompok, Penggunaan massal, misalnya televisi

⁸ MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif, Oleh MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif, (Bandung: Penerbit Lakeisha, 2019), halaman 80.

Konsep Dasar Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Peranan konsep yang mendasari pentingnya sebuah media pembelajaran adalah sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan pembelajaran. Jika didasari sebagai alat komunikasi maka alat tersebut harus sesuai atau cocok dengan kedua bidang agar pesan yang ingin disampaikan dapat berpindah dengan baik. Terkadang dalam sebuah kegiatan belajar mengajar dapat terjadi karena seseorang yang berperan karena kurir tidak dapat menyampaikan pesan. Transmisi pembelajaran yang paling lemah artinya mungkin karena ruangnya besar, suaranya rendah, atau intonasinya terlalu tinggi, sehingga justru mengganggu kondisi pembelajaran, atau penjelasan yang monoton sehingga tidak dipahami siswa.

Perbedaan daya tangkap diantara siswa juga mempengaruhi hasil sebuah pembelajaran. Peran media pembelajaran adalah menyeragamkan antara pemahaman siswa, contoh jika yang dimaksud huruf A maka dengan metode pembelajaran semua siswa akan memahami hal yang sama. Kemudian media tidak identik dengan barang canggih dan mahal, semua hal bisa dijadikan media. Justru dengan adanya media siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Konsep dasar sebuah media pembelajaran adalah beberapa analisis yang menjelaskan bahwa dalam mencapai pemahaman peserta didik banyak cara yang bisa dilakukan. Peserta didik bisa memahami materi pelajaran bisa dengan membaca, berdiskusi, mendengarkan, mengerjakan latihan soal, bermain peran, melihat video dan lain sebagainya. Berdasarkan gambar kerucut dibawah ini menjelaskan bahwa pengalaman peserta didik dapat didapatkan dari berbagai sisi⁹



Gambar 1: Kerucut Pengalaman

Dari gambar diatas, yang paling rendah sampai yang paling besar persentasenya mengenai cara otak bekerja dalam menerima apa yang dilakukan oleh tubuh. Mendengar dan membaca ini persentasenya hanya 10% dan 20%. Gabungan antara melihat gambar melihat video dan melihat demonstrasi itu 30%. Kemudian terlibat dalam diskusi pemahamannya 50%. Peserta didik yang terlibat, menyajikan langsung, mempresentasikan pemahamannya ini mampu mencapai 70%. Sedangkan bermain peran, simulasi dan mengerjakan hal yang nyata atau pengalaman terlibat berbuat adalah yang paling besar tingkat pemahamannya itu 90%.

⁹ Ryan Angga Pratama, *Monograf Game Android "Menalar" Berbasis Adobe Animation CC*, (PT. Scifintech Andrew Wijaya, 2022), halaman 29

Oleh karena itu, media yang paling baik adalah media yang secara langsung dan aktif melibatkan siswa, sehingga pembelajaran dapat menciptakan peran siswa dalam memahami materi dan peran guru sebagai motivator. Pembelajaran yang aktif, inovatif atau interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak serta merta berarti guru memberi makan siswa secara berlebihan, tetapi menciptakan interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa. Pembelajaran aktif disini berarti aktif, tidak hanya siswa atau guru, tetapi guru dan siswa sama-sama harus aktif. Pembelajaran inovatif melihat hal-hal baru di depan siswa setiap hari. Indikator inovatifnya adalah siswa selalu menantikan kemudahan kedatangan guru.

Landasan penggunaan media pembelajaran, yakni beberapa pedoman yang melandasi sebuah media pembelajaran itu penting untuk dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa landasan pembelajaran antara lain:¹⁰

- 1) Landasan empiris, berdasarkan pengalaman, temuan penelitian dan riset bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut merupakan sesuatu yang tidak bisa ditawar lagi. Berdasarkan pengalaman dulu dosen dan kalau mengajar menggunakan media pembelajaran itu hasilnya akan lebih bagus daripada tidak menggunakan media komunikasi.
- 2) Landasan psikologis, sehingga secara psikologis anak lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkrit daripada yang abstrak. Karena tugas lingkungan belajar itu sendiri adalah menjadikan sesuatu yang masih abstrak menjadi konkrit.
- 3) Landasan teknologis, kemajuan ilmu pengetahuan tentang kemajuan teknologi komunikasi itu perlu dimanfaatkan. Sebagai tenaga pendidik perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi ini untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Landasan filosofis, adanya media pembelajaran itu bisa memanusiation manusia. Ada berbagai media membuat intro memiliki aneka macam untuk menentukan alat yang cocok dengan kepribadiannya. Media pembelajaran harus tahu tentang gaya belajar siswa. Peserta didik ada yang mampu dengan auditory, ada yang visual atau ada yang kinetik maka setelah pendidik mengetahui lingkungannya maka akan menyiapkan media yang mengakomodir gaya belajar siswa.

METODE

Program dengan memberikan pengetahuan terhadap guru dan ekosistem sekolah yang bertujuan dalam menambah wawasan dan kemampuan tentang perancangan media pembelajaran PAI. Kegiatan ini terdiri dari dua kegiatan, yang pertama adalah observasi pada kegiatan proses belajar mengajar sebagai bentuk pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran yang digunakan.

Tahapan perencanaan ini dilakukan setelah pendamping melakukan observasi langsung untuk melihat gambaran dan kondisi yang nyata dalam proses kegiatan belajar mengajar di SMP Islam Sultan Agung Sudimoro. Perencanaan digunakan dengan

¹⁰ Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 202* halaman 26.

menerapkan kaidah dalam analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan cara dalam mengembangkan pendampingan dengan melakukan beberapa analisis yang berkaitan dengan menonjolkan kekuatan, memanfaatkan adanya kelemahan, memahami sebuah peluang dan berwaspada dengan ancaman yang terjadi di sebuah tempat pendampingan. Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan semua ekosistem pendidikan yang ada. Perencanaan ini meliputi strategi dan metode dalam upaya perancangan media pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung Sudimoro.

- 1) Sebuah pengamatan (Observation), Pengamatan dilakukan untuk menetapkan dan menganalisis keberhasilan, kelemahan dan kekurangan dari program kerja SMP Islam Sultan Agung Sudimoro.
- 2) Aksi (Aksi). Setelah proses desain perencanaan, pendamping akan membantu dalam merancang lingkungan pembelajaran PAI.
- 3) Refleksi adalah upaya yang dilakukan dalam proses perancangan media pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung Sudimoro direfleksikan dan dievaluasi tentang kekurangan, kelemahan dan keberhasilan strategi dan metode untuk memecahkan masalah tersebut.
- 4) Evaluasi meninjau pada sebuah draft (rencana), seperti pada poin pertama, untuk menyelesaikan masalah yang belum optimal atau yang belum selesai pada tahap pertama, atau memecahkan masalah baru hingga mencapai program yang benar-benar berjalan optimal sebagai proses perancangan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Optimalisasi perancangan media pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung, diawali dengan observasi peneliti terhadap kegiatan belajar mengajar Pai di SMP Islam Sultan Agung. Dari hasil observasi di mata pelajaran PAI sejumlah 2 jam pelajaran selama satu pekan, yakni masing-masing 40 menit jadi total mata pelajaran PAI selama satu pekan adalah 80 menit. Berdasarkan jumlah jam mata pelajaran yang hanya sedikit, menyebabkan guru kekurangan waktu dalam mencapai materi pembelajaran PAI yang cukup luas.

Berdasarkan observasi tersebut, kegiatan belajar mengajar hanya menyampaikan materi pembelajaran dengan ceramah dan menulis materi pembelajaran di papan tulis. Beberapa siswa tidak begitu menyimak apa yang disampaikan oleh guru, bahkan ada beberapa yang mengantuk sampai tertidur di dalam kelas. Ada sebagian siswa tidak menulis pelajaran yang telah ditulis di papan tulis. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan tersebut kemudian peneliti melakukan diskusi dengan beberapa guru PAI dan kepala sekolah mengenai media pembelajaran yang digunakan di SMP Islam Sultan Agung.

Berdasarkan hasil diskusi beberapa guru berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar secara kondisional saja dan tidak menyiapkan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi yang ada atau materi yang dibutuhkan. Langkah selanjutnya adalah melakukan fokus grup discussion dengan beberapa guru guru yang merasa kesulitan dalam merancang media pembelajaran. Tidak merenovasi dalam metode pembelajaran karena kurang adanya waktu dalam mempersiapkan.

Beberapa alasan secara garis besar adalah dikarenakan tidak ada sarana dan faktor yang dapat mendukung terlaksananya sebuah media pembelajaran, tidak terdapat fasilitas pendukung, guru merasa tidak memiliki kemampuan dalam menyiapkan media

pembelajaran, selanjutnya adalah lingkungan yang kurang mendukung seperti kebanyakan siswa-siswi di SMP Islam Sultan Agung adalah santri yang tinggal di pondok, Jadi mereka kurang adanya fasilitas belajar yang memadai dari Pondok bahkan buku pendamping seperti modul dan LKS saja mereka tidak memiliki. Jadi guru mengalah harus menulis materi tersebut, hal tersebut berdampak pada waktu yang hanya 2 jam mata pelajaran habis digunakan hanya dengan menulis materi pelajaran.

Disisi lain di beberapa pertemuan yang diadakan di tingkat MGMP (musyawarah guru mata pelajaran) PAI pembahasan tentang media pembelajaran dan kurikulum yang baru yakni kurikulum merdeka juga cukup ramai dibahas. Dari perpindahan kurikulum tersebut guru ditekan untuk menyiapkan sebuah modul ajar, modul ajar merupakan pedoman guru yang berisi tentang media-media pembelajaran yang dapat menjadi perantara atau alat komunikasi dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut guru PAI di SMP Islam Sultan Agung, merasa kesulitan untuk mengikuti tuntutan dari MGMP padahal pada dasarnya media pembelajaran tersebut disadari memang penting, namun kurangnya pemahaman dan fasilitas membuat media pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung tidak berjalan bahkan tidak ada.

Kesulitan yang juga dialami oleh guru PAI di SMP Islam Sultan Agung adalah kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi, yang mana teknologi mampu membantu dalam menerapkan media pembelajaran. Disisi lain di zaman modern peranan teknologi sangat penting karena dapat dengan mudah membantu materi pelajaran tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Hal ini dapat didorong oleh beberapa pembelajaran di luar MGMP yang bisa dilaksanakan di sekolah, mengenai media-media pembelajaran yang berbasis teknologi ataupun media pembelajaran yang di luar basis teknologi.

Media pembelajaran yang diterapkan dapat dibantu dengan teknologi atau tidak berbasis teknologi. Banyak media yang digunakan tanpa teknologi, bisa sesekali atau dua kali berbasis teknologi yang nanti bisa bergabung dengan materi pembelajaran Informatika atau menggunakan lab komputer. Hal tersebut dianggap cukup baik, karena media pembelajaran yang saat ini disukai oleh peserta didik merupakan media pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan inovatif dan kreatif.

Berdasarkan beberapa masukan dari kepala sekolah, peneliti mengusulkan untuk mengadakan workshop tentang perancangan media pembelajaran yang dihadiri oleh guru PAI di SMP Islam Sultan Agung dan dihadiri oleh ketua MGMP Kecamatan Bululawang, hal tersebut disetujui dan diterima dengan baik oleh kepala sekolah dan guru PAI. Langkah ini membuat guru PAI merasa semangat untuk belajar menyiapkan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi pembelajaran yang ada demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang bukan hanya dengan nilai semata tetapi harus bisa diamalkan dalam kehidupan sehari-hari

Harapan dari Guru PAI bahwa penerapan dari nilai-nilai dasar pendidikan agama Islam ini didukung dengan kegiatan-kegiatan lain, yang dilaksanakan di luar kelas seperti pembiasaan shalat dhuha, membiasakan salat zuhur berjamaah, pembiasaan bersalaman dan menyapa di luar sekolah, kebiasaan membaca Al-Qur'an, kebiasaan membantu orang tua dan lain sebagainya. Kegiatan yang baik tersebut dianggap lebih penting daripada hanya menuntaskan nilai dalam ujian.

Perancangan media pembelajaran PAI dilaksanakan di SMP Islam Sultan Agung bersama dengan beberapa guru mata pelajaran lain, mereka ikut mendukung dan berpartisipasi dalam belajar media pembelajaran juga kepala sekolah beserta kurikulum juga sangat mendukung pendampingan ini. Dengan harapan semua guru di SMP Islam Sultan Agung khususnya di mata pelajaran PAI dapat terus meningkatkan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan minat bakat peserta didik, yang kemudian hal itu dapat memudahkan guru dalam mencapai menyampaikan materi sehingga ketuntasan materi tersebut dapat tercapai dan tujuan dari pembelajaran tersebut dapat dihasilkan.

Perancangan media pembelajaran dirancang dengan hanya satu lembar yakni dengan diawali dengan pembagian pekan efektif yang ada dalam satu semester kemudian menyiapkan apa saja materi yang akan disampaikan, selanjutnya jumlah pekan efektif yang ada tersebut dibagi menjadi materi yang harus dituntaskan, kemudian dirancang sebuah media pembelajaran yang cocok atau sesuai dengan materi yang ada. Dan ditambah dengan rancangan penilaian yang akan diberikan. Beberapa hal tersebut dibagi di dalam kolom-kolom kolom, kolom yang pertama berisi nomor, kemudian hari dan tanggal, kemudian materi pembelajaran atau kompetensi dasar yang ingin dicapai dan rancangan media yang akan digunakan. Selanjutnya penilaian yang akan dilaksanakan dan keterangan. Keterangan di sini berisi tentang terlaksana atau tidak media yang sesuai dengan yang dirancang.

Optimalisasi Perancangan Media Pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung:

- 1) Pekan Efektif
- 2) Membagi Materi
- 3) Menentukan Tujuan (ATP)
- 4) Menentukan Rencana pembelajaran 1 semester (1 Lembar)
- 5) Merancang media (metode, strategi, penilaian pembelajaran)
- 6) Melaksanakan Evaluasi

Alokasi Waktu	Materi	Metode	Strategi alat	Penelitian
05-01-23	pengertian Hadast, Najis dan klasifikasinya	Mind Mapping	kertas, spidol	Individu
12-01-23	Cara mensucikan hadas dan najis	Kooperatif : TSTS	kertas	Kelompok
19-01-23	Uji kompetensi	Snowball Trowing	Kartu Suara (B/S)	Individu

Adapun Perancangan Media pembelajaran PAI “pedoman” (1 lembar) seperti:

Setiap guru yang sudah membuat perancangan media pembelajaran selama satu semester akan dimudahkan dengan lembar tersebut. Karena lembar tersebut sudah berisi media-media pembelajaran dan Alat apa yang akan dibutuhkan selama kegiatan mengajar. Jadi guru tidak perlu lagi bingung sebelum waktu pelajaran dilaksanakan, tapi guru cukup melihat pada lembar perancangan media pembelajaran tersebut. Bahwa di pekan ini guru akan menerapkan media A dan yang itu sudah disusun rapi selama satu semester. Hal

tersebut juga akan memudahkan guru sehingga media pembelajaran yang digunakan itu tidak menonton itu-itu saja, tetapi sudah rata terjadwal.

Dari lembar perancangan tersebut diharapkan guru mampu menyiapkan kegiatan belajar menyenangkan di dalam kelas. Optimalisasi perancangan media pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung dilaksanakan dengan baik dan didukung oleh guru PAI dan guru-guru lain serta Waka kurikulum dan kepala sekolah. Pendampingan ini mampu menghasilkan sebuah perancangan media pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung yang akan diterapkan di semester genap tahun pelajaran 2023 dan seterusnya sampai dengan evaluasi yang lebih baik lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam lingkungan belajar membutuhkan peran salah satu metode atau alat belajar mengajar. Merangsang model pembelajaran untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat secara efektif mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran sangat penting, sebagai panduan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peran PAI dalam pengamalan sikap sehari-hari perlu dimaksimalkan, didalam maupun diluar kelas melalui media pembelajaran yang baik. Perancangan media pembelajaran harus mendapatkan dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru.

Beberapa faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran adalah: waktu pelajaran PAI hanya 2 jp/pekan menyebabkan kurang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa anak pondok tidak memiliki buku pendamping belajar, harus menulis. Tidak merenovasi dalam metode pembelajaran karena kurang adanya waktu dalam mempersiapkan. Kurang adanya sarana yang mendukung dalam menyusun media pembelajaran.

Berdiskusi dengan kepala sekolah dan beberapa guru tentang perancangan media pembelajaran. Optimalisasi Perancangan Media Pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung: pekan efektif, membagi materi, menentukan tujuan (ATP), menentukan Rencana pembelajaran 1 semester (1 Lembar), merancang media (metode, strategi, penilaian pembelajaran, melaksanakan Evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Miksan. (2020). *Dimensi HAM dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: IAIFA Press.
- Bungin, Burhan. (2015). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha. (2020). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah: Mangku Bumi.
- Dokumen Arsip Pendirian SMP Islam Sultan Agung, 1987.
- Gunawan, Imam. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratama, Ryan Angga (2022). *Monograf Game Android “Menalar” Berbasis Adobe Animation CC*. PT. Scifintech Andrew Wijaya.
- Purba, Ramen, A. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Bandung: Yayasan Kita Menulis.
- Sudijono, Anas. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Surabaya: Pustaka Abadi.
- Yaumi, Muhammad (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Edisi Kedua. Jakarta: Prenada Media.
- Yusuf, Ahmad (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Lampung: Wacana Prima.