

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI

Mirna Astuti, Asmawati, Sulistyowati

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

mirnaastuti189@gmail.com, asmawati@iain-palangkaraya.ac.id, sulistyowati@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kajian Keislaman di Madrasah Ibtidaiyah. Mata pelajaran SKI memuat materi-materi sejarah Islam yang berkontribusi untuk memotivasi peserta didik untuk mengetahui, mengenal, dan menghayati sejarah Islam yang secara langsung maupun tidak langsung akan ikut membentuk sikap dan karakter peserta didik. Materi-materi SKI yang sifatnya historikal, seyogyanya disampaikan kepada peserta didik dengan cara dan media yang tepat supaya tujuan pembelajarannya bisa tercapai. Faktanya di sekolah, masih banyak pembelajaran SKI yang disampaikan dengan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat pembelajaran SKI cenderung membosankan bagi peserta didik. Media yang digunakan pun belum bervariasi. Di lain sisi, banyak media yang bisa dikembangkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi SKI dengan baik, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, salah satunya adalah media wayang. Media wayang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang melibatkan tokoh-tokoh penting dalam sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media wayang dalam pembelajaran SKI. Metode yang digunakan *research and development (R&D)* dengan model *four-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate)*. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media wayang yang memenuhi kriteria valid dengan hasil validasi oleh ahli materi mencapai 98,60% dan validasi ahli media 97,05%. Respon peserta didik dan pendidik yang menjadi subjek uji coba produk sangat baik. Media wayang yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi sehingga baik digunakan dalam pembelajaran SKI.

Kata kunci: media pembelajaran, media wayang, pembelajaran SKI, pengembangan.

PENDAHULUAN

Sejarah amatlah penting perannya dalam kehidupan manusia. Sejarah mampu memperbaiki akhlak dan etika serta pendidikan pada manusia. Etika sangat penting sehingga tidak dapat dipisahkan pada diri manusia, etika ini adalah perbedaan utama manusia dengan makhluk lainnya (Qorib & Zaini, 2020: 4). Pendidikan karakter terhadap peserta didik ini menjadi perhatian bagi negara-negara untuk mempersiapkan generasi yang berkualitas (Nurjanah & Aci, 2019: 4). Perbaikan pada keadaan manusia hari ini sudah seharusnya kita melihat pada bagaimana sejarah sebelumnya menampilkan contoh manusia dengan akhlak terbaik sepanjang masa yaitu Rasulullah SAW. Dalam dunia pendidikan untuk mengetahui bagaimana Rasulullah sebagai suri tauladan ada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah dapat mendidik manusia menjadi individu yang lebih baik kedepannya. Sejalan dengan tujuan pendidikan yang secara sadar serta terencana dalam membentuk manusia Indonesia yang cerdas dengan karakter yang baik (Rahmatiani 2020:). Oleh karenanya pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam harus

disampaikan dengan sebaik-baiknya dan disukai oleh peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada kenyataannya, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini menggunakan metode pembelajaran langsung. Hal tersebut cenderung membuat peserta didik merasa bosan lebih cepat dalam proses pembelajaran. Padahal pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang memuat berbagai cerita tentang kejadian masa lalu yang pernah terjadi dan dialami yang berhubungan erat dengan Islam (Aslan & Suhari, 2018: 42). Banyak pelajaran yang dapat diambil dari mempelajari sejarah. Dengan sejarah juga dapat diketahui bagaimana Islam hadir dan mengubah penduduk Arab yang jahiliyah menjadi penduduk yang terpandang dan mempunyai kepribadian yang kokoh hingga hari ini. Sehingga sejarah dapat diambil sebagai sarana untuk mengubah moral manusia menjadi lebih baik (Sinulingga, 2016: 225).

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran penting perannya pada perbaikan kondisi moral hari ini. Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang memuat cerita kejadian masa lalu yang berkaitan erat dengan Islam (Aslan & Suhari, 2018: 42). Dengan melihat bagaimana pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memuat cerita tokoh-tokoh Islam yang dijadikan keteladanan dalam perbaikan pembentukan karakter peserta didik menuju karakter yang mulia. Dalam sejarah Islam diceritakan tentang manusia terbaik yakni Rasulullah SAW. Setyawan dan Andini mengatakan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang asal usul dan perkembangan yang berkaitan dengan peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan mempelajari para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lalu, menceritakan perkembangan masyarakat Islam pada masa nabi Muhammad SAW sampai pada khulafaur Rasyidin, bani Umayyah, bani Abnasiyah, Ayyubiyah, sampai perkembangan lahir dan berkembangnya Islam di Indonesia (Setyawan dan Andini 2019).

Melihat pentingnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam pendidikan tentunya, mata pelajaran ini harus disampaikan dengan sebaik-baiknya agar dapat dipahami dan berpengaruh pada kehidupan peserta didik. Penyampaian pembelajaran yang baik tentu harus mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam ini perlu adanya sebuah metode pembelajaran baru, dengan tujuan sejarah yang dipelajari tidak hanya sebatas teori tapi juga menjadi bagian dari individu itu sendiri, yaitu individu yang lebih baik dan generasi yang berkualitas.

MIN 2 Barito Utara pada pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan pembelajaran langsung. Hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV MIN 2 Barito Utara, didapatkan bahwa guru cenderung mengandalkan buku pembelajaran SKI Kemenag dan menggunakan cermah dan tanya jawab sehingga terlihat ada beberapa peserta didik yang mudah bosan dan asik sendiri saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Oleh karenanya perlu adanya pengembangan media wayang pada pembelajaran SKI MIN 2 Barito Utara dengan tujuan memudahkan proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran memuat segala alat yang bisa digunakan untuk menumbuhkan kembangan rangsangan perasaan peserta didik sehingga terwujudnya proses pembelajaran (Astutik, 2020: 82). Media pembelajaran juga menjadi sarana untuk memudahkan guru dalam penyampaian pesan kepada peserta didik (Ernanida & Al Yusra, 2019: 105) serta menjadikan fokus peserta didik lebih terarahkan kepada pembelajaran. Media wayang membuat peserta didik menjadi fokus pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Mawadah, 2019). Dengan visualisasi pada media wayang yang menarik dapat mendorong motivasi peserta didik untuk aktif dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru (Lestariningsih & Parmiti, 2021: 75). Media wayang yang menarik dan dikemas dengan baik akan membantu guru dalam mencapai keberhasilan proses pendidikan serta pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Sulistyowati & Syabrina, 2020: 26).

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian research and development (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk mengembangkan, menghasilkan dan memvalidasi produk untuk kepentingan pendidikan (Hamzah, 2020: 3). Metode ini juga digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk diperbaharui serta menguji validitas dan efektivitas produk yang dikembangkan (Saputro, 2017: 8)



Peneliti memilih menggunakan model Four-D (Define, Design, Development, Dissemination) pada penelitian ini karena penerapan prinsip dan desain sesuai dengan langkah-langkah yang harus dijalani secara teratur (Sugiyono, 2015: 38). Dengan melihat kelebihan model Four-D tepat dalam penggunaan penelitian pengembangan media pembelajaran yang bersifat umum serta tidak untuk mengembangkan sistem pembelajaran (Laili et al., 2019: 311). Langkah-langkah dalam model Four-D dirancang secara sistematis dan berurutan. Tahap pertama define atau tahap pendahuluan, pada tahap ini peneliti menganalisis peserta didik, analisis materi, analisis kebutuhan, analisis pembelajaran. Tahap kedua design yaitu merancang model dan prosedur pada pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan perancangan pada media yang dikembangkan. Tahap ketiga develop yaitu melakukan kajian empirik tentang pengembangan produk awal, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba, revisi dan validasi terhadap media yang telah di rancang untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan. Tahap dissemination atau penyebarluasan pada tahap ini peneliti melakukan penyebarluasan dengan memperkenalkan produk yang telah dikembangkan divalidasi dan diuji coba.

Penelitian pada pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara, dokumentasi serta angket hasil validasi, respon guru dan siswa. Setelah data dikumpulkan lalu dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data kuantitatif dari hasil validasi dan respon guru serta siswa menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperbolehkan}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata.

$\sum x$ = Jumlah Skor.

N = Jumlah subjek uji coba

Tabel 1.
Interval kelayakan

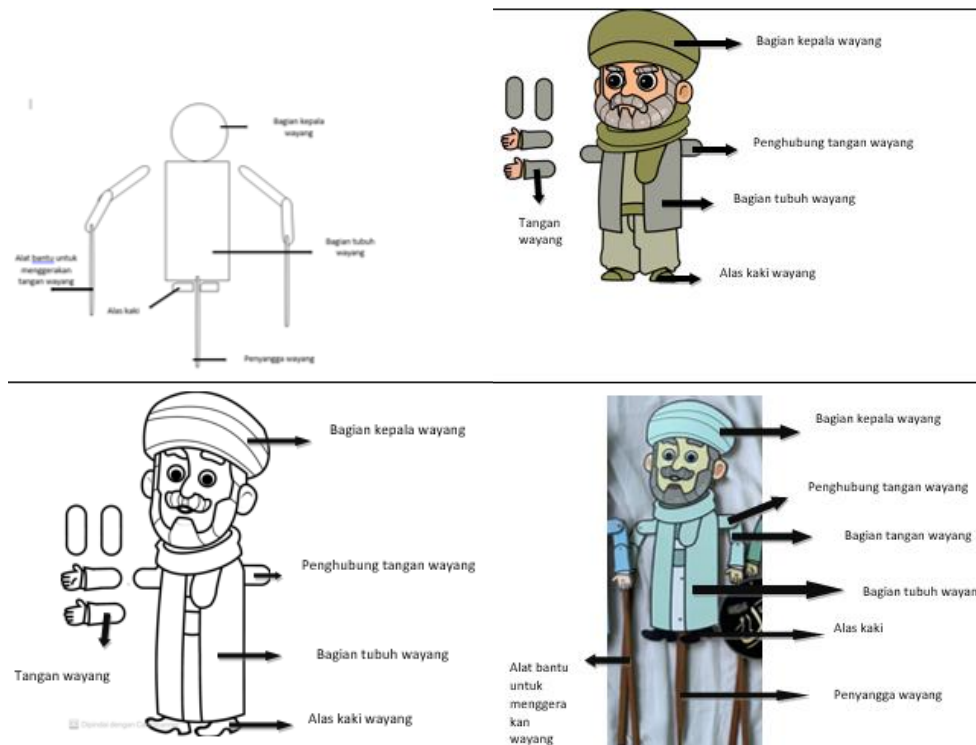
Interpretasi	Nilai
Sangat Layak	81,26 - 100%
Layak	62,51 – 81,25%
Kurang Layak	43,76 – 62,5%
Tidak Layak	25 – 43,75%

HASIL DAN PEMBAHASAN

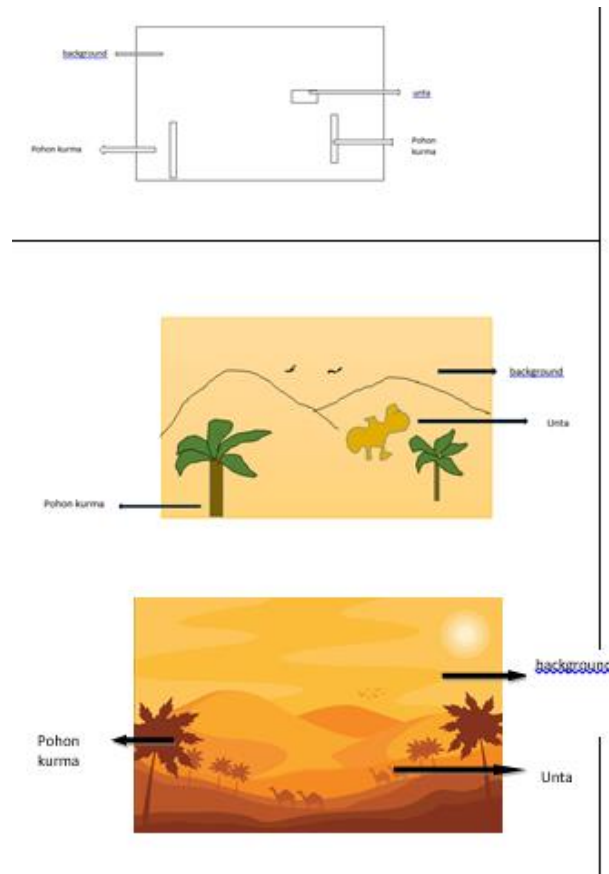
Pada tahap proses pengembangan media wayang pada pembelajaran SKI mengambil model Four-D dengan tahapan pengembangan:

Pertama tahap Define (Pendefinisian). Berdasarkan hasil observasi di lapangan ditemukan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pembelajaran yang menarik untuk dibahas dan dipelajari bersama peserta didik, sejarah yang menceritakan kejadian masa lalu serta kisah manusia terbaik yaitu Rasulullah Muhammad SAW, yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan serta menjadikan kehidupan yang lebih baik, hanya saja peserta didik cepat merasa jenuh saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung yang disampaikan dengan metode langsung yaitu ceramah dan tanya jawab. Hal ini membuat peserta didik tidak fokus saat pembelajaran berlangsung.

Kedua tahap Design (Perancangan). Pada tahap ini dilakukan perancangan awal dari sebuah produk media wayang yang akan dibuat. Pada tahap perancangan ini terbagi menjadi 2 yaitu tahap design gambar dan pembuatan media. Tahap ini memuat storyboard yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan pengembangan media wayang.



Gambar 1.
Storyboard Tokoh Wayang

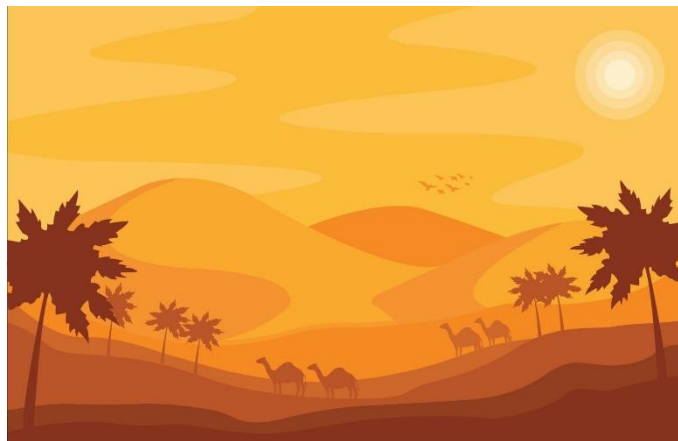


Gambar 2.
Background Media



Gambar 3.
Tokoh Media Wayang

Tokoh merupakan bagian utama pada pengembangan media wayang ini. Tokoh memiliki peranan untuk menyampaikan nilai yang ingin diberikan kepada peserta didik. Tokoh digerakan dan dimainkan sesuai dengan alur dalam cerita yang disampaikan



Gambar 4.
Background

Background digunakan untuk menghidupkan suasana dan menggambarkan tempat kejadian pada masa lalu. Dengan adanya background media wayang yang ditampilkan untuk menyampaikan materi pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam akan terasa nyata.

Media wayang yang telah dikembangkan diserahkan kepada ahli untuk divalidasi, yakni kepada ahli materi dan ahli media dengan tahapan validasi sebanyak dua kali. Data dari hasil validasi ahli materi yang pertama diperoleh persentase kelayakan 98.60% materi pada media wayang termasuk kriteria valid dan layak digunakan dengan saran perbaikan sebagai berikut: (1) perbaiki penulisan pada SPOK, (2) pernyataan dukungan media pada angket dihilangkan. Berdasarkan penilaian dari ahli materi maka dinyatakan materi pada pengembangan media wayang layak digunakan pada uji coba. Data hasil validasi oleh ahli media yang pertama diperoleh persentase 54.41% media

wayang termasuk pada kriteria tidak layak digunakan dengan saran atau komentar dari ahli media (1) melengkapi tokoh pada media, (2) tambahkan alat bantu pada media, (3) media dibuat dengan bermacam mimik muka yang berbeda, (4) warna pakaian pada media dibuat dengan warna berbeda, (5) latar belakang atau background pada media dibuat, (6) buat alat bantu pegang pada media, (7) karakter Nabi Muhammad SAW dibuat dengan penulisan ﷺ, (8) bahan pada media wayang diganti dengan kualitas yang lebih baik. Pada validasi kedua media wayang diperoleh persentase 97.05% termasuk pada kriteria valid dan sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi yang kedua maka media wayang yang dikembangkan valid dan sangat layak digunakan pada uji coba di lapangan. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media menjadi acuan bahwa media wayang yang dikembangkan sangat baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa media wayang pada pembelajaran SKI yang dikembangkan telah sesuai dengan materi pembelajaran dan memenuhi kriteria media yang baik.

Hasil validasi tersebut kemudian dijadikan dasar dalam melakukan uji coba pada siswa secara langsung dengan skala besar. Skala besar dilakukan terhadap 17 siswa pada kelas IV MIN 2 Barito Utara. Uji coba dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap media wayang yang telah dikembangkan. Respon yang diberikan guru, terhadap media wayang yang dikembangkan meliputi aspek kesesuaian media dengan kurikulum, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian bahasa yang digunakan, efektivitas dan efisiensi media, kemenarikan pada media. Guru yang memberikan respon terhadap media wayang yang dikembangkan diantaranya guru kelas dan guru mata pelajaran SKI. Adapun respon dari guru kelas diperoleh persentase 91.07% dan dari guru mata pelajaran SKI diperoleh persentase 80.35%. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut maka media wayang termasuk pada kategori layak digunakan. Berdasarkan respon peserta didik pada aspek kemenarikan media wayang diperoleh persentase 94.11% termasuk pada kategori kemenarikan yang baik.

Media wayang yang dikembangkan sangat penting perannya dalam proses pembelajaran, karena peran media ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran (Almahfuz, 2021). Dan media wayang juga mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Mawadah, 2019). Peningkatan pada pemahaman peserta didik mengalami kemajuan

dengan bantuan media pembelajaran wayang pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ummatin, 2017).

Tabel 2.
Hasil Validasi dan Uji Coba Produk Media Wayang

Sumber	Jumlah Responden	Persentase
Ahli materi	1	98.60 %
Ahli Media	1	97.05 %
Respon wali kelas	1	91.07%
Respon guru SKI	1	80.35%
Uji coba skala besar	17	94.11%

Hasil uji coba yang dilakukan pada skala besar dilakukan pada kelas IV dengan jumlah peserta didik 17 responden memberikan nilai 94.11% berada pada kualifikasi sangat baik dan kategori menarik.

Keempat tahap Dissemination (Penyebarluasan). Tahap penyebarluasan, dilakukan penyebarluasan produk dengan memperkenalkan kepada orang lain tentang produk yang dibuat. Setelah produk direvisi, dengan menyampaikan proses pengembangan, hasil validasi, serta respon guru dan peserta didik.



Gambar 5.
Diseminasi Produk

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model Four-D dengan 4 tahapan pengembangan (Define, Design, Development, dissemination). Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media Wayang pada Pembelajaran SKI Kelas IV MI. Hasil media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sangat efektif. Dengan hasil uji coba sebagai berikut: (1) validasi ahli materi 98.60% (2) validasi ahli media 91.07% (3) respon guru kelas 91.07% (4) respon guru SKI 80.35% (5) respon peserta didik dalam skala besar 94.11%. Dilihat dari hasil

uji coba diketahui bahwa media wayang yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat menarik. Dengan demikian maka Media Wayang ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

REFERENSI

- Almahfuz. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Konvensional dan Teknologi Informasi. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, Volume 2.
- Aslan, A., & Suhari, S. (2018). Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. CV. Razka Pustaka.
- Astutik, S. (2020). Penggunaan Media Video Pembelajaran dan Power Point dalam Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMP Negeri 1 Gurah. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, Volume 4.
- Ernanida, & Al Yusra, R. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 2.
- Hamzah, A. (2020). Metode Penelitian dan Pengembangan. Literasi Nusantara.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 3.
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Volume 9.
- Mawadah, E. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Menyimak dongeng Melalui Media Wayang Kartun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Darusallam Kec. Bancak Kab. Semarang. IAIN Salatiga.
- Nurjanah, & Aci, N. H. O. (2019). Implementasi pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman*, Volume 11.
- Qorib, M., & Zaini, M. (2020). Integrasi Etika dan Moral. CV. Bildung Nusantara.
- Rahmatiani. (2020). Pendidikan kewarganegaraan sebagai pembentuk karakter bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan*, Volume 2.
- Saputro. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. Aswaja Pressindo.
- Setyawan, D., & Andini, D. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture, and Humanities*, Volume 1. <https://doi.org/10.33121/educultur.v1i2.30>
- Sinulingga, S. P. (2016). Teori Pendidikan Moral Menurut Emile Durkheim Relevansinya Bagi Pendidikan Moral Anak Di Indonesia. *Jurnal Demo*, Volume 26.

- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D). ALFABETA.
- Sulistyowati, & Syabrina, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, Volume 7.
- Ummatin, C. (2017). Peningkatan Pemahaman Materi Peristiwa Akhir Hayat Rasulullah Saw Mata Pelajaran Ski Menggunakan Media Wayang Kertas Di Kelas V Mi Raudlatul Muta'allimin 1 Wonoayu Sidoarjo. Universitas Sunan Ampel.

