

## PENGEMBANGAN MEDIA DAM-DAMAN DALAM MATA PELAJARAN FIQIH MATERI HAJI KELAS V MI AL MUSLIMIYAH RANDUBLATUNG BLORA

**Hesti Puspitasari, M. Ahsanul Husna, Imam Khoirul Ulummudin**

Universitas Wahid Hasyim (UNWAHAS)

E-mail: [hestipuspitasari13@gmail.com](mailto:hestipuspitasari13@gmail.com), [ahsanulhusna@unwahas.ac.id](mailto:ahsanulhusna@unwahas.ac.id),

[imamku@unwahas.ac.id](mailto:imamku@unwahas.ac.id)

**Abstract:** *Daman-Daman are one of the traditional games in Central Java, the game is like chess but there is no check math but eating or eating. Furthermore, the researcher developed this game into a Fiqh learning Hajj Material in the class V at MI Al Muslimiyah, Randublatung District, Blora Regency. This type of research is Research and Development (RnD). The method used to analyze data with quantitative descriptive analysis techniques. The learning media development model used is the ADDIE model, which has 5 stages and in this study it is simplified into 3 stages, namely ADD. The results of this development research are as follows: a) By the material expert covering the Learning Aspect got a percentage of 86.6% in the very good category, the Content Aspect got a percentage of 92% in the very good category, the Evaluation Aspect got a percentage of 84% with the very good category, b) By Media Experts covering Display Aspects got a percentage of 86% with a very good category, Usage Aspects got a percentage of 80% with a good category, c) The trial results got a mean rating of 4.25 with a very good assessment.*

**Keywords:** *Dam-Daman, Media Development, Fiqh Learning, Hajj Materials*

**Abstrak:** *Dam-Daman merupakan salah satu permainan tradisional di Jawa Tengah, permainannya seperti catur tetapi tidak ada skak math melainkan makan atau dimakan. Selanjutnya peneliti mengembangkan permainan ini menjadi media pembelajaran pada pelajaran Fiqh Materi Haji kelas V di MI Al Muslimiyah Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (RnD). Metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE, yang mempunyai 5 tahapan dan dalam penelitian ini disederhanakan menjadi 3 tahapan yaitu ADD. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: a) Oleh Ahli Materi meliputi Aspek Pembelajaran mendapat persentase 86.6% dengan katagori sangat baik, Aspek Isi mendapat persentase 92% dengan katagori sangat baik, Aspek Evaluasi mendapat persentase 84% dengan katagori sangat baik, b) Oleh Ahli Media meliputi Aspek Tampilan mendapat persentase 86% dengan katagori sangat baik, Aspek Pemakaian mendapat persentase 80% dengan katagori baik, c) Hasil uji coba mendapat rerata penilaian 4,25 dengan penilaian sangat baik.*

**Kata Kunci :** *Dam-Daman, Pengembangan Media, Pembelajaran Fiqh, Materi Haji*

### PENDAHULUAN

Proses belajar dan pembelajaran merupakan sebuah keharusan bagi manusia dalam kehidupan. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi secara bersama - sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lainnya. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan didalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral, dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Moh. Suardi, 2018).

Perkembangan teknologi informasi dan dunia hiburan saat ini semakin berkembang pesat, sehingga anak-anak lebih suka melihat sinetron, film, main game, dan internet daripada mendengarkan pelajaran guru di kelas. Oleh karena itu guru saat ini dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Dalam pembelajaran diperlukan media dimana media sendiri dapat membantu proses belajar mengajar.

Game atau permainan dapat dijadikan alat bantu belajar dalam suatu mata pelajaran yang sulit dipahami. Terdapat permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan melatih kekompakan dan kerjasama antar siswa serta melatih pengetahuan siswa tentang materi yang telah diajarkan. Dam-daman sendiri merupakan contoh permainan tradisional dengan cara memainkannya seperti catur tetapi dalam permainan dam daman tidak ada skak math melainkan makan/dimakan.

Dari permasalahan di atas peneliti merasa tertarik untuk membahas lebih dalam dengan mengadakan penelitian dan mengkaji terhadap tema tersebut dan dituangkan dalam penelitian pengembangan dengan judul "*Pengembangan Media Dam-daman Dalam Mata Pelajaran Fiqih Materi Haji Pada Kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora*". Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: *Pertama*, Bagaimana media pembelajaran Dam-daman dalam mata pelajaran Fiqih materi haji pada kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora?. *Kedua*, Bagaimana media pembelajaran Hipotetik Dam-daman dalam mata pelajaran Fiqih materi haji pada kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora?. Dan *ketiga*, Bagaimana media pembelajaran final Dam-daman dalam mata pelajaran Fiqih materi haji pada kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora?.

Sedangkan tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah: *Pertama*, untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran Dam-daman dalam mata pelajaran Fiqih materi haji pada kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora. *Kedua*, untuk mengetahui media pembelajaran Hipotetik Dam-daman dalam mata pelajaran Fiqih materi haji pada kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora. *Ketiga*, untuk mengetahui media pembelajaran final Dam-daman dalam mata pelajaran Fiqih materi haji pada kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Reasearch and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

### 1. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran ADDIE yang diadaptasi oleh Lee & Owens. ADDIE merupakan kependekan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development and Implementation* (pengembangan dan implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Anggun Ratnasari, 2016). Dalam penelitian ini disederhanakan menjadi 3 dikarenakan ketebatasan waktu yang tidak mencukupi untuk melakukan penelitian dan pemanfaatan waktu dalam alokasi belajar mengajar. Model ADD terdiri dari 3 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development*.

#### a. Analisis (*Analysis*)

Dalam model ADDIE, Tahap pertama adalah analisis. Shelton, K dan Saltsman, G menyebutkan ada tiga langkah yang harus dianalisis yaitu: siswa, pembelajaran dan media untuk menyampaikan bahan ajarnya (Nur Cholid, 2015), diantaranya:

- 1) Media yang dikembangkan harus sesuai dengan siswa.
- 2) Media harus sesuai dengan kurikulum yang dipakai.
- 3) Kemampuan siswa dalam memanfaatkan media tersebut.

#### b. Membuat Desain (*Design*)

Tahap ini dikembangkan desain media Dam - daman yang akan dibuat.

#### c. Mengembangkan dan implementasi (*Development and implementation*).

Pada tahapan ini dikembangkan elemen–elemen yang dibutuhkan dalam pengembangan media Dam – daman.

### 2. Prosedur Pengembangan

Prosedur Pengembangan ini diadaptasi dari desain pengembangan yang dikemukakan oleh Nur Cholid (2015) sebagai berikut:

#### a. Kebutuhan Pengembangan Desain Pembelajaran

Prosedur ini merupakan langkah pertama yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang sejauh mana pengembangan media interaktif ini dibutuhkan dalam mengoptimalkan pelaksanaan proses pembelajaran.

#### b. Pengembangan Desain Media

- 1) Sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan sebagai mana tercantum dalam silabus mata pelajaran Fiqih kelas V MI.
- 2) Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan.

#### c. Evaluasi Formatif

Langkah ini adalah pengembangan desain produk media Dam– daman. Baik produk ini akan dikembangkan atau diproduksi, selain itu desain tampilan yang akan digunakan pada media agar memperindah media dam – daman ini.

#### d. Evaluasi Sumatif

Dalam langkah ini di lakukan peninjauan produk, untuk mengetahui kualitas rancangan produk dan merevisi jika produk dinilai kurang layak setelah revisi melakukan peninjauan ulang sehingga menghasilkan produk yang layak.

### 3. Uji Coba Produk

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk keefektifan produk tersebut supaya dapat diterima oleh masyarakat luas, maka diperlukan untuk menguji keefektifan produk dengan melakukan uji coba.

#### 4. Desain Uji Coba

- a. Meminta seorang ahli media pembelajaran dari Dosen Jurusan Agama Islam Universitas Wahid Hasyim yaitu Dr. H. Nur Cholid, M. Ag., M. Pd. untuk mengevaluasi produk media pembelajaran Dam-daman.
- b. Meminta seorang guru di MI Al Muslimiyah Randublatung Blora yaitu Nur Choissotur R, S.Pd sebagai ahli materi dan mengevaluasi produk media pembelajaran Dam-daman.

#### 5. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk ini adalah kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada di silabus.

#### 6. Jenis Data

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun data yang dikumpulkan adalah:

##### a. Data Ahli Media

Data ini diperoleh dengan cara memberikan lembar evaluasi yang mencakup aspek tampilan dan aspek pemograman media.

##### b. Data Ahli Materi

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan lembar evaluasi yang mencakup aspek pembelajaran dan aspek isi media.

#### 7. Instrumen Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa:

##### a. Wawancara (*interview*)

Wawancara atau interview adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi terwawancara (Suharsimi Arikunto, 2006). Teknik ini digunakan untuk mengetahui keadaan sebenarnya dan menggali informasi mendalam dalam pembelajaran Fiqih di MI Al Muslimiyah Blora.

##### b. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan dalam menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2006). Metode ini bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi data dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas V MI.

##### c. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2006) angket ini digunakan untuk mengukur kualitas media dam-daman. Angket tersebut ditunjukkan untuk 1) ahli materi, 2) ahli media.

Adapun prinsip penulisan angket dipengaruhi oleh beberapa faktor (Isti Pujihastuti, 2010) yaitu:

- 1) Kesesuaian antara isi dan tujuan yang ingin dicapai kuesioner
- 2) Jumlah indikator atau dimensi cukup untuk mengukur variabel.
- 3) Skala pada kuesioner.
- 4) Jumlah pertanyaan memadai, tidak terlalu banyak
- 5) Jenis dan bentuk kuesioner: tertutup dan terbuka, disesuaikan dengan karakteristik sampelnya.
- 6) Bahasa yang dipakai disesuaikan dengan kemampuan berbahasa responden.
- 7) Untuk melihat keseriusan responden perlu dinyatakan dalam pertanyaan (pernyataan) yang positif maupun negatif sehingga informasi bias dapat diminimalisir.
- 8) Pertanyaan tidak mendua supaya tidak membingungkan responden.
- 9) Pernyataan sebaiknya tidak memungkinkan jawaban ya atau tidak, disarankan untuk membuat dalam beberapa gradasi.
- 10) Pernyataan bukan hal yang sudah lama, masa lalu cenderung bias dan sudah dilupakan
- 11) Pernyataan tidak bersifat mengarahkan, tidak bersifat menggiring.
- 12) Pernyataan tidak membingungkan responden
- 13) Pernyataan tidak terlalu memberatkan responden
- 14) Jumlah dan urutan pertanyaan memberikan semangat responden untuk menyelesaikannya sampai tuntas

**Tabel: 1 Kisi – kisi Instrumen Analisis Uji Materi**

Aspek	Indikator	Butir
PEMBELAJARAN	Kesesuaian kompetensi dasar dengan kompetensi inti	1
	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indicator	1
	Kejelasan sasaran pengguna	1
	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	Variasi penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	1
	Ketetapan dalam penjelasan materi praktis	1
	Kemenarikan media dalam memotivasi pengguna	1
	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	1
	Tingkat latihan soal	1
Jumlah		9

Aspek	Indikator	Butir
ISI	Cakupan isi materi	1
	Kejelasan bahasa yang digunakan	1
	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	1
	Aktualisasi isi materi	1
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
Jumlah		5

Aspek	Indikator	Butir
EVALUASI	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar	1
	Kejelasan bahasa yang digunakan untuk soal	1
	Tingkat Kesulitan soal	1
	Kesesuaian soal tes dengan sasaran	1
	Kesesuaian materi dengan soal	1
Jumlah		5

**Tabel: 2 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media**

Aspek	Indikator	Butir
TAMPILAN	Pemilihan gambar background	1
	Kesesuaian pemilihan ukuran	1
	Kemenarikan desain	1
Jumlah		3

Aspek	Indikator	Butir
PEMAKAIAN	Kemudahan pemakaian media	1
	Kemudahan menjalankan media pembelajaran	1
	Kemudahan berinteraksi dengan media pembelajaran	1
Jumlah		3

**Tabel: 3 Kisi – Kisi Instrumen untuk Siswa**

Aspek	Indikator	Butir
Kualitas materi	Mudah dipelajari dan dimengerti	1
	Sesuai dengan tingkat kemampuan	1
	Menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti	1
Kualitas strategi pembelajaran	Membuat lebih menarik	1
	Membuat lebih aktif	1
Kualitas teknis	Petunjuk penggunaan	1
	Mudah di operasikan	1
	Bagian bagian jelas	1
Jumlah		8

#### 8. Teknik Analisis Data

Analisis data ini menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing – masing variabel. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan, dan diperoleh presentase, atau dapat ditulis menggunakan rumus sebagai berikut (Suharsimi Arikunto, 2006).

$$\text{PRESENTASE KELAYAKAN} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing – masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dapat menggunakan tabel berikut.

**Tabel: 4 Presentase Pencapaian Siswa**

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Pada tabel diatas digunakan sebagai acuan penelitian untuk mengetahui kelayakan produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Moh. Suardi, 2018). Dengan demikian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran terjadi sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Perintah belajar dan pembelajaran dikemukakan dalam QS al-‘Alaq/96: 1–5, artinya: *1. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 2. Bacalah, dan Tuhanmulah, 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, 4. Yang mengajar (manusia) dengan pena, 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.* (Muhammad Zuhri, 2014).

Dari ayat diatas dapat dijelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk membaca agar manusia mau belajar dan mendapatkan ilmu tentang hal yang belum mereka ketahui dan ayat diatas memerintahkan mengajarkan ilmu kepada orang lain.

Sedangkan pengembangan pembelajaran merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan, yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (Nunuk Suryani, et.all. 2018). Adapun pengertian dari Media sendiri adalah merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu "medium" yang berarti perantara atau sesuatu yan dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu (Munir, 2013). Sedangkan menurut Hamalik yang dikutip oleh Nur Cholid menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik

yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Nur Cholid, 2015).

Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Dengan adanya media siswa lebih senang dan dengan mudah dapat memahami materi yang diajarkan. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan prestasi siswa. Tidak adanya media merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa Menurut Sujana dan Rivai (Azhar Arsyad, 2014) yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain – lain.

### 1. Media Dam–Daman

Media dam – daman pada awalnya hanya menggunakan alat yang sangat sederhana tidak ada papan khusus atau marmer untuk bermain, hanya membutuhkan alat sederhana seperti bermain ditanah, lantai, keramik, kertas ataupun kayu yang digambar menggunakan kapur tulis, pecahan genteng, pecahan batu bata dan arang yang berada dalam satu petak untuk dua orang pemain. Alat yang digunakan untuk bermain sebagai pionnya sederhana berupa batu krikil atau pecahan genteng atau batu putih yang berbeda hanya pada kubu lain yang satu menggunakan pecahan genteng dan pemain ke dua menggunakan batu krikil. Cara melangkahnya bisa ke kanan, kiri, diagonal/miring, maju dan mundur. Pemain bias memakan pion lawan dengan cara melompati pion dari lawan mainnya sehingga mati dan yang mampu bertahan itulah pemenangnya.

Media Dam – daman dalam pembelajaran Fiqih materi haji di kelas V MI pada awalnya menggunakan kertas karton putih yang di gambar menggunakan spidol warna dan pion terbuat dari potongan kayu kecil serta kartu soal terbuat dari kertas putih yang di beri pertanyaan atau kunci soal.

### 2. Hasil Desain Produk

a. Analisis

Hasil dari desain materi yaitu materi yang digunakan untuk membuat produk. Dalam desain materi ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, antara lain:

b. Identifikasi Kebutuhan

Untuk memperoleh materi sebagai bahan membuat produk awal harus diperlukan beberapa sumber. Sumber tersebut adalah silabus dan materi dari buku yang guru gunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibutuhkan demi menunjang pembelajaran, sebab dalam pembelajaran khususnya pembelajaran fiqih penggunaan metode pembelajaran guru masih cenderung monoton dan belum menggunakan media sehingga anak bosan saat pelajaran.

c. Identifikasi Tujuan

Pengembangan media Dam – Daman dalam pembelajaran Fiqih ini bertujuan sebagai media pembelajaran untuk mendukung guru agar siswa lebih aktif dan interaktif dengan guru dan sesama teman, dalam media Dam – daman materi yang digunakan adalah Haji untuk kelas V MI.

d. Perumusan Materi

Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan, langkah selanjutnya adalah merumuskan materi yang telah diperoleh, rumusan materi tersebut adalah Haji.

e. Mengembangkan Produk

Pada tahapan ini dikembangkan elemen – elemen yang dibutuhkan dalam pengembangan media Dam – daman ini.

f. Pembuatan dan Petunjuk Penggunaan Media Dam–Daman

1) Pembuatan Media Dam – Daman

Beberapa tahapan dalam pembuatan media Dam – daman ini, antara lain:

a) Pembuatan kura – kura untuk bentuk Dam - daman



Gambar 1.4 Media Kura - kura

Terbuat dari kayu yang berukuran 60 cm x 70 cm. cara pembuatannya yang pertama membentuk desain gambar kura – kura dari badan, kaki dan kepala di kertas karton, lalu dipotong sesuai gambar dengan alat ukir agar rapi. Setelah itu cari kayu yang sesuai ukuran kertas karton yang sudah dipotong lalu dimal sesuai ukuran badan, kepala dan kaki. Potong kayu menggunakan gergaji agar rapi. Kayu – kayu yang sudah dipotong dihaluskan dengan mesin penghalus kayu atau mesin serut, lalu rangkai bagian kayu membentuk badan kura – kura. Membentuk bagian atas kura – kura

dengan mesin serut dihaluskan dan diukir. Setelah itu buat tempat laci untuk tempat kartu dan gacu. Rangkai bagian badan kura –kura dengan menempelkan lem kayu dan diamkan satu hari agar kering, setelah itu rapikan dan buang sisa – sisa lem kering. Setelah itu pasang engsel sebelah kanan dan kiri badan kura – kura. Tempelkan bagian kepala dan kaki kura – kura dibadan kura – kura dan haluskan dengan mesin dan amplas. Selanjutnya rapikan bagian dengan didempul agar halus dan dirapikan kembali dan dicat putih setelah kering dicat hijaulalu diampelas dan diberi cat hitam pada ukiran kura – kura. Setelah itu buka dan tempelkan stiker pada bagian dalam kura – kura.

b) Pembuatan Pion untuk bermain Dam – daman



Gambar: 1 Pion Dam – daman

Terbuat dari kayu yang dibentuk seperti gambar diatas dengan ukuran 3 cm x 6cm dan di plitur agar mengkilat.

c) Pembuatan Kartu Soal



Gambar: 2 Kartu soal depan



Gambar: 3 Belakang kartu soal

Kartu soal terbuat dari ketsas karton tebal dengan ukuran 6 cm x 8 cm dan ditempelkan soal yang sudah di print.

b. Petunjuk Penggunaan Media Dam – Daman

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 2-3 pemain.
- 2) Kelompok 1 dan 2 bermain terlebih dahulu dengan waktu  $\pm$  15 menit.
- 3) Salah satu kelompok melakukan suit untuk menentukan kelompok mana yang akan menjalankan permainan terlebih dahulu.
- 4) Setiap orang menjalankan 1 pion.
- 5) Jika pemain sudah menjalankan pion maka pemain mengambil sebuah kata kunci yang berada di samping pojok dan siswa langsung menjawab pertanyaan atau kata kunci yang ada didalamnya dalam waktu 1 menit.
- 6) Setelah pemain 1 menjawab. Lalu kelompok ke dua yang menjalankan pion secara bergantian dan menjawab pertanyaan seterusnya.
- 7) Kelompok yang menang adalah kelompok yang berhasil memakan pion lawan sampai habis dengan cara meloncati pion lawan dan berhasil sampai tempat posisi awal lawan.
- 8) Kelompok seterusnya bermain seperti kelompok pertama dan kedua.

**3. Hasil Pengembangan**

Setelah dilakukan analisis data dan evaluasi data media Dam – Daman untuk mata pelajaran Fiqih materi haji, berikut data dan evaluasi produk media Dam – Daman.

a. Data Validitas Produk

Penelitian pengembangan ini diperoleh dua data validasi produk, yaitu data validitas ahli media dan ahli materi. Sebelumnya dilakukan uji coba lapangan, untuk mengetahui kelayakan produk media dari sisi materi dan media perlu mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Adapun validator dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel: 5 Daftar Nama Validator Media Dam – Daman.

No.	Nama	Instansi
1.	Dr. H. Nur Cholid, M.Ag., M. Pd.	Dosen FAI Universitas Wahid Hasyim
2.	Nur Choissotur R, S.Pd	Guru Kelas V MI Al Muslimiyah

Media pembelajaran yang telah disusun berdasarkan pengembangan selanjutnya diuji oleh ahli untuk mendapatkan masukan. Hasil penelitian validator secara ringkas dapat dilihat pada table dibawah:

b. Data Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran Dam – Daman dengan materi haji ini di validasi oleh ahli materi Ibu Nur Choissotur R, S.Pd . Beliau adalah guru kelas V MI Al Muslimiyah. Validasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, Isi, dan Evaluasi. Hasil validasi oleh satu ahli materi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Aspek Pembelajaran

Dari data yang diperoleh diketahui jumlah skor adalah 39 dengan rerata 4.33. Setelah dikonversi pada presentase menghasilkan 86.6% dengan katagori sangat baik.

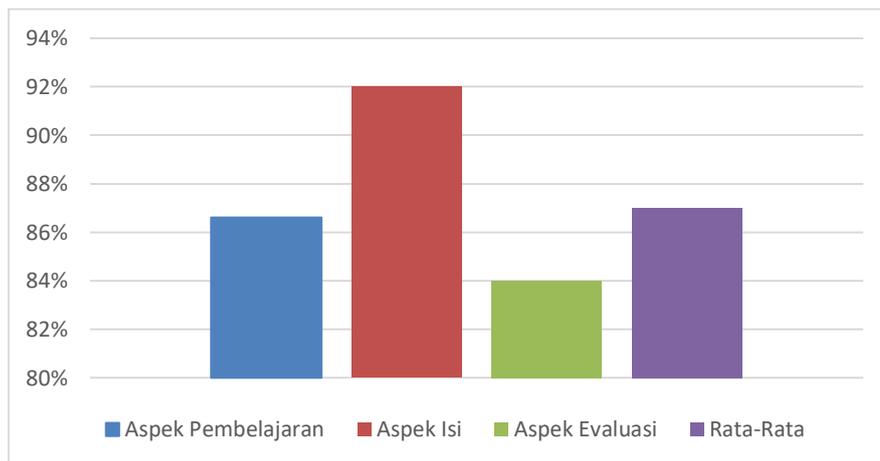
2) Aspek Isi

Dari data yang diperoleh diketahui jumlah skor penilaian adalah 23 dengan rereta 4.6. setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 92% dengan katagori sangat baik.

3) Aspek Evaluasi

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian adalah 4.2 setelah dikonversi pada presentase didapatkan hasil 84% dengan katagori sangat baik.

Hasil validasi dari ahli materi pada pengembangan media Dam – Daman dapat disimpulkan bahwa ketiga aspek setelah dijumlah dan dicari rata – ratanya tergolong dalam katagori sangat baik, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar: 1 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

c. Data Validasi Ahli Media

Media Dam – daman dengan materi haji yang dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media bapak Dr. H. Nur Cholid, M.Ag., M. Pd. Beliau adalah Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim Semarang. Validasi terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemakaian. Hasil validasi oleh satu orang ahli tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

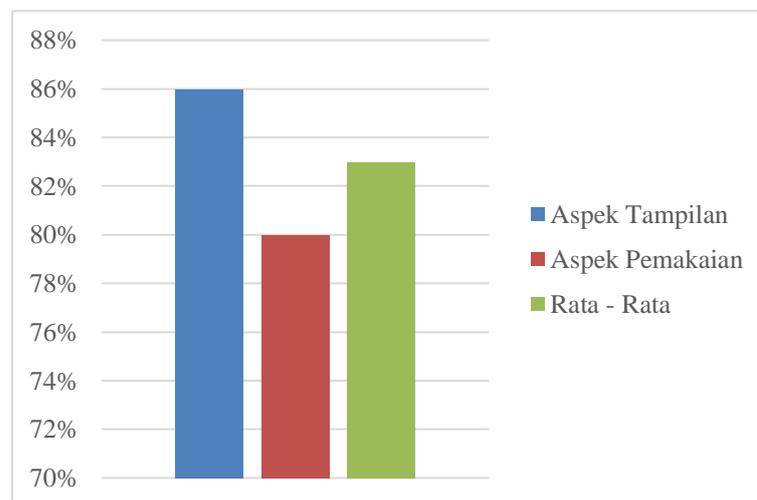
1) Aspek Tampilan

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian adalah 13 dengan rerata 4.33 setelah dikonversi pada presentase didapatkan hasil 86% dengan katagori sangat baik.

2) Aspek Pemakaian

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian adalah 12 dengan rerata 4.0 setelah dikonversi pada presentase didapatkan hasil 80% dengan katagori baik.

Hasil validasi dari ahli media pada pengembangan media Dam- Daman dapat disimpulkan bahwa kedua aspek setelah dijumlahkan dan dicari rata – ratanya tergolong katagori baik, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 1.9 Diagram Hasil Validasi Ahli Media

c. Data Angket Uji Coba Penggunaan Media Dam – Daman Menurut Siswa

Pengambilan data ini diujikan pada kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung yang berjumlah 27 Siswa tetapi dalam penelitian ini hanya 21 siswa sebagai responden. Karena beberapa anak tidak dapat masuk saat penelitian. Aspek yang dinilai adalah kualitas materi, kualitas strategi pembelajaran, dan kualitas teknis. Data tersebut terdapat dalam table berikut:

Hasil angket yang diisi oleh siswa yang berjumlah 21 siswa kemudian dihitung menggunakan rumus mencari rata – rata  $\bar{X} = \Sigma fx/N$ , mendapatkan hasil (1) Mudah dipelajari dan dimengerti memperoleh nilai rata – rata 4.95 termasuk katagori sangat baik, (2) Sesuai dengan tingkat kemampuan memperoleh nilai 3.8 termasuk katagori baik, (3) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti memperoleh nilai 4.1 termasuk katagori baik, (4) Membuat lebih menarik memperoleh nilai 4.47 termasuk katagori sangat baik, (5) Membuat lebih aktif memperoleh nilai 4.5 termasuk katagori sangat baik, (6) Petunjuk penggunaan memperoleh nilai 4.47 termasuk katagori sangat baik, (7) Mudah dioperasikan memperoleh nilai 3.76 termasuk katagori baik, (8) Bagian – bagian jelas memperoleh nilai 4.0 termasuk katagori baik.

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata } \bar{X} \text{ penilaian} &= \frac{\text{Jumlah Seluruh rata-rata}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} \\ &= \frac{34.05}{8} \\ &= 4.25 \end{aligned}$$

#### 4. Pembahasan Produk Akhir

Produk awal media dam – daman iuntuk mata pelajaran fiqih materi haji ini pada awalnya terbilang sederhana, hal ini dibuktikan dengan adanya revisi dari ahli materi dan ahli media yang sedikit banyak telah memberikan perubahan pada media dam – daman ini.

Untuk mengevaluasi produk dilakukan serangkaian langkah atau tahapan yang runtut. Adapun tahapan evaluasi produk dari ahli materi dan ahli media untuk memperbaiki produk yang dikembangkan adalah:

##### a. Revisi Tahap I

Revisi yang dilakukan oleh ahli materi guru MI Al Muslimiyah Randublatung adalah menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum dimulai, sebelum membuat kelompok dijelaskan langkah – langkahnya, dan perbaiki perangkat pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi diketahui bahwa materi dan media pembelajaran telah masuk pada kriteria “ Sangat baik” untuk digunakan.

##### b. Revisi Ahli Media

Hasil validasi ahli media diketahui masuk dalam katagori “sangat baik” namun perlu adanya perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. Revisi yang dilakukan oleh ahli media dosen Universitas Wahid Hasyim Semarang adalah sebagai berikut:

1. Kertas diganti untuk kartu soal
2. Kalau memungkinkan untuk desain sayap diganti

#### KESIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran Dam – daman pada mata pelajaran Fiqih materi haji ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap pendahuluan, tanap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap validasi dan uji coba. Tanap pertama yaitu pendahuluan meliputi studi pustaka, survey lapangan, dan menganalisis sesuai kebutuhan peneliti. Tahap pengembangan meliputi pembuatan desain awal untuk media Dam – daman dan lanjut membuat desain produk secara nyata, tahap pengembangan mempunyai proses dalam pengembangan produk yang pertama menyiapkan materi yang akan diajarkan, kedua memilih metode dalam penerapan media pembelajaran dan yang terakhir menggabungkan semua dalam proses pembelajaran Fiqih. Tahap validasi dalam tahap ini meliputi validasi ahli materi dan ahli media. Tahap terakhir adalah uji coba produk yang terdiri dari uji cona oleh siswa. Hasil dari pembuatan media Dam – daman ini berupa pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran agar siswantidak bosan dalam materi haji.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, (2014), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cholid, Nur. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*, Semarang: Fatawa Publishing.

- Hanafi, Halid, La Ade & H. Murakkir, (2019). *Profesionalisme guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran di sekolah*, Yogyakarta: Deepublish.
- Munir, (2013). *Multimedia konsep & Aplikasi dalam pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Pujihastuti Isti, (2010). *Prinsip penulisan kuesioner penelitian*, Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah Vol. 2 No. 1.
- Ratnasari Dewi, “*pengembangan media pohon pintar untuk anak kelas iv tema makananku sehat dan bergizi subtema kebiasaan makanku di sekolah dasar*” Jurusan PGSD UMM kota Malang, 2015
- Suardi, Moh, (2018). *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sya’roni, Irham & Ahmad Saifudin (2013). *Pengetahuan Agama Islam Untuk Muslim Cilik*, Jogjakarta: Laksana Kidz.
- Zuhri, Muhammad (2014). *Terjemah Juz Amma*, Jakarta; Pustaka.