



Vol 3 No 2, Desember 2019: 194-199

Jurnal BajET

(Baturaja Journal of Educational Technology)

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

MODEL DRILL PADA MATA PELAJARAN FIQIH

Putri Ati Nurlailasari¹, Eriyanti², M. Nang Al Kodri³

Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja

Email : putriati1706@gmail.com

Dosen Teknlogi Pendidikan, Universitas Baturaja

Email: mandeabqari@gmail.com

Dosen Teknlogi Pendidikan, Universitas Baturaja

Email: kodri.ubr@gmail.com

Kata Kunci

*Media Pembelajaran,
Model Drill, Visual Basic
6.0.*

ABSTRAK -Jenis penelian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan dan dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis komputer model drill pada mata pelajaran Fiqih di kelas vii MTs Nahdlotul Muslimin. Model pengembangan yang digunakan model Setyosari adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, dari hasil uji coba, Ahli Media memberikan nilai 79,125% dengan kategori “Baik” dari skala lima, Ahli Desain memberikan nilai 79,9% dengan kategori “Baik” dari skala lima, Ahli Materi memberikan nilai 81,6% dengan kategori “Baik” dari skala lima. Pada uji coba produk Skala Perorangan 82,76% dengan kategori “Baik” dari skala empat, Skala Kecil 82,83% dengan kategori “Baik” dari skala empat dan Skala Besar 83,65% dengan kategori “Baik” dari skala empat. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli desain, ahli materi, skala perorangan, skala kecil dan skala besar dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan adalah baik dengan kriteria yang diharapkan dan dapat disimpulkan bahwa produk layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan materi ajar yang menarik dan menyenangkan.

© 2019 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan sebuah keharusan bagi manusia dalam kehidupan karena pendidikan merupakan proses pengembangan pola pikir dan keterampilan setiap manusia. Menurut Purwanto dalam Daryanto (2013:1) [1] "Pendidikan adalah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat". Pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya, potensi-potensi itu dapat dihasilkan dari anak didik yang belajar mendapatkan ilmu pengetahuan.

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, yang bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh, hakikat, sifat karakteristiknya, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan, sarana belajar yang memadai juga menyenangkan. Dengan berkembang pesatnya teknologi informasi di era globalisasi seperti saat sekarang ini, membuat semua aspek kehidupan serta pendidikan kita tidak dapat dihindarkan dari pengaruh komputerisasi.

Berkenaan dengan pemanfaatan komputer dalam pendidikan telah meluas dan menjangkau berbagai kepentingan. Pembelajaran berbasis komputer tidak saja mampu melibatkan anak didik dalam proses pembelajaran secara aktif tetapi juga mampu memberikan berbagai alternatif percabangan jawaban terhadap respon tertentu. Dalam kehidupan yang serba modern dan cepat seperti saat ini semua orang membutuhkan informasi sebagai suatu hal yang hakiki. Dengan berbagai model penyajian, yaitu melalui latihan dan praktik (*drill and practice*), program bimbingan (*tutorial*), penciptaan tiruan (*simulation*), maupun melalui permainan (*instructional game*). Sebagaimana yang diungkapkan Rusman (2012:135) [2] "Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari majalah, modul siaran radio pembelajaran, televisi pembelajaran, media komputer atau sering kita kenal dengan pembelajaran berbasis komputer, baik model *drill*, tutorial, simulasi, maupun *instructional games* ataupun dari internet". Model penyajian program Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Drill* yang bertujuan untuk melatih pengguna sehingga dapat memperkuat penguasaan konsep yang telah diberikan melalui beberapa bentuk pemberian soal. Daryanto (2011:54) "mengemukakan format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna dalam suatu keterampilan dan program ini juga menyediakan serangkaian soal atau

pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda".

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTs Nahdlotul Muslimin Karya Mukti, sekolah ini sudah mempunyai sarana pembelajaran seperti laboratorium komputer dan, LCD proyektor sebagai perangkat *presentasi*, yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun pemanfaatannya belum terlaksana secara maksimal, karena proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Sehingga membuat siswa jenuh dan tidak fokus untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media belajar yang lain yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk giat belajar, salah satu pengembangan dengan menggunakan media belajar yaitu berupa pengembangan Berbasis *Drill* dengan menggunakan Aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0* pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Nahdlotul Muslimin.

Program pembelajaran berbasis komputer model *drill* dapat dikembangkan melalui berbagai cara, diantaranya dengan pemanfaatan *Software Microsoft Visual Basic 6.0* ini mempunyai kemampuan untuk menghubungkan berbagai unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan tombol-tombol yang menghubungkan antara halaman satu dengan yang lainnya.

Untuk itu penyusun melakukan penelitian tentang bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model *drill* sebagai salah satu upaya untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih efektif. Sesuai dengan salah satu bidang garapan Teknologi Pendidikan yakni kawasan pengembangan (Seels & Richey, 2000:38) dalam Warsita (2008:27) [3] "menjelaskan bahwa terdapat empat kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia". Berdasarkan pendapat tersebut penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suatu Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Drill* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2011:297) [4] menyatakan bahwa "penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu”.

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model *prosedural*. Menurut Setyosari (2012:222) [5], model *prosedural* adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Hal ini dikarenakan jenis penelitian yang dilakukan adalah pengembangan produk pembelajaran.

Validasi produk dengan menghadirkan beberapa ahli (*Expert*) dibidangnya yaitu ahli media oleh dosen Prodi Teknologi Pendidikan, ahli desain oleh Dosen Prodi Teknologi Pendidikan dan ahli materi oleh guru Mata Pelajaran Fiqih. Penilaian validitas produk menggunakan skala lima dengan memberikan tanggapan baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Tabel 1 Perhitungan Skor Validasi *Expert*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Baik Sekali	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Direvisi
0%-54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Sumber[6] : Teguh dkk (2014:83)

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah berupa angket. Angket ini diberikan kepada ahli (*expert*) dan siswa kelas VII MTs Nahdlotul Muslimin Karya Mukti. Penilaian respon siswa dilakukan menggunakan skala pengukuran empat dengan cara memberikan

tanggapan dengan kategori penilaian baik sekali, baik, cukup, dan kurang.

Tabel 2 Perhitungan Persentase untuk Angket Uji Lapangan

Internal Persentase Tingkat Penguasa	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	0-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Sumber [7] : Nurgiantoro (2010:253)

Teknik analisis data diantaranya menentukan nilai tertinggi validator:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N= Number Of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu).

P= Angka Persentase.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah proses penelitian, produk media pembelajaran, validasi ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Uji coba lapangan Skala perorangan, skala kecil dan skala besar.

Media pembelajaran ini dapat dibuat dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Nahdlotul Muslimin Karyamukti OKU. Media pembelajaran ini sudah melalui tahap validasi oleh dosen ahli media, dosen ahli desain, ahli materi sebelum akhirnya dilakukan uji coba ke lapangan, yaitu uji coba skala perorangan, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Tabel 3 Evaluasi Pramaster

Uji Kelayakan	Persentase	Keterangan
Ahli Media	79,125%	Baik
Ahli Desain	79,9%	Baik
Ahli Materi	81,6%	Baik
Perorangan	82,71%	Baik
Skala Kecil	82,73%	Baik

© 2019 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

Skala Besar	83,53%	Baik
-------------	--------	------

Validasi produk ahli media dilakukan pada hari Sabtu, 25 Mei 2019, dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli media, maka peneliti mendapatkan penilaian dengan rincian sebagai berikut.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 8 indikator adalah 633 dan rata-ratanya adalah 79,125 %. Jadi secara keseluruhan, persentase dari angket pengujian ahli media adalah 79,125% dengan predikat “Baik”.

Validasi produk oleh ahli desain dilakukan pada hari Senin, 27 Mei 2019, dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli desain, maka peneliti mendapatkan penilaian dengan rincian sebagai berikut.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai dari 11 indikator adalah 879 dan rata-ratanya adalah 79,9 %. Jadi secara keseluruhan, persentase dari angket pengujian ahli desain adalah 79,9% dengan predikat “Baik”.

Validasi produk oleh ahli konten dilakukan pada hari Senin, 9 Juni 2019, dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli konten, maka peneliti mendapatkan penilaian dengan rincian sebagai berikut.

Setelah dilakukan uji coba ahli media, ahli desain, dan ahli konten, uji coba selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji coba skala perorangan di MTs Nahdlotul Muslimin.

Pada uji coba skala perorangan dilakukan terhadap tiga orang yang terdiri dari 3 orang siswa MTs Nahdlotul Muslimin Kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumen 14 butir. Berdasarkan tabel 6 hasil uji coba data mengenai tingkat kelayakan produk yaitu sebesar 3.476 dengan persentase 82,76%. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media pembelajaran berbasis komputer model *drill* pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0* untuk siswa kelas VII MTs Nahdlotul Muslimin Karyamukti dengan kriteria “Baik”.

Pada uji coba skala kecil dilakukan terhadap tiga orang yang terdiri dari 8 orang siswa MTs Nahdlotul Muslimin Kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan

jumlah instrumen 14 butir. Berdasarkan tabel 7 hasil uji coba data mengenai tingkat kelayakan produk yaitu sebesar 3.476 dengan persentase 82,76%. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media pembelajaran berbasis komputer model *drill* pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0* untuk siswa kelas VII MTs Nahdlotul Muslimin Karyamukti dengan kriteria “Baik”.

Pada uji coba skala besar dilakukan terhadap tiga orang yang terdiri dari 30 orang siswa MTs Nahdlotul Muslimin Kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumen 14 butir. Berdasarkan tabel 8 hasil uji coba data mengenai tingkat kelayakan produk yaitu sebesar 35134 dengan persentase 83,65%. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media pembelajaran berbasis komputer model *drill* pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0* untuk siswa kelas VII MTs Nahdlotul Muslimin Karyamukti dengan kriteria “Baik”.

Dari pembahasan mengenai hasil uji coba para ahli, ahli media, ahli desain, dan ahli materi sampai uji coba perorangan, uji coba skala kecil, dan uji coba skala lapangan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran berbasis komputer model *drill* yang dikembangkan sudah mempunyai tingkat kelayakan yang baik dan dapat diterima sebagai media pembelajaran di MTs Nahdlotul Muslimin Karyamukti.

1. Halaman Login



Menu login merupakan menu yang menyediakan berupa identitas siswa nama dan kelas. Siswa diwajibkan mengisi identitas terlebih dahulu kemudian mengklik tombol masuk, barulah siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran berbasis komputer model *drill*.

2. Halaman Menu Utama



ija
57

Menu utama merupakan menu yang menyediakan beberapa menu lainnya untuk mempermudah pengguna mengakses menu yang diinginkan. Menu-menu tersebut adalah menu Petunjuk, Kompetensi, Materi, Latihan, Evaluasi, dan Profil.

3. Halaman Petunjuk



Halaman petunjuk menampilkan penjelasan tentang penggunaan dari berbagai menu pada media pembelajaran berbasis komputer model *drill*.

4. Halaman Kompetensi



Halaman berisi kompetensi berisi informasi mengenai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada media yang dibuat.

5. Halaman Materi



Menu materi merupakan menu yang berisi materi pelajaran Fiqh kelas VII MTs Nahdhotul Muslimin Karyamukti OKU. Menu materi ini berisi kumpulan teks dan video.

6. Halaman Latihan



Menu latihan merupakan menu yang berisi latihan soal yang sesuai dengan materi pelajaran Fiqh kelas VII di MTs Nahdhotul Muslimin Karyamukti.

7. Halaman Evaluasi



Menu ini berisikan proses penilaian terhadap materi yang telah disajikan produk Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer model *drill*. Sehingga peneliti dapat melihat apakah produk yang disajikan benar-benar dapat dipahami oleh siswa.

8. Halaman Profil



Menu ini digunakan untuk menampilkan halaman yang berisi biodata pengembang produk media pembelajaran berbasis komputer model *drill*.

9. Tampilan Konfirmasi Keluar



Halaman ini berisi konfirmasi keluar atau menutup media pembelajaran berbasis komputer model *drill*.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan pembelajaran berbasis komputer model *drill* yaitu melalui beberapa tahap yaitu tahap uji coba ahli-ahli dan tahap uji coba ke lapangan. Hasil evaluasi pramaster yang dilakukan oleh ahli media diperoleh 79,125% dengan predikat baik, evaluasi ahli desain diperoleh persentase 79,9% dengan predikat baik, dan ahli materi menilai produk yang dibuat dengan persentase 81,5% predikat baik. Jadi keseluruhan nilai rata-rata persentase pada validasi ahli memperoleh kriteria kelayakan Baik.

Setelah dilakukan uji kelayakan para ahli maka dilanjutkan dengan uji coba perorangan diperoleh rata-rata persentase 82,76% dengan predikat baik, uji coba skala kecil diperoleh rata-rata persentase 82,83% dengan predikat baik, dan uji coba skala

besar diperoleh rata-rata persentase 83,65% dengan predikat baik. Jadi secara keseluruhan nilai rata-rata persentase pada responden memperoleh kriteria kelayakan Baik.

Berdasarkan hasil dari beberapa tahap uji coba yang dilakukan oleh ahli dan responden dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0* ini layak diterapkan dalam pembelajaran Fiqih di kelas VII di MTs Nahdlotul Muslimin Karyamukti.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [2] Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Prinda Cinta.
- [4] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [5] Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [6] Tegeh Made. Jampel. Nyoman., Putjawan. Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [7] Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM.