

Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute

Sinar Wulan¹, Fauziah Zainuddin², Muhammad Yamin³,
Selviana⁴, M. Arief R⁵, Ervi Rahmadani⁶.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

sinar_wulan0030_mhs19@iainpalopo.ac.id, muhammadyamin@iainpalopo.ac.id,
fauziah_zainuddin@iainpalopo.ac.id, selviana0027_mhs19@iainpalopo.ac.id,
muhammadariefr@iainpalopo.ac.id, ervirahmadani@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Skripsi ini membahas sebuah penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *smart card* pada mata pelajaran akidah akhlak materi mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Dalam pengembangan media pembelajaran *smart card* ini peneliti menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran *smart card* yang dibuat telah divalidasi oleh 2 ahli validator di antaranya: validator materi dan validator media. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk serta membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat memahami materi mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna pada mata pelajaran akidah akhlak. Dalam pembuatan media pembelajaran *smart card* peneliti menggunakan aplikasi Canva. Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VI. Untuk tingkat kevalidan produk pengembangan dilakukan uji validitas oleh validator ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk mengetahui praktikalitas produk, peneliti menyebarkan angket praktikalitas kepada peserta didik. Hasil validasi media pembelajaran *smart card* mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan nilai 92% masuk dalam kategori sangat valid, dan nilai dari ahli media yaitu 90% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon terhadap praktikalitas media pembelajaran *smart card*, berdasarkan angket respon pendidik, diperoleh hasil persentase 93,05% yang berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan angket respon peserta didik menghasilkan persentase 93,31% yang termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Smart Crad, Akidah Akhlak*

Pendahuluan

Pendidikan menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan seseorang. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup. Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses untuk membantu seseorang
<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

dalam mengembangkan dirinya sehingga nantinya mampu menghadapi segala persoalan atau permasalahan dengan sikap yang terbuka serta dengan pendekatan kreatif tanpa kehilangan identitas dirinya sendiri (Hariono et al., 2021; Nasution et al., 2023; Nurdin, 2020). Pendidikan adalah suatu proses yang ditujukan untuk mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya (Fakhrurrazi, 2018; Hisbullah et al., 2022; Nababan & Banurea, 2023; Olivia et al., 2022). Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tujuan pembelajaran yang sistematis. Tujuan pembelajaran memiliki nilai yang sangat penting dalam pengajaran, bahkan dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan faktor penting dalam pembelajaran.

(SISDIKNAS) No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 (Hisbullah & Firman, 2019; Inkiriwang, 2020; Khunaifi & Matlani, 2019; Wartoyo, 2022), menyatakan bahwa:

"Tujuan Pendidikan Nasional adalah menumbuhkan kemampuan terpendam peserta didik, memupuk keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, menanamkan budi pekerti luhur, meningkatkan kesejahteraan jasmani, menyampaikan informasi, membina kemampuan, menumbuhkan kreativitas, mendorong kemandirian, dan pada akhirnya membentuk mereka menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab."

Tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirancang dan diterapkan pada setiap sekolah, tidak lepas dari adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Salah satu sarana yang harus dipenuhi yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik, agar dapat merangsang atau mendorong berjalannya suatu proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar yang menunjang keberhasilan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sehingga pada pertengahan tahun 2013 pemerintah menyempurnakan kurikulum pada satuan pendidikan yang disebut kurikulum 2013 dengan tujuan, meningkatkan karakter peserta didik sehingga menjadi lebih baik. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut salah satunya adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran sangat membantu, sehingga proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran menjadi lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan prestasi belajar tidak optimal. Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, menarik dan efektif dalam menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Karena minat belajar dan hasil belajar peserta didik merupakan indikasi dari tersampainya informasi dan berhasilnya tujuan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara peneliti pada tanggal 16 Januari 2023 dengan pendidik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute. Peneliti memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran di kelas yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Beberapa media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar akidah akhlak ini, diantaranya berupa media gambar yang dicetak dan ditempelkan di depan kelas dan juga selebaran yang berisikan asmaul husna dan artinya, sehingga berdampak pada minat belajar peserta didik yang kurang.

Mengutip dari penelitian sebelumnya yang menggunakan atau mengembangkan media *smart card* dalam pembelajaran, dengan hasil penelitiannya yang

mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart card* mendapatkan kualifikasi sangat valid digunakan dan berpengaruh terhadap sistem pembelajaran. Sehingga peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media berupa *smart card* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media *smart card* adalah alat berupa kartu yang berisi gambar, kosa kata atau kalimat yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Dalam *smart card* ini juga berisikan pertanyaan dan jawaban dengan set kartu yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas dan melihat bahwa pentingnya guru menciptakan materi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran peserta didik di sekolah, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di Madrasah Ibtudaiyah 01 Bonepute."

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa juga disebut dengan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu desain pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian *Research and Development* ini telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute, Kecamatan Larompong Selatan, Kab. Luwu. Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya yakni pendidik dan peserta didik kelas VI yang berjumlah 9 orang di MI 01 Bonepute.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui kegiatan observasi, wawancara, angket (kuisioner) dan dokumentasi. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara serta penyebaran lembar angket analisis untuk mengetahui apakah media pembelajaran *smart card* dibutuhkan dalam pembelajaran atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh ahli Media dan ahli Materi. Tujuan dilakukan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan uji coba produk di lapangan. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *smart card* yang dikembangkan. Hasil data kepraktisan media pembelajaran *smart card* diperoleh dari pengisian angket oleh peserta didik dan pendidik sebagai tolak ukur bahwa media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta menjadi tolak ukur keberhasilan pendidik.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini mencakup lembar analisis, lembar validasi, dan angket praktikalitas. Lembar analisis berisikan beberapa aspek sebagai bahan untuk memperoleh informasi diantaranya: (1) Materi ajar akidah akhlak; (2) Media pembelajaran; dan (3) Metode Pembelajaran. Selanjutnya aspek yang terdapat pada lembar validasi Materi meliputi: (1) kelayakan Isi; dan (2) kelayakan Bahasa. Aspek lembar validasi Media meliputi: (1) Teknik Penyajian; dan (2) Manfaat/Kegunaan. Adapun aspek angket praktikalitas berisikan beberapa aspek penilaian antara lain: (1) Kelayakan isi; (2) Kelayakan Penyajian; dan (3) Kemudahan Bahasa.

Adapun prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada tahapan model pengembangan ADDIE antara lain: (1) analisis kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *smart card*; (2) merancang atau mendesain produk *smart card* dengan menggunakan aplikasi canva; (3) mengembangkan dengan melakukan uji validasi produk oleh ahli media dan ahli materi; (4) Implementasi

yaitu melakukan uji coba kepraktisan penggunaan *smart card* dengan membagikan angket resepon pendidik dan peserta didik. (5) Evaluasi yaitu melakukan revisi produk yang dikembangkan sebagai tindakan akhir dalam tahapan model pengembangan ADDIE.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan saran yang terdapat pada angket mengenai hal-hal yang harus diperbaiki pada produk media pembelajaran *smart card* oleh pakar ahli media, ahli materi serta uji Praktikalitas pendidik dan peserta didik. Sedangkan Analisis deskriptif kuantitatif dipakai untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh melalui lembar analisis, lembar validasi dengan menggunakan skala lima dan angket praktikalitas dengan menggunakan skala empat dengan rentang nilai:

Skala penilaian lembar validasi

- Skor 1 : Sangat kurang
- Skor 2 : Kurang
- Skor 3 : Cukup
- Skor 4 : Baik
- Skor 5 : Sangat Baik

Skala penilaian angket praktikalitas

- Skor 1 : Sangat tidak setuju
- Skor 2 : Tidak setuju
- Skor 3 : Setuju
- Skor 4 : Sangat setuju

Hasil pengisian lembar validasi dan praktikalitas dapat ditentukan dengan rumus:

$$Persentase = \frac{\sum Skor\ yang\ diberikan\ validator}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Maka diperoleh pengklasifikasian nilai validasi dan praktikalitas sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Pengkategorisasian.

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid/ Praktis
61% - 80%	Valid/ Praktis
41% - 60%	Cukup valid/ Praktis
21% - 40%	Kurang valid/ Praktis
0%- 20%	Tidak valid/ Praktis

Hasil

Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan

Tahap awal dalam model pengembangan adalah tahap analisis pada tahap ini peneliti harus melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yang menggunakan instrument berupa wawancara dengan Ibu Ediawati, S.Ag. selaku pendidik mata pelajaran akidah akhlak kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute. Berdasarkan wawancara tersebut penulis memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran di kelas yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran yang sering digunakan pendidik sebagai penunjang, berupa papan tulis dan selebaran yang berisikan asmaul husna dan artinya yang ditampilkan dari buku cetak pelajaran akidah akhlak, sehingga berdampak pada minat belajar peserta didik yang kurang.

Analisis merupakan penelitian terhadap sesuatu untuk meraih kebenaran atas sesuatu yang ingin dicapai. Berdasarkan observasi dan pengamatan penulis ketika meneliti ialah kurangnya media pembelajaran yang diterapkan. Maka dari itu, berdasarkan data yang diperoleh penulis menurut analisis kebutuhan, peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa smart card agar peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak khususnya materi mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna.

Design (Perancangan) Media Pembelajaran Smart Card

Tahap kedua yaitu tahap perancangan/design. Pada tahap ini peneliti mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan aplikasi yang akan digunakan. Aplikasi yang akan digunakan untuk membuat smart card ini yaitu canva. Kedua merancang materi, desain tampilan pembuatan media pembelajaran smart card.

1. Perancangan materi

Penyusunan materi dibuat sesuai dengan referensi yang ada. Penyusunan materi dibuat secara runtut sehingga memudahkan peserta didik untuk memahaminya. Materi yang dipilih adalah mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna. Pada materi ini termuat kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum 2013.

2. Menentukan templet animasi, dan gambar

Templet animasi dipilih dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran dan didesain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dalam pembelajaran akidah akhlak khususnya pada materi mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna. Dalam hal ini peneliti juga menyiapkan gambar animasi yang sesuai dengan karakter usia peserta didik. Background dan gambar animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi canva yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Hasil Uji Validitas Media yang Telah Dikembangkan

Smart card divalidasi oleh 2 validator yaitu: ahli media dan ahli media. Adapun hasil uji validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek
1.	Teknik Penyajian
2.	Manfaat/Kegunaan
Total skor	72
Skor maks	80
Persentase	90%
Kriteria	Sangat Valid

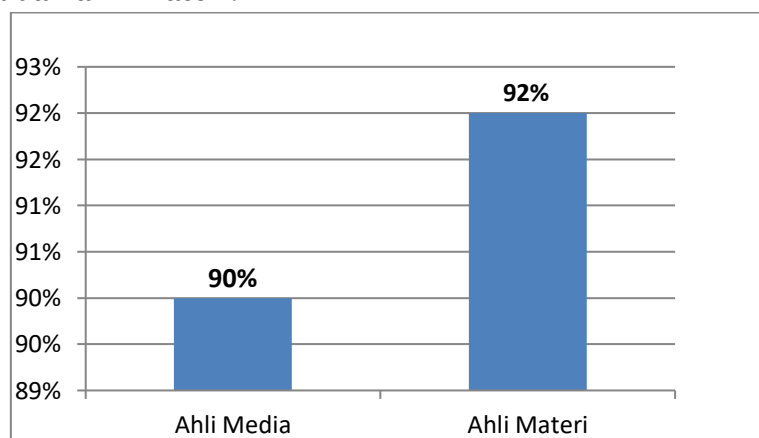
Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi diketahui bahwa pada produk materi pembelajaran ini telah dinyatakan sangat valid. Dilihat dari hasil kalkulasi dari 16 indikator tersebut dengan persentase 90%. Jadi total dari keseluruhan bernilai sangat valid dengan persentase 90%.

Uji Validitas *smart card* dari segi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek
1.	Kelayakan Isi
2.	Kelayakan Bahasa
Total skor	69
Skor maks	75
Persentase	92%
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi diketahui bahwa pada produk materi pembelajaran ini telah dinyatakan sangat valid. Dilihat dari hasil kalkulasi dari 15 indikator tersebut dengan persentase 92%. Jadi total dari keseluruhan bernilai sangat valid dengan persentase 92%. Berikut gambar diagram hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis, validasi yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan nilai rata-rata 92% dengan kriteria "Sangat

Layak”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran sebagai pedoman untuk direvisi. Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan nilai rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat Layak”, juga disertai dengan catatan ataupun saran sebagai pedoman untuk direvisi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan sangat valid sehingga layak untuk digunakan.

Peneliti telah melakukan pengolahan data secara kualitatif dengan merevisi produk berdasarkan saran serta kritik dari ahli media dan ahli materi. Adapun saran yang diberikan yakni: (1) Memperbaiki desain ilustrasi gambar yang lebih sesuai dengan kartu jawaban; (2) Memperbaiki ukuran dan tata letak gambar; (3) Memperbaiki redaksi kata sesuai arahan (kata tentara diubah menjadi umat); (4) Memperbaiki desain gambar sebelumnya.

Hasil Uji Kepraktisan Produk yang Telah Dikembangkan

Kepraktisan media *smart card* dengan melakukan uji coba terbatas oleh pendidik dan 9 orang peserta didik Kelas VI di madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute. Tingkat kepraktisan media dapat diketahui melalui penyebaran angket praktikalitas yang diisi berdasarkan penilaian pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran *smart card* pada mata pelajaran akidah akhlak khususnya materi mengenal Allah Swt melalui asmaul husna. Berikut hasil uji praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik bisa dilihat pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Pendidik

No	Aspek
1	Penyajian
2	Isi
3	Bahasa
Total skor	67
Skor maks	72
Persentase	93,05%
Kategori	Sangat praktis

Berdasarkan tabel hasil analisis angket respon guru terhadap media pembelajaran *smart card* mata pelajaran akidah akhlak khususnya pada materi mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna, diperoleh nilai dengan persentase 93,05% yang masuk pada kategori sangat praktis.

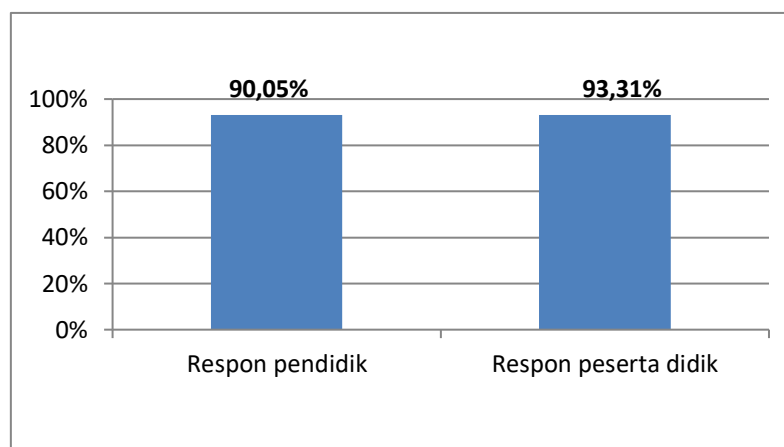
Berikut angket respon peserta didik yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Subjek Penelitian	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1	A. Nizar Juliansyah	24	15	7
2	Alifiatno	25	15	7
3	Alvin	25	15	8
4	Auliayanti	26	16	8
5	Baso Ghazali Rahim	26	15	6
6	Feny Ramadhani	28	15	8

7	M. Ibnu Sabil	28	16	8
8	Ratih	25	15	7
9	Riyanthy Muhlis	26	15	7
Jumlah		233	138	66
Skor Maksimum		252	144	72
Presentase (%)		92,46	95,83	91,66
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis
Total Persentase		93,31% Sangat Praktis		

Berdasarkan hasil analisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran *smart card*, diperoleh total presentase penilaian pada setiap aspek yaitu sebesar 93,31% yang berada pada kategori sangat paraktis. Berikut gambar diagram batang angkte respon pendidik dan peserta didik.



Gambar 2. Diagram Hasil Angket Respon Pnedidik dan Peserta didik

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *smart card* mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap analisis melibatkan analisis kebutuhan, diikuti oleh perancangan yang mencakup perancangan materi dan template animasi serta gambar. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan *smart card* yang telah dirancang sebelumnya, dengan pemberian lembar validasi kepada validator ahli materi dan ahli media untuk pengujian produk. Implementasi dilakukan melalui uji coba produk dan pengumpulan angket respon dari pendidik dan peserta didik. Evaluasi dilakukan setelah uji validasi, menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart card* pada mata pelajaran akidah akhlak, khususnya materi mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna, dapat digunakan.

Setelah tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi media oleh para ahli untuk mendapatkan kritikan dan saran. Dua validator, ahli materi dan ahli media, melakukan penilaian terhadap aspek materi dan media. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata 92% dan 90% dengan kriteria "Sangat Layak," disertai catatan dan saran untuk revisi. Berdasarkan hasil validasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart card* sangat valid dan layak digunakan.

Tahap selanjutnya adalah tahap praktikalitas atau implementasi, di mana produk diuji dengan 9 peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute. Setelah peneliti mendemonstrasikan produk, angket respon diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil angket menunjukkan persentase 93,05% dari pendidik dan 93,31% dari peserta didik, masuk dalam kategori sangat praktis, menegaskan bahwa media pembelajaran smart card layak digunakan.

Hasil penelitian ini dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pada pembelajaran yang bersifat aktif, di mana peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Harefa et al., 2023; Mulyadi, 2022; Nurhidayati, 2017). Model ADDIE yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran smart card memperhatikan langkah-langkah yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, sementara tahap perancangan mempertimbangkan desain materi yang dapat memicu keterlibatan aktif peserta didik. Konsep konstruktivisme juga muncul dalam tahap implementasi, di mana peserta didik terlibat dalam uji coba produk dan memberikan respon, membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman praktis.

Selain itu, konsep evaluasi dalam model ADDIE mencerminkan aspek formatif dan sumatif dari evaluasi pembelajaran. Tahap evaluasi tidak hanya memberikan pemahaman terhadap keefektifan media pembelajaran smart card, tetapi juga memberikan wawasan yang berharga untuk perbaikan dan pengembangan berkelanjutan. Teori evaluasi formatif membantu peneliti untuk menilai validitas dan praktikalitas media pembelajaran, seiring dengan upaya untuk memahami sejauh mana kebutuhan pembelajaran dipenuhi (Fatmawati & Andromeda, 2021; Wahyuni & Hardeli, 2019; Wijaksono & Prima, 2022; Yolanda & Iryani, 2020).

Selanjutnya, teori psikologi pendidikan yang menekankan pentingnya interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat dihubungkan dengan hasil penelitian ini (Isti'adah, 2020). Hasil angket respon dari pendidik dan peserta didik mencerminkan interaksi yang positif dan pemahaman yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran smart card. Teori ini menekankan bahwa pengalaman belajar yang memadai memerlukan kolaborasi dan komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, yang tampaknya tercapai melalui penerapan media pembelajaran smart card ini. Keseluruhan, hasil penelitian ini menggambarkan bagaimana teori-teori pembelajaran dan psikologi pendidikan dapat diintegrasikan secara efektif dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pembelajar.

Hasil penelitian yang menunjukkan keberhasilan media pembelajaran smart card dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik mungkin telah meningkatkan keterlibatan mereka. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini memastikan bahwa analisis kebutuhan peserta didik menjadi dasar perancangan materi, memastikan relevansi dan ketertarikan bagi mereka. Proses pengembangan yang melibatkan ahli materi dan ahli media juga memberikan aspek kevalidan yang signifikan, sehingga peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang memadai dan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

Kemudian, penerapan teori pembelajaran konstruktivis juga memainkan peran kunci dalam kesuksesan media pembelajaran ini. Konsep konstruktivisme menekankan pembelajaran yang aktif, di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran. Dengan mendemonstrasikan dan mengikuti instruksi dalam media pembelajaran smart card,

peserta didik dapat membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi akidah akhlak, khususnya dalam mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna. Oleh karena itu, hasil positif penelitian ini dapat diatribusikan kepada perpaduan desain media yang cermat dengan teori pembelajaran yang relevan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan efektif bagi peserta didik.

Implikasi penelitian ini memiliki dampak yang signifikan pada pengembangan media pembelajaran dan peningkatan kualitas proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute. Pertama, hasil positif dari penggunaan media pembelajaran smart card menunjukkan bahwa pendekatan pengembangan berbasis model ADDIE dapat menjadi landasan yang efektif dalam merancang media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan memanfaatkan metode analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis, pengembangan media pembelajaran dapat lebih terarah dan adaptif terhadap kurikulum serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, implikasi ini memberikan landasan bagi pihak-pihak terkait untuk mempertimbangkan pendekatan serupa dalam mengembangkan media pembelajaran di tingkat pendidikan lainnya.

Selain itu, hasil positif juga memiliki implikasi pada penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran smart card, sebagai representasi dari integrasi teknologi dalam konteks pembelajaran, dapat memberikan dorongan untuk mengadopsi inovasi serupa dalam institusi pendidikan lainnya. Penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya tarik materi pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan digital yang relevan untuk masa depan. Oleh karena itu, para pengambil kebijakan pendidikan dan praktisi pendidikan dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan menyiapkan peserta didik untuk tantangan masa depan. Implikasi ini mendorong adopsi teknologi pendidikan sebagai bagian integral dari pendidikan modern yang berfokus pada kualitas, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Perlu dicatat bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil dan generalisasi temuan. Salah satu keterbatasan utama adalah fokus penelitian hanya pada satu madrasah, yaitu Madrasah Ibtidaiyah 01 Bonepute. Hal ini dapat membatasi representativitas hasil untuk diterapkan secara umum pada konteks pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan berbagai madrasah atau institusi pendidikan untuk mendapatkan gambaran yang lebih holistik dan mengonfirmasi keberlakuan temuan ini.

Selain itu, penggunaan jumlah sampel peserta didik yang terbatas dalam tahap implementasi mungkin juga mempengaruhi generalisabilitas hasil. Replikasi penelitian dengan melibatkan sejumlah peserta didik yang lebih besar dapat memberikan kekuatan statistik yang lebih besar dan menghasilkan temuan yang lebih kuat. Pemahaman lebih lanjut tentang efektivitas media pembelajaran smart card juga dapat diperoleh melalui pengumpulan data dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap pembelajaran peserta didik. Dengan mempertimbangkan keterbatasan ini, hasil penelitian ini sebaiknya diinterpretasikan dengan hati-hati dan dijadikan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam di bidang pengembangan media pembelajaran dan teknologi pendidikan.

Simpulan

Temuan penting dalam penelitian ini menyoroti kesuksesan media pembelajaran smart card dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak, khususnya dalam mengenal Allah Swt. melalui asmaul husna. Pendekatan pengembangan berbasis model ADDIE secara sistematis memberikan dasar yang kokoh dalam merancang media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang menghasilkan nilai rata-rata 92% dan 90% dengan kriteria "Sangat Layak" menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya memenuhi standar kevalidan, tetapi juga dianggap praktis oleh pendidik dan peserta didik dengan persentase 93,05% dan 93,31%. Temuan ini bukan hanya mencerminkan keberhasilan pengaplikasian teori konstruktivisme dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas teknologi dalam meningkatkan interaksi dan pembelajaran di lingkungan madrasah. Implikasi dari temuan ini dapat membuka peluang untuk menerapkan strategi pengembangan media pembelajaran serupa dalam konteks pendidikan Islam yang lebih luas.

Referensi

- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Taqfir*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fatmawati, M., & Andromeda, A. (2021). E-Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Sistem Koloid untuk SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jjpk.v5i2.37732>
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.150>
- Hariono, T., Ashoumi, H., Mujahadah, A. S., & Adransyah, A. (2021). Pendampingan Pembelajaran dalam Pengkondisian Siswa melalui Ice Breaking. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), Article 3. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v2i3.1727
- Hisbullah, H., & Firman, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.231>
- Hisbullah, H., Nadirah, S., Aniati, A., & Rahman, A. (2022). Construction And Validity Of The Hypnoteaching-Based Learning Model: A Development Study In Elementary Schools. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), Article 03. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.4796>
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban Negara dalam Penyediaan Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *LEX PRIVATUM*, 8(2), Article 2. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexprivatum/article/view/29792>
- Isti`adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan* (1st ed.). Edu Publisher.
- Khunaifi, A. Y., & Matlani, M. (2019). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.30984/jii.v13i2.972>

- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, hukum dan Pendidikan*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>
- Nababan, D., & Banurea, L. (2023). Strategi PAK Terhadap Memotivasi Siswa dalam Bersosialisasi dan Aktif Belajar Melalui Pembelajaran PAK di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 12859–12869.
- Nasution, S., Miswar, M., & Karim, P. A. (2023). Implementasi Konseling Islami: Negoisasi Identitas Spiritual Dalam Tradisi Tarekat Naqshabandiyah di Sumatera Utara. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), Article 01. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1831>
- Nurdin, H. (2020). Problems and Crisis of Islamic Education Today and in The Future. *International Journal of Asian Education*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.46966/ijae.v1i1.17>
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30653/001.201711.2>
- Olivia, N., Firman, & Desyandri. (2022). Pengaruh Metode Discovery Learning dengan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.609>
- Wahyuni, M. D., & Hardeli. (2019). Pengembangan Modul Berorientasi Chemistry Triangle pada Materi Sistem Koloid Untuk Pembelajaran Kimia Kelas XI Tingkat SMA/MA. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1), 162–171.
- Wartoyo, F. X. (2022). Menakar Korelatifitas Merdeka Belajar Dengan Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Pancasila. *Widya Pranata Hukum : Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.37631/widyapranata.v4i2.682>
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>
- Yolanda, T., & Iryani. (2020). Validitas Modul Asam Basa Berbasis Inkuiri Terbimbing dilengkapi Soal (HOTS) untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XI SMA/MA. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(1), 53–60. <https://doi.org/10.38035/rrj.v3i1.333>