

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam atau yang disingkat dengan sebutan PAI, dapat dimaknai dalam dua pandangan, yaitu: Pertama, PAI dipandang sebagai sebuah mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum di satuan pendidikan umum misalnya SD, SMP, SMA dan SMK. Pandangan yang Kedua, PAI dipandang sebagai rumpun pelajaran yang terdiri atas mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, Fikih, Sejarah Peradaban Islam dan Bahasa Arab seperti yang diajarkan pada satuan pendidikan yang berbasis madrasah, misalnya Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA).

PAI sebagai mata dan atau rumpun pelajaran memiliki peranan yang sangat penting di dalam proses penanaman nilai-nilai ajaran agama Islam kepada peserta didik, yang dengan nilai-nilai itu peserta didik mampu menjadi pribadi yang taat pada Tuhannya, patuh pada orang tuanya, peka terhadap lingkungan sosialnya bahkan sampai cinta terhadap bangsanya, karena inilah esensi Islam sebagai ajaran hidup kehidupan. Oleh karena itu proses pembelajaran PAI tidak boleh serampangan, harus ada pengelolaan pembelajaran yang matang agar pembelajaran PAI menjadi pembelajaran yang berdampak dalam proses penanaman nilai-nilai. Tentunya konstruk ideal itu terbangun dalam pengelolaan pendidikan agama yang bermutu, sehingga pantas kalau pemerintah melalui Menteri Agama mengeluarkan peraturan tentang pengelolaan pendidikan agama di sekolah (Peraturan Kementerian Agama RI No. 16 Tahun 2010).

Pengelolaan pendidikan agama yang bermutu di sekolah akan terlihat dan tergambar dengan jelas salah satunya dalam proses pembelajaran yang berdaya guna dan berhasil guna. Menciptakan proses pembelajaran yang seperti itu sebenarnya bukan hanya bagian dari peran guru sebagai *director of learning*, tetapi sebagai suatu kompetensi paedagogik yang harus ada dan melekat pada diri seorang guru. Indikator proses pembelajaran yang berdaya guna dan berhasil guna akan ter-

terejawantahkan pada keefektifan proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang baik.

Rangka kerja tindakan yang disebut pengelolaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran PAI untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran PAI mencakup hal-hal seperti memilih metode dan strategi pembelajaran yang tepat, merancang kurikulum, mengembangkan materi pembelajaran, dan melakukan evaluasi dan pengawasan kemajuan siswa (Hamalik, 2016: 42).

Dalam pengelolaan pembelajaran PAI, pemilihan strategi dan pendekatan pembelajaran yang tepat sangat penting. Berbagai metode seperti permainan peran, simulasi, penugasan individu atau kelompok, ceramah, dan diskusi dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru harus mempertimbangkan apakah metode sesuai dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Sanjaya, 2016: 33).

Namun problemnya dewasa ini dengan kondisi transisi pandemi covid-19, proses pembelajaran PAI mengalami berbagai tantangan dan rintangan tersendiri. Proses pembelajaran dipaksakan harus berbasis *hybird* daring dan luring. Hal ini dilakukan sesuai dengan instruksi dari kepala dinas pendidikan. Pembelajaran dengan berbasis *hybird* tersebut, peneliti memiliki beragam asumsi kendala yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Aksesibilitas dan ketersediaan infrastruktur yang diperlukan untuk menjalankan pembelajaran *hybrid* belum memadai, hal ini dapat menjadi hambatan yang nyata baik bagi pendidik maupun peserta didik.
2. Interaksi dan kolaborasi antara pendidik dengan peserta didik menjadi terbatas. Mengingat interaksi positif selama proses pembelajaran sangat penting demi terwujudnya pembelajaran yang efektif.
3. Pembelajaran *hybrid* dapat menjadi sulit bagi peserta didik untuk tetap termotivasi dan terlibat. Peserta didik yang tidak memiliki hubungan langsung dengan guru atau teman sekelas mereka mungkin kurang termotivasi untuk belajar.

4. Kesulitan mengelola waktu: Pembelajaran *hybrid* membutuhkan manajemen waktu yang efektif baik bagi pendidik maupun peserta didik. Peserta didik harus memahami tugas dan tanggung jawab mereka dalam kedua format pembelajaran, termasuk mengatur waktu mereka antara pembelajaran daring dan luring serta mengatur waktu untuk bertemu dengan guru atau rekan sekelas secara langsung. Peserta didik yang mengalami kesulitan mengelola waktu mereka dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran mereka dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Selaras dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, banyak upaya yang cukup maksimal dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif di masa transisi pandemi covid-19, untuk menjawab beragam asumsi yang menjadi kendala oleh peneliti. Di antaranya upaya nyata yang telah dilaksanakan adalah dengan mengembangkan pembelajaran PAI menggunakan model desain ADDIE yang melahirkan berbagai rancangan program. Adapun program pengembangan yang telah dilakukan adalah merancang dan melaksanakan perangkat pembelajaran PAI berbasis daring dan luring, merancang dan melaksanakan evaluasi hasil belajar, melakukan tindak lanjut dari hasil evaluasi, melakukan home visit kepada peserta didik yang memiliki masalah akademik maupun non akademik. Secara teoritis seharusnya guru yang melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran serta melaksanakan komponen dan langkah yang tepat dalam proses pembelajaran dapat mengantarkan peserta didik dalam mencapai keefektifan belajar yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar yang signifikan. Terlebih peneliti pun menggunakan model desain ADDIE, yang secara teoritik ilmiah tidak diragukan lagi konsepnya. Namun peneliti masih belum menemukan keefektifan pembelajaran sehingga berimplikasi pada hasil belajar yang kurang maksimal. Hal itu terlihat dari hanya sebagian peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran PAI, mulai dari segi mengajukan pertanyaan, mengerjakan latihan soal atau merespon pertanyaan dalam diskusi kelas melalui platform yang telah

disediakan. Komunikasi pembelajaran luring pun hanya terjalin komunikasi satu arah. Dan sekitar 85% hasil belajar peserta didik masih belum mencapai KKM.

Berdasarkan latar belakang tersebut, menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian lebih dalam di kelas XI OTKP SMK Medina Bandung yang dirumuskan dalam judul “Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Desain Pembelajaran ADDIE untuk Meningkatkan Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa” pada ruang lingkup materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep desain ADDIE pada pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan di kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung?
2. Bagaimana penerapan desain ADDIE pada pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan di kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung?
3. Bagaimana efektivitas belajar siswa kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung pada pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan dengan menggunakan desain pembelajaran ADDIE?
4. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung pada pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan dengan menggunakan desain pembelajaran ADDIE?
5. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan desain ADDIE untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung dalam pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan?

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui konsep desain ADDIE pada pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan di kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung.
2. Untuk mengetahui penerapan desain ADDIE pada pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan di kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung.
3. Untuk mengetahui efektivitas belajar siswa kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung pada pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan dengan menggunakan desain pembelajaran ADDIE.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung pada pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan dengan menggunakan desain pembelajaran ADDIE.
5. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan desain pembelajaran ADDIE untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa kelas XI OTKP SMKs Medina Bandung dalam pembelajaran PAI materi pokok hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Penelitian secara Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya pada pengembangan pembelajaran PAI dengan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE dalam upaya meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa sehingga dapat

dijadikan rujukan dalam pembelajaran PAI apalagi disituasi transisi pandemi covid-19 seperti ini.

2. Manfaat Penelitian secara Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Untuk peserta didik, manfaat penelitian ini diharapkan menjadi sebuah pengalaman belajar yang baru dalam proses meningkatkan keefektifan dan hasil belajar dalam pembelajaran PAI.
- b. Untuk pendidik, manfaat penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dalam menciptakan proses pembelajaran yang berdaya guna dan berhasil guna serta menjadi solusi dalam memecahkan permasalahan pembelajaran PAI apalagi dimasa transisi pandemi covid-19 guna menciptakan keefektifan dan hasil belajar siswa yang baik.
- c. Untuk lembaga pendidikan atau sekolah, manfaat penelitian ini diharapkan agar mampu mempertahankan dan meningkatkan pembelajaran yang berbasis *student center* serta memperkuat kebijakan sekolah di dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif.
- d. Untuk peneliti, manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal serta menambah kajian pengembangan keilmuan yang lebih luas dan mendalam di masa yang akan datang.

E. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dibangun atas dasar teori pembelajaran humanistik, yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses aktif, pribadi dan berpusat pada siswa, sehingga membutuhkan langkah-langkah nyata agar pembelajaran tersebut berdaya dan berhasil guna. Tujuan dari teori pembelajaran humanistik adalah untuk memanusiakan manusia, sehingga seseorang bisa mengenali dirinya sendiri. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar (dalam hal ini siswa) memahami lingkungannya dan dirinya sendiri (Suprijono, 2011: 15).

Teori humanistik memandang manusia sebagai makhluk hidup yang memiliki fitrah tertentu pada masing-masing individunya. Karena itu, teori

humanistik memiliki tujuan untuk memanusiakan manusia, sehingga seseorang bisa mengenali dirinya sendiri. Dalam penerapannya sebagai metode pembelajaran, teori belajar humanistik ini juga perlu diikuti dengan pengetahuan tentang pendekatan belajar kognitif serta afektif supaya dapat menghasilkan perubahan positif pada siswa (Rachmawati, 2015: 36).

Pendidikan Agama Islam baik dipandang sebagai mata atau rumpun pelajaran memiliki peranan penting di dalam menanamkan nilai-nilai ajaran Islam. Tentunya penanaman nilai-nilai ajaran Islam ini akan terwujud jika pengelolaan pendidikan agama di sekolah itu bermutu. Sementara itu, mutu pengelolaan pendidikan agama di sekolah akan terwujud, salah satunya jika proses pembelajaran PAI yang dilaksanakan itu memiliki langkah-langkah yang nyata dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang seperti itu tentunya akan terwujud dengan berpedoman pada suatu desain pembelajaran tertentu.

Sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, cukup banyak usaha yang telah dilakukan agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan membuahkan hasil belajar yang baik. Di antaranya telah dilaksanakan pengembangan pembelajaran PAI dengan menggunakan desain pembelajaran ADDIE. Adapun program pengembangan yang telah dilakukan adalah merancang dan melaksanakan perangkat pembelajaran PAI, merancang dan melaksanakan evaluasi hasil belajar, melakukan tindak lanjut dari hasil evaluasi, melakukan *home visit* kepada peserta didik yang memiliki masalah akademik maupun non akademik. Namun peneliti masih belum menemukan keefektifan pembelajaran sehingga berimplikasi pada hasil belajar yang kurang maksimal. Hal itu terlihat dari hanya sebagian peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran PAI, dan sekitar 85% hasil belajar peserta didik masih belum mencapai KKM. Harusnya secara teoritis jika guru telah melakukan inovasi dalam desain pembelajaran dengan memperhatikan komponen dan langkah yang tepat, dapat mengantarkan peserta didik untuk mencapai keefektifan belajar yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan pada hal tersebut, menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian lebih dalam.

Sebenarnya ada banyak model desain pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas dan hasil belajar peserta didik, kenapa peneliti memilih model ADDIE, karena mengutip pendapatnya Mulyatiningsih (2016: 5) model Addie adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain, di mana di dalamnya mengandung rancangan prosedur pembelajaran yang komprehensif, mulai dari mengidentifikasi karakteristik umum, kemampuan awal dan gaya belajar peserta didik, merencanakan desain pembelajaran, mengembangkan desain pembelajaran ke dalam rancangan perangkat pembelajaran serta mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran.

ADDIE adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan sesuai dengan singkatan dari ADDIE itu sendiri, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Model Addie memang awalnya dikembangkan oleh Reiser dan Molenda (2003) yang digunakan untuk pengembangan instruksional sehingga menggambarkan pendekatan sistematisnya. Model addie ini menggunakan pendekatan sistem, artinya model ini membagi proses perencanaan dalam hal ini pembelajaran ke beberapa langkah, sehingga langkah-langkah itu terurut secara logis sistematis. Output dari setiap langkah akan menjadi input pada langkah berikutnya. Secara rinci tahapan model Addie dalam pengembangan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. *Analysis*

Kegiatan utama pada tahapan ini adalah menganalisis atau melakukan pengkajian terhadap pengembangan pembelajaran yang berguna untuk mengumpulkan informasi yang nantinya akan diidentifikasi. Analisis sendiri menurut KBBI memiliki arti penyelidikan atau pengkajian terhadap sesuatu untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Pada tahapan ini ada beberapa analisis yang perlu dilakukan, sekurang-kurangnya di antaranya adalah analisis tujuan, analisis peserta didik dan analisis *performance*.

Analisis tujuan yang dimaksudkan di sini adalah analisis tujuan pembelajaran, baik tujuan secara universal maupun instruksional. Menganalisis tujuan menjadi sangat penting karena menjadi ruh dari proses

pembelajaran, indikator pembelajaran itu sukses atau tidak dapat dilihat dari tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah tujuan pembelajaran PAI materi tentang hidup damai dengan toleransi yang menjadi fokus pada penelitian kali ini. Oleh karena itu menganalisis tujuan pembelajaran menjadi kegiatan yang penting dilakukan dalam proses analisis kebutuhan. Tetapi ada hal pokok yang harus jadi catatan, tidak semua kebutuhan dapat dijadikan sebagai tujuan dalam desain instruksional, maka seorang desainer perlu memilah mana kebutuhan yang dianggap mendesak untuk dipecahkan, inilah mungkin yang disebut dengan skala prioritas dalam *need assessment*.

Adapun analisis peserta didik yang dimaksudkan di sini adalah suatu kegiatan pengidentifikasian terhadap karakteristik yang muncul pada diri peserta didik secara integratif baik dalam aspek kognitif, afektif, psikomotor maupun perkembangannya. Analisis ini memiliki tujuan untuk menjadi tolak ukur sejauhmana peserta didik yang beranekaragam itu berkembang secara optimal. Hasil dari analisis peserta didik ini dijadikan acuan dalam pengembangan pembelajaran. Setidaknya ada beberapa point minimal yang perlu didapatkan pada tahap ini, di antaranya:

- a. Karakteristik peserta didik yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran.
- b. Ranah kognitif dan psikomotor apa saja yang sudah dikuasai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Kompetensi apa sajakah yang sudah dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d. Apa saja yang menjadi faktor pendukung dan penghambat peserta didik dalam proses pembelajaran.
- e. Bentuk pengembangan pembelajaran seperti apa yang cocok atau relevan dengan karakteristik peserta didik tersebut.

Sementara itu, analisis *Performance* adalah kegiatan pengidentifikasian suatu proses pembelajaran secara keseluruhan, di antaranya identifikasi

performance atau kinerja pendidik, sarana dan kelengkapan penunjang belajar peserta didik, kebijakan sekolah terhadap proses pembelajaran, iklim sosial bahkan sampai pada iklim psikologis. Oleh karena itu analisis *performance* ini dilakukan setelah pendidik memahami dari beragam temuan kesenjangan yang ada. Uraian penjelasannya dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Identifikasi *performance* atau kinerja pendidik merupakan kegiatan penghayatan mendalam terhadap keterampilan pendidik sepanjang melakukan tugas dan tanggungjawabnya dalam mengelola pembelajaran. Perihal ini perlu dilakukan karena keterampilan pendidik dalam pengelolaan pembelajaran yang tidak baik akan berimbas pada ketidak bermaknaan seluruh sarana prasarana pembelajaran yang menunjang. Oleh karenanya analisis ini tidak terbatas pada penguasaan materi pembelajaran yang dimiliki pendidik saja, akan tetapi kemampuannya dalam pemakaian beragam strategi pembelajaran, pemanfaatan sarana, alat, media, bahan, sumber belajar serta kemampuannya dalam melakukan penilaian hasil belajar.
- b. Identifikasi sarana dan kelengkapan penunjang belajar peserta didik merupakan kegiatan penelaahan terhadap sarana pembelajaran yang ada dengan tingkat keberhasilan pembelajaran. Karena lagi dan lagi seseorang pendidik sebagai *designer of intruction*, seideal apapun ia dalam memecahkan persoalan pembelajaran akan kembali kepada tersedia ataupun tidaknya sarana pendukung. Sistem pendidikan akan cenderung lebih efisien jika didukung dengan ketersediaan sarana dan kelengkapan penunjang.
- c. Mengidentifikasi berbagai macam kebijakan sekolah merupakan kegiatan pengkajian terhadap kebijakan sekolah yang telah digulirkan dengan suatu keberhasilan proses pembelajaran. Sehingga tolak ukurnya apakah kebijakan sekolah selama ini telah membantu mewujudkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sejatinya kebijakan itu harus mampu menjadi fasilitator bagi pendidik dalam

melakukan programnya, demi tercapainya pembelajaran yang berdaya guna dan berhasil guna.

- d. Mengenali iklim psikologi dan iklim sosial sekolah dengan tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Itu artinya apakah sekolah memiliki iklim yang baik dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Iklim sosial adalah hubungan yang terjalin antar semua komponen yang ada di sekolah, di samping itu, iklim psikologi adalah suasana kebersamaan yang terjalin antar semua unsur di sekolah. Kedua iklim tersebut akan sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan suatu pembelajaran.

2. *Design*

Tahap desain ini didapatkan dari tahapan analisis dan seluruh informasi yang didapat. Dari tahap analisis dan seluruh informasi yang didapat itu dijadikan rujukan bagaimana guru memulai merancang dan berpikir kreatif mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran berdaya guna dan berhasil guna dengan indikator apa yang menjadi tujuan pembelajarannya tercapai. Atau dengan kata lain tahap desain ini bisa kita sebut dengan tahap merancang kegiatan belajar mengajar. Pada tahap ini memang masih berupa konseptual yang nantinya akan menjadi dasar pada pengembangan tahap selanjutnya dalam model desain ADDIE. Merancang kegiatan belajar mengajar ini merupakan proses yang sangat tersusun yang diawali dengan; a) Menentukan tujuan pembelajaran, b) Membuat alur atau skema kegiatan belajar mengajar, c) Menentukan prangkat pembelajaran, d) Menyusun materi pembelajaran, dan e) Merancang instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Atau dalam literatur lain menyebutkan pada tahap ini setidaknya rancangan yang dimaksud (tahap *design*) meliputi berbagai hal berikut:

- a. Menentukan bahan pelajaran yang akan digunakan.
- b. Menyusun bahan penyajian pelajaran.
- c. Menentukan metode dalam penyajian bahan pelajaran yang relevan.
- d. Merancang instrumen atau alat penilaian hasil belajar peserta didik.

3. *Development*

Realisasi dari rancangan kegiatan belajar mengajar pada tahap *design* merupakan ciri utama pada tahap *development* dalam model addie. Jadi jika dalam tahap desain telah dirancang suatu kerangka konseptual dalam kegiatan belajar mengajar, maka pada tahap ini dari kerangka konseptual itu diejawantahkan ke dalam sebuah produk yang sudah siap diterapkan atau dilaksanakan. Atau dengan kata lain jika kita sudah membuat rancangan suatu kegiatan belajar mengajar maka rancangan itu harus dikembangkan dalam bentuk produk yaitu semacam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang siap dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas.

Pada tahap *development* ini sejatinya ada dua hal yang jadi fokus pengembangan, yaitu pengembangan rancangan kegiatan belajar mengajar dari tahap desain menjadi suatu produk RPP yang siap dilaksanakan, kedua yaitu pengembangan dari setiap item rancangan kegiatan belajar mengajar yang sudah ditentukan sebelumnya pada tahap desain, misalnya pada rancangan kegiatan belajar mengajar membutuhkan multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan dan target pembelajaran yang hendak dicapai oleh peserta didik. Sehingga di antara tujuan penting pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat, memodifikasi, dan atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan.
- b. Memilih media atau mengkombinasikan beragam media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. *Implementation*

Pada tahap ini merupakan perwujudan atau pelaksanaan dari tahap *development*. Sehingga dapat kita ketahui bahwa tahap *implementation* adalah tahap mengimplementasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah disusun pada tahap *development* untuk diterapkan pada situasi yang nyata dalam proses pembelajaran. Setelah terimplementasi dalam proses pembelajaran maka selanjutnya dilakukanlah penilaian atau evaluasi awal

untuk memberikan sebuah *feedback* pada penerapan pengembangan pembelajaran berikutnya. Ada beberapa hal yang menjadi tujuan utama pada tahap ini, di antaranya:

- a. Melakukan bimbingan dan menuntun peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- b. Harus ada jaminan atas terwujudnya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya sudah dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Memastikan bahwa kemampuan peserta didik disetiap akhir pembelajaran terdapat peningkatan baik dalam kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor.

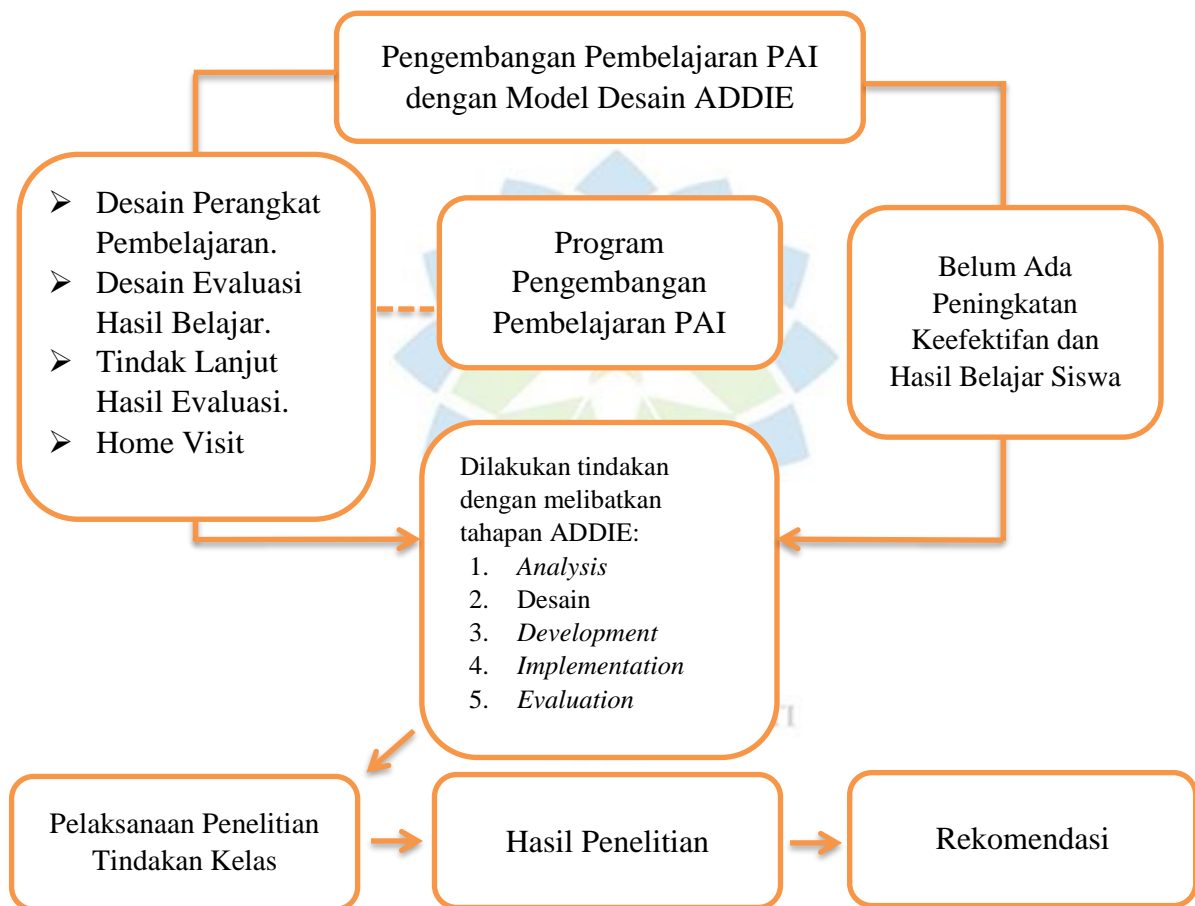
5. *Evaluation*

Model desain system pembelajaran ADDIE mencapai tahap akhir dengan tahap evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk memberikan penilaian tentang pengembangan pembelajaran. Pada titik ini, terdapat dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap akhir pertemuan (mingguan), sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan selesai (semester). Evaluasi sumatif mengevaluasi tujuan pembelajaran dan kompetensi akhir. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan pembelajaran, khususnya pembelajaran PAI. Selanjutnya, perubahan dibuat berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan pembelajaran.

Tahap evaluasi ini sebenarnya dapat terjadi pada salah satu dari empat tahap sebelumnya. Evaluasi yang dilakukan pada empat tahap sebelumnya disebut evaluasi formatif karena tujuannya adalah untuk menentukan kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap desain atau rancangan, mungkin diperlukan evaluasi formatif, seperti review ahli, untuk memberikan masukan terhadap rancangan yang sedang kita garap. Uji coba produk yang

kita kembangkan atau evaluasi kelompok kecil mungkin diperlukan selama tahap pengembangan (*development*).

Model desain pembelajaran ADDIE menawarkan strategi untuk mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi optimal. Berdasarkan pada uraian yang telah dikemukakan di atas, maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran Penelitian

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada kerangka pemikiran penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan desain pembelajaran ADDIE setelah dilakukan beragam tindakan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran

PAI materi hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan di kelas XI OTKP SMK Medina Bandung.

2. Penerapan desain pembelajaran ADDIE setelah dilakukan beragam tindakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI materi hidup damai dengan toleransi dan menghindari dari tindak kekerasan di kelas XI OTKP SMK Medina Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul pengembangan pembelajaran PAI berbasis desain pembelajaran ADDIE untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa pada materi pokok hidup damai dengan toleransi, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Avis Nurtyaningsari dalam tesisnya yang berjudul "*Penerapan Model Addie untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas VI SDN Pendem Kota Batu*". Pada tahun 2011. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa rata-rata yang cukup baik, yaitu pada siklus I sebesar 68,4. Pada siklus ke II meningkat menjadi 86,43. Hasil belajar siswa menunjukkan siswa yang tuntas pada siklus ke I sebesar 26%, siklus ke II sebesar 39% dan siklus ke III sebesar 74%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan model Addie untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun letak perbedaannya dilihat dari jenis mata pelajaran yang diujikan dan variabel Y_1 yang digunakan.
2. Haris Rosdianto dalam jurnalnya yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Addie untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains pada Materi Kinematika Gerak Lurus*". Pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Hasil penelitiannya menunjukkan ada peningkatan keterampilan proses sains sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Persamaan penelitian ini

dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model Addie untuk variabel X. Adapun letak perbedaannya terlihat dari variabel Y_1 dan variabel Y_2 yang digunakan.

3. M. Ismail Walid dalam skripsinya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan Addie*". Pada tahun 2017. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development). Hasil penelitiannya diperoleh data hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 3,1 berada pada kategori sangat valid. Sementara itu, validasi ahli media dengan rata-rata 3,05 berada pada kategori sangat valid. Serta respon positif siswa sebesar 88,53% dan rata-rata respon sebesar 4,32. Hal ini dikatakan efektif karena presentase respon siswa di atas 50%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model Addie. Adapun letak perbedaannya terlihat pada fokus pengembangannya dan jenis mata pelajaran yang digunakan.
4. Rosita Siregar dalam jurnalnya yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa pada SMK PABA Binjai*". Pada tahun 2020. Metodologi yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest* control group design. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran ADDIE dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa dengan terlihat pada siklus I 61,11% dengan nilai rata-rata 71,53% sedangkan pada siklus II meningkat 86,11% dengan nilai rata-rata 79,58%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan desain pembelajaran model ADDIE. Adapun letak perbedaannya terlihat pada fokus penerapan modelnya pada mata pelajaran akuntansi.

Dari beragam penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan tidak sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya, atau belum ada penelitian yang benar-benar sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hal itu bukan hanya terletak pada perbedaan

variabel X, Y₁ dan Y₂ yang digunakan, akan tetapi penggunaan metode serta strategi pembelajaran yang digunakan akan berbeda.

Aspek kebaruan sangat penting untuk menunjukkan bahwa penelitian yang hendak dilakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya dan memberikan sumbangan yang lebih signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebaruan dalam penelitian tidak selalu berarti menghadirkan sesuatu yang sama sekali baru dalam dunia ilmu pengetahuan. Aspek kebaruan dapat muncul dari berbagai hal, seperti penggunaan metode baru, pengembangan media pembelajaran baru, atau mengidentifikasi *gap* penelitian yang masih belum terjawab. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menjamin akan unsur orisinalitas penelitian dengan menghadirkan kegunaan penelitian yang berimbang antara kegunaan ilmiah (signifikansi akademik) maupun kegunaan sosial (signifikansi praktis).

