

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATERI PERILAKU TERPUJI PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
SISWA KELAS VIII SMPN 1 BAJO KAB. LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAINPALOPO

Oleh

NURSYAMSI

1802010156

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATERI PERILAKU TERPUJI PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
SISWA KELAS VIII SMPN 1 BAJO KAB. LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAINPALOPO

Oleh

NURSYAMSI

1802010156

Pembimbing:

1. Dr. Nurdin K,M.Pd.

2. Hasriadi, S.Pd.,M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nursyamsi

NIM : 1802010156

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya saya sendiri bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Nursyamsi

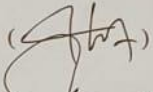
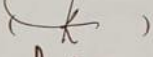
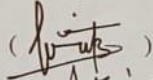
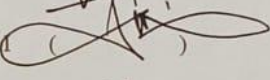
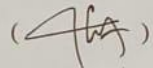
1802010156

HALAMAN PENGESAHAN

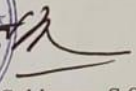
Skripsi berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Perilaku Terpuji Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu, yang ditulis oleh Nursyamsi, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0201 0156, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 24 Juni 2025 M bertepatan dengan 28 Dzulhijjah 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

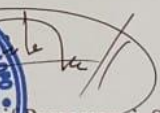
Palopo, 09 September 2025

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	()
2. Dr. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji I	()
3. Bungawati, S.Pd., M. Pd.	Penguji II	()
4. Dr. Nurdin. K, M.Pd.	Pembimbing I	()
5. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	()

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dr. Andi Nur Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910908 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulisan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Perilaku Terpuji Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu”.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masi jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., dan Wakil Rektor II Dr. Masruddin, M.Hum., serta Wakil Rektor III Dr. Takdir, S.H., M.H.
2. Prof. Dr. Sukirman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, beserta Wakil Dekan I Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., dan Wakil Dekan II Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. dan Wakil Dekan III Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.

3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi yang membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Staf Pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo secara umum, Prodi Pendidikan Agama Islam secara khusus yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
6. Zainuddin S., S.E., M.Ak.. selaku Kepala Unit Perpustakaan, beserta Karyawan/i dalam ruang lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. Andi Rusli, S.Pd., MM. selaku kepala Sekolah SMPN 1 Bajo, beserta Guru-guru dan Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
8. Aktivitas akademik siswa SMPN 1 Bajo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Terkhusus kepada kedua orang tuaku yang tercinta, Ayahanda Almarhum Tamrin Salim dan Ibunda Murni, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudari penulis Nur Qayyimah dan Sitti Malika serta saudara penulis Abd. Halim. Terimakasih atas segala

pengorbanan, nasihat dan do'a yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada penulis.

10. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa program studi pendidikan agama Islam IAIN Palopo angkatan 2018 (khususnya kelas PAI E), terima kasih atas setiap inspirasi, canda, tawa dan dukungan yang mungkin tidak disengaja namun terasa.

Palopo, 13 Januari 2025

Nursyamsi
1802010156

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB–LATINDANSINGKATAN

A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	ḏ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	cs (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dzha	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Yes

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka di tulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, literasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اُوْ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ..... / اِ.....	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya`</i>	$\bar{a}$	a dan garis diatas
اِيْ.....	<i>kasrah</i> dan <i>ya`</i>	$\bar{i}$	i dan garis di atas
اُوْ.....	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	$\bar{u}$	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *Mata*

رَمَى : *Rama*

قِيلَ : *Qila*
يَمُوتُ : *Yamutu*

4. *Tā marbūtah*

Transminat baca untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu *ta' marbutah* hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhommah*. transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*
الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fadilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbana*
نَجَّيْنَا : *Najjaina*
الْحَجُّ : *Al-hajj*
عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transminat bacahuruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘muruna*

النَّوْءُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai‘un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia

akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur''ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba''īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri''āyah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ : *billāhi*, دِينُ اللهِ : *dīnullāh*.

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ : *hum fīrahmatillāh*.

10. *Huruf Kapital*

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*AllCaps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri

didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, Dp, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi''a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī'' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa daftar singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhanahuwata'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

as = *'alaihi al-salam*

M = *Masehi*

QS = *Qur'an, Surah*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAM JUDUL	ii
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR AYAT	xiv
DAFTAR HADIS	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
ABSTRAK	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Manfaat Penelitian.....	14
E. Definisi Operasional Variabel	15
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	15
G. Asumsi dan Batasan Masalah	17
 BAB II KAJIAN TEORI	 19
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	19
B. Landasan Teori	20
1. Pengembangan Media Video Pembelajaran	20
2. Konsep Media Pembelajaran	29
3. Media Video Pembelajaran.....	34
4. Materi Ajar Perilaku Terpuji.....	40
C. Kerangka Pikir	44
 BAB III METODE PENELITIAN	 47
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	47
B. Prosedur Penelitian.....	48
C. Pendekatan Penelitian.....	50
D. Metode Pengumpulan Data	51
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Teknik Analisis Data	56
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 61
A. Hasil Penelitian.....	61

1. Deskripsi Tahapan Pengembangan	61
2. Uji Validasi	67
3. Hasil Analisis Data	73
B. Pembahasan	77
1. Uji Kevalidan Media Video Pembelajaran	77
2. Uji Kepraktisan Media Video Pembelajaran	79
3. Uji Keefektivas Media Video Pembelajaran	79
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS Al-Alaq /96: 1-5	5
Kutipan Ayat QS An-Nahl /16: 78	36
Kutipan Ayat QS Ibrahim /14: 27	40
Kutipan Ayat QS Al-Baqarah /2: 153	42
Kutipan Ayat QS An-Nisa /4: 58	42

DAFTAR HADIS

Kutipan Hadis Riwayat Tirmidzi	40
Kutipan Hadis Riwayat Muslim.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman Skala Penilaian Angket	56
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Angket	57
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian Pemberian Skor	57
Tabel 3.4	Interpretasi <i>N-Gain</i>	58
Tabel 3.5	Kriteria Angket Respon Peserta Didik	59
Tabel 4.1	Hasil Validasi Oleh Para Ahli Media	68
Tabel 4.2	Hasil Validasi Oleh Para Ahli Materi	69
Tabel 4.3	Validasi Angket Respon Guru Oleh Para Validator	70
Tabel 4.4	Validasi Angket Respon Peserta Didik Oleh Para Validator	71
Tabel 4.5	Validasi Tes Hasil Belajar Peserta Didik Oleh Para Validator	72
Tabel 4.6	Perbandingan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	73
Tabel 4.7	Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 2.2 Kerangka Pikir	45
Gambar 3.1 Kerangka Pikir	48

ABSTRAK

Nursyamsi, 2025. *“Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Perilaku Terpuji Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Sisa Kelas VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu”*. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh: Nurdin dan Hasriadi.

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Perilaku Terpuji Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1. Kevalidan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu. 2. Keefektifan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu. 3. Kepraktisan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Research & Development. Metode pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dokumentasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kelayakan media, analisis data tes hasil belajar, analisis data untuk kepraktisan penggunaan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Video pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik. 2. Video pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman perilaku terpuji peserta didik dilihat dari rata-rata *pretest* pada materi perilaku terpuji dengan skor sebesar 38,72 meningkat drastis pada tes hasil belajar dengan skor rata-rata *posttest* sebesar 95,16 dengan nilai *gain* 0,92. 3. Kepraktisan penggunaan video pembelajaran dalam materi perilaku terpuji mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMPN 1 Bajo Kab. Luwu kelas VIII menghasilkan rata-rata 99,6% yang memberikan respon berada pada kategori skor 81%-100% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Perilaku Terpuji

ABSTRACT

Nursyamsi, 2024. *"Development of Learning Video Media on the Material of Commendable Behavior in the Subject of Islamic Religious Education and Character Remaining Class VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu".* Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by: Nurdin and Hasriadi.

This thesis discusses the Development of Learning Video Media on the Material of Commendable Behavior in the Subject of Islamic Religious Education and Character Remaining Class VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu. This study aims to determine: 1. The validity of learning videos on the material of commendable behavior in the subject of Islamic religious education and character for class VIII students at SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu. 2. The effectiveness of learning videos on the material of commendable behavior in the subject of Islamic religious education and character for class VIII students at SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu. 3. Practicality of learning videos on commendable behavior material in Islamic religious education and character education subjects for class VIII students at SMP Negeri 1 Bajo, Luwu Regency.

The type of research used is Research & Development development research. Data collection methods use questionnaires, observations, documentation, tests. Data analysis techniques used are media feasibility data analysis, learning outcome test data analysis, data analysis for the practicality of media use.

The results of the study show that: 1. The developed learning videos are considered very feasible to be used as learning resources in Islamic religious education and character education subjects. This is reviewed based on the results of assessments by material experts, media experts and student responses. 2. The developed learning videos are considered effective in improving students' understanding of commendable behavior as seen from the average pretest on commendable behavior material with a score of 38.72, increasing drastically in the learning outcome test with an average posttest score of 95.16 with a gain value of 0.92. 3. The practicality of using learning videos in the commendable behavior material of Islamic religious education and character education subjects at SMPN 1 Bajo, Luwu Regency, class VIII produced an average of 99.6% who gave responses in the score category of 81%-100% with very practical criteria.

Keywords: Development, Learning Videos, Commendable Behavior

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh keterampilan membaca, khususnya membaca pemahaman. Situasi ini menawarkan tantangan besar bagi siswa di seluruh dunia untuk meningkatkan kemampuan memahami tentang apa yang mereka baca. Pada konteks ini, siswa tidak diharuskan menguasai keterampilan membaca yang terfokus pada proses belajar membaca, tetapi membaca untuk belajar. Oleh karena itu, pemahaman bacaan sangat penting karena mencakup lebih dari sekadar jawaban pembaca ke teks. Banyak orang menganggap bahwa aktivitas membaca sebagai keterampilan yang diajarkan sekali untuk semua individu dalam tahun pertama masuk sekolah. Namun, membaca bukanlah proses langsung untuk mengeluarkan kata-kata dari halaman. Aktivitas ini adalah proses pemecahan masalah yang kompleks di mana pembaca memahami teks tidak hanya dari kata-kata dan kalimat di halaman, tetapi dari ide, ingatan, dan pengetahuan yang ditimbulkan oleh kata-kata dan kalimat tersebut dan pengalaman yang dimilikinya. Membaca merupakan kegiatan untuk memahami makna yang selanjutnya dapat diinterpretasi dalam bentuk tulisan ataupun bahasa lisan.¹

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Berbagai upaya telah dilakukan oleh semua pihak untuk menjadikan

¹ Muhammad Guntur, Bungawati, Fitryani. *Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Tana Luwu. Jurnal ISSN 2548-9119* (18 Agustus 2025).

pendidikan di Indonesia ini lebih baik. Baik oleh pemerintah, masyarakat, maupun lembaga-lembaga swasta yang ada di Indonesia yang berada pada jalur pendidikan.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) Nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. Dapat dilihat bahwa pemerintah begitu memperhatikan pendidikan.²

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moralitas individu, terutama ditengah pengembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Seiring dengan kemajuan teknologi, tuntutan untuk menyajikan materi pembelajaram secara interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa semakin meningkat. Namun, seringkali metode pengajaran yang konvensional tidak lagi memadai untuk menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal.

Dalam usaha mengembangkan kualitas manusia Indonesia, yang menjadi patokan minimal yang harus di capai oleh siswa adalah tumbuhnya kemampuan berfikir kritis dan memiliki sikap kemandirian. Untuk itu sistem pembelajaran yang berkualitas menjadi persyarat bagi proses pendidikan untuk siswa yang mampu menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu (Pasal 1 UU Nomor: 20 Tahun 2003). Artinya, interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar

² Sudarwan Damin. *Pengantar Kependidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 4

merupakan media yang memungkinkan potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan dan harapannya.

Dalam pembelajaran, pendidik harus mempunyai kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan Agama Islam di Negara Indonesia karena pendidikan Agama Islam merupakan tolok ukur dalam membentuk watak dan kepribadian siswa. Pendidik sebagai salah satu unsur dalam pembelajaran memiliki multi peran, tidak sebatas hanya sebagai seorang pendidik, akan tetapi juga sebagai pemimpin yang mendorong potensi, mengembangkan alternatif dan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan dan memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknik mengajar, namun pendidik juga dituntut untuk menampilkan kepribadian yang mampu menjadi teladan bagi siswa. Pendidik harus mampu menciptakan situasi yang menunjang perkembangan belajar siswa termasuk dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.³

Tugas pendidik tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi juga harus menjadi kontributor ataupun fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan dalam belajar (*Fasilitate of learning*) kepada seluruh siswa agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira dan penuh semangat, tidak cemas dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Maka dari itu pendidik harus mengikuti perkembangan IPTEK dan mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media sebagai alat yang

³ Abdul Majid dan Dian Andiyani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi konsep dan Implemetasi Kurikulum* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 20.

digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Hal ini merupakan modal dasar bagi siswa untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang bisa beradaptasi dan mampu menghadapi berbagai kemungkinan tantangan dalam memasuki era globalisasi.

Sebagaimana dalam Undang-Undang tentang Guru dan Dosen pasal 1 yang berbunyi:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.⁴

Perkembangan zaman yang terjadi pada saat ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memotivasi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dan tepat akan memberikan kontribusi yang sangat dominan terhadap siswa, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang buruk akan menyebabkan potensi siswa sulit untuk dikembangkan dan diberdayakan.⁵

Berdasarkan pengamatan penerapan pembelajaran Agama Islam pada semua jenjang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, demonstrasi dan penugasan.⁶ Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang

⁴ Republik Indonesia. *Undang-Undang Guru dan Dosen* (Cet. III; Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h. 3.

⁵ Dahmayati, Syamsu Sanusi, and Kartini, "Online Learning Strategy for Islamic Education Studies during the Covid-19 Pandemic in Elementary Schools," *Journal of Indonesian Islamic Studies* 1, no. 1 (October 31, 2021).

⁶ Sholichah Muntaha Rahmi et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (July 16, 2019).

antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan kurang rajin dalam mengerjakan tugas. Kegagalan dalam pembelajaran ini disebabkan praktik pendidikan hanya memperhatikan aspek kognitif tumbuhnya kesadaran nilai-nilai agama, dan mengabaikan pengembangan aspek afektif dan psikomotorik yaitu kemauan dan tekad mengamalkan nilai-nilai ajaran agama.⁷

Selain kurangnya pengembangan pada dua aspek diatas, hal lain yang menjadi kendala adalah jarangnyanya penggunaan media pembelajaran oleh guru yang disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran, dan terbatasnya media pembelajaran dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya.⁸

Proses pembelajaran harus menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat menerima materi dengan baik. Proses pembelajaran juga harus memperhatikan karakter masing-masing siswa sehingga proses belajar tercipta dengan baik, lingkungan yang tidak hanya ruang kelas tetapi juga alat peraga, media pembelajaran, perpustakaan dan sarana prasarana lainnya yang mampu mendukung kegiatan belajar siswa.

Mengembangkan materi pembelajaran interaktif melalui video, simulasi ataupun aplikasi mobile yang dapat digunakan oleh peserta didik. Salah satu masalah yang masih terus terjadi dalam pendidikan hingga saat ini yakni penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai sehingga: (1) peserta didik belum terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. (2) peserta didik kurang

⁷ Dahmayati, Sanusi, and Kartini, “*Online Learning Strategy for Islamic Education Studies during the Covid-19 Pandemic in Elementary Schools.*”

⁸ Dahmayati, Sanusi, and Kartini.

antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. (3) peserta didik kesulitan dalam memahami konten yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi alternatif untuk menyampaikan materi pelajaran pesan dengan cara memvisualisasikan konten materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik tidak hanya dapat melihat atau mengamati sekaligus mendengar apa yang digambarkan serta meningkatkan daya ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan. Melalui video pembelajaran gambar bergerak dapat dipadukan dengan unsur suara yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik terhadap bahan yang disampaikan oleh guru.⁹

Media Pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang telah didesain sebelumnya. Peralatan tersebut harus digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat menkonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien, selain itu interaksi antara pendidik dengan siswa, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, serta antara pendidik, siswa dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.¹⁰

⁹ Nuraisyah, Mirnawati, Bungawati. *Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal P-ISSN: 2614-1051 & E-ISSN: 2716-5019. Volume 8, Nomor 1, Juni 2024.

¹⁰ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 7-8.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam QS Al-Alaq/96: 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.¹¹

Berdasarkan Tafsir *Al-Mishbah* Pada ayat pertama berbicara tentang perintah untuk membaca yang ditujukan kepada Nabi Muhammad saw guna untuk memantapkan hati beliau. Ayat di atas bagaikan menyatakan bacalah wahyu-wahyu Allah yang sebentar lagi akan engkau terima dan baca juga alam dan masyarakatmu. Ayat yang kedua memperkenalkan Tuhan yang disembah oleh Nabi Muhammad saw. Dan diperintahkan oleh ayat yang lalu untuk membacanya dengan namanya disertai demi untuknya. Dia adalah Tuhan yang telah menciptakan manusia yakni semua manusia kecuali adam dan hawa dari alaq segumpal darah atau sesuatu yang bergantung di dinding rahim. Ayat ketiga memerintahkan membaca dengan meningkatkan motivasinya yakni dengan nama Allah, kini ayat di atas memerintahkan membaca dengan menyampaikan janji Allah atas manfaat membaca. Perintah membaca pada ayat ketiga dimaksudkan agar beliau lebih banyak membaca, menelaah, memperhatikan alam raya serta membaca kitab yang

¹¹ Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2014), h. 597.

tertulis maupun yang tidak tertulis. Selanjutnya ayat keempat dan kelima menjelaskan 2 cara yang ditempuh Allah swt dalam mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat.¹²

Berdasarkan tafsir di atas dapat dipahami bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan di zaman sekarang namun telah dilakukan sejak zaman Rasulullah saw. Hal ini dapat dilihat pada kata “*bilqalam*” dalam ayat 4 yang artinya perantaraan qalam (pena) maksud dari kata tersebut Allah swt memerintahkan Nabi Muhammad saw untuk mengajarkan umat manusia dengan menggunakan pena (baca tulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi penting untuk mewujudkan cita-cita pendidikan. Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang dan mempengaruhi dunia pendidikan dengan lebih dominan. Salah satu pengaruh yang dapat dilihat dan diamati dengan jelas adalah perubahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dahulu hanya berpusat dan bersumber dari guru dan buku bacaan kini telah berubah. Pilihan konten pembelajaran juga semakin beragam dan menarik seiring berkembangnya teknologi. Bukan hanya sekedar teks dan gambar sederhana saja namun berupa gambar animasi, klip audio dan video. Perubahan konten pembelajaran yang semakin beragam ini ditujukan tidak lain tidak bukan yakni untuk menarik minat

¹² M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian al-Quran* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 392-402.

para peserta didik dan juga untuk mendukung proses penyampaian materi pembelajaran yang lebih baik.

Metode dan media pembelajaran merupakan kedua aspek yang saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan digunakan, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, konteks pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari siswa setelah pembelajaran berlangsung dan karakteristik siswa. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar serta pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat dalam dua dekade belakangan ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali kegiatan belajar dan Pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam bentuk digital telah membuat bentuk perangkat keras atau *hardware* dan perangkat lunak atau *software* komputer menjadi lebih kecil secara fisik dan bersifat *portable*. Kondisi ini telah mengubah pola belajar dan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan pendidik ke arah yang lebih *flexible*. Dimana individu dapat memanfaatkan media teknologi dan melakukan proses belajar tanpa terikat oleh faktor ruang dan waktu.¹³

¹³ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 4-5.

Pengembangan media merupakan suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu didesain sesuai dengan kebutuhan lapangan dan peserta didik. Disamping itu disesuaikan dengan karakteristik materi agama itu sendiri apakah sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam agama itu sendiri. Ini bertujuan agar media yang telah didesain sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik guna mencapai tujuan yang diinginkan dari proses pembelajaran itu sendiri.¹⁴

Waktu yang digunakan untuk belajar di lingkungan formal (sekolah) memang sangat terbatas dan waktu terbanyak adalah di lingkungan informal dan formal. Oleh sebab itu sebagai seorang pendidik harus dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Apabila minat belajar sudah tinggi maka pendidik dapat membimbing mereka dalam memberikan materi pembelajaran dengan media yang sesuai. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menarik dan langsung dipraktikkan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mempelajari mata pelajaran pengenalan komputer secara mandiri adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat membuat peran siswa lebih positif dan produktif.

Tutorial merupakan cara belajar yang memberikan keterampilan yang baik bagi siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil siswa. Tutorial diterapkan ketika siswa membutuhkan keterampilan khusus yang sering dilakukan

¹⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h. 135.

satu lawan satu dan banyak digunakan untuk mengerjakan keterampilan dasar seperti membaca dan aritmetika. Tutor boleh dari orang lain seperti guru, dosen atau Instruktur dan boleh juga dari perangkat lunak tertentu yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri.¹⁵

Banyak media dan teknologi yang dapat digunakan untuk pelaksanaan sistem tutorial mulai dari bahan cetak, audio, video, dan *software* yang sengaja didesain khusus untuk kebutuhan tutorial. Bahan cetak berupa lembar kerja peserta didik dapat dirancang khusus dalam bentuk tutorial (video pembelajaran), begitupun modul dan diktat yang berisi konten yang dilengkapi dengan petunjuk teknik untuk menyelesaikan tugas.¹⁶

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam dunia pendidikan. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun Instruksional.¹⁷ Umumnya program video telah dibuat dengan rancangan lengkap, sehingga setiap akhir dari penayangan video peserta didik dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Baik tidaknya program video tentu saja tergantung pada desain awalnya, mulai analisis kurikulum, penentuan media, skema yang menunjukkan sekuensi (dikenal dengan skenario) dari sebuah program video, skrip, pengambilan gambar dan proses editingnya.¹⁸

¹⁵ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 66

¹⁶ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 68.

¹⁷ Arif S Sadiman *Media Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo, 2005), h. 74.

¹⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 180.

Pendidik dapat berbagai peran dengan media sehingga banyak waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Dengan penggunaan video tutorial, maka pendidik tidak lagi harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang. Jika dalam menayangkan media berupa video, jika dibutuhkan materi yang disajikan kembali cukup dengan menayangkan ulang (*repeat*).

Berdasarkan observasi awal yang terjadi dikalangan pendidik masih banyak yang belum mahir menggunakan media dalam proses pembelajaran. Seperti halnya hasil wawancara yang peneliti lakukan disalah satu sekolah diketahui bahwa:

“Pendidik khususnya dibidang mata pelajaran pendidikan agama Islam kurang memaksimalkan media sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, pendidik tersebut hanya menggunakan bahan ajar seperti bahan ajar cetak, power point sehingga peneliti dapat memberikan solusi untuk penggunaan media video sebagai penyempurnaan dalam penggunaan media sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran yang akan menjelaskan materi dengan menggunakan video disertai dengan tutorialnya”.

Hal ini tentu sejalan dengan wawancara yang telah peneliti lakukan selama ini, dimana:

“Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Bajo pada materi perilaku terpuji khususnya hanya menggunakan media cetakan yaitu buku paket, papan tulis dan spidol. Selanjutnya dari beberapa orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bajo, mengutarakan bahwa guru dalam mengajarkan materi perilaku terpuji hanya menggunakan media konvensional berupa buku paket, spidol, dan papan tulis saja. Guru menerangkan materi perilaku terpuji di depan kelas dan siswa hanya duduk dibelakang. Berbagai kondisi siswa yang terdapat di kelas, ada yang memperhatikan guru, membuat gambar dibuku pelajaran, mengobrol dengan teman sebangku, mengganggu teman sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif. Informasi lain yang peneliti dapatkan dari wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bajo yaitu siswa lebih senang belajar menggunakan media video, karena selain menyenangkan siswa juga cepat memahami materi pelajaran dengan berbantuan media video”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang mengembangkan video pembelajaran melalui penelitian dengan judul: ***“Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Perilaku Terpuji pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimanakah kevalidan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu?
2. Bagaimanakah keefektifan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu?
3. Bagaimanakah kepraktisan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu.

2. Untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu.
3. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan pembelajaran, terutama dengan adanya video pembelajaran. Sehingga dapat melibatkan siswa untuk menemukan konsep pembelajaran secara aktif.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat menambah semangat siswa, dapat meningkatkan penguasaan konsep tematik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Bagi pendidik, sebagai acuan agar dapat berperan langsung dalam pengembangan video pembelajaran, dapat menambah wawasan, dapat meningkatkan kreativitas pendidik.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan memutuskan kebijakan dalam pengembangan video pembelajaran sehingga *output* dari

sekolah tersebut dapat diandalkan, dan masukan yang bermanfaat dalam perbaikan proses pembelajaran.

- d. Bagi peneliti, berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dari perguruan tinggi ke dunia pendidikan. Peneliti juga memperoleh pengalaman dalam pengembangan video pembelajaran sehingga tepat dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka perlu ditegaskan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan untuk menghasilkan sesuatu media pembelajaran. Adapun pembelajaran yang dikembangkan adalah video tutorial (video pembelajaran). Di mana video tutorial (video pembelajaran) yang dimaksud adalah menjelaskan materi pembelajaran yang disertai dengan gerakan-gerakan yang dikemas dalam bentuk video yang ditujukan kepada siswa. Adapun materi pembelajaran tata cara salat yang terdapat pada video tutorial (video pembelajaran) meliputi: pengertian perilaku terpuji serta penjelasan dari sifat-sifat dari perilaku terpuji itu sendiri seperti sifat jujur, sifat sabar, sifat amanah dan sifat rendah hati.
2. Materi perilaku terpuji termasuk dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti yang memuat materi dengan tema pembelajaran agama islam memuat penjelasan sifat-sifat terpuji yang dilengkapi dengan penjelasan-penjelasan yang benar.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Pengembangan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata

pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Bajo ini dikembangkan dan diproduksi menggunakan *Software Kine Master*.

2. Penyajian materi dalam video jelas sehingga siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
3. Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
4. Video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
5. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai dengan tuntutan materi.
6. Video menggunakan kualitas resolusi yang tinggi.
7. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narrator yang telah tersedia dalam program.
8. Video pembelajaran materi perilaku terpuji ini disajikan dengan beberapa bagian yakni, bagian pembukaan, kegiatan inti, dan bagian penutup.
 - a. Bagian pembukaan video pembelajaran terdapat :

- 1) *Loading* video.
- 2) *Background* dihiasi dengan gambar kubah mesjid, logo sekolah, gambar animasi mesjid, dan beberapa ikon-ikon lainnya.
- 3) Kata-kata motivasi yang mendorong siswa untuk semangat dalam belajar.
- 4) Penyampaian tujuan pembelajaran.
3. Bagian kegiatan inti video pembelajaran terdiri dari beberapa bagian diantaranya yaitu pengertian perilaku terpuji serta penjelasan dari sifat-sifat dari perilaku terpuji itu sendiri seperti sifat jujur, sifat sabar, sifat amanah dan sifat rendah hati.
- b. Bagian penutup video pembelajaran biodata penulis.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan video pembelajaran pada materi perilaku terpuji pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti:

- a. Mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya materi perilaku terpuji.
- c. Pembelajaran PAI materi perilaku terpuji akan lebih menarik bila digunakan video pembelajaran.
- d. Aktivitas siswa lebih terarah dalam belajar dengan menggunakan media video pembelajaran.

- e. Siswa lebih semangat dan termotivasi belajar perilaku terpuji dengan menggunakan video pembelajaran.
- f. Meningkatkan kemampuan kognitif siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran didasarkan kepada analisis pentingnya siswa mengetahui perilaku terpuji, pengembangan video pembelajaran memiliki keterbatasan:

- a. Produk video yang dikembangkan hanya bisa digunakan oleh sekolah yang dianalisis yaitu SMP Negeri 1 Bajo Kab. Luwu.
- b. Produk video yang dikembangkan hanya sampai tahap development karena keterbatasan biaya dan waktu.
- c. Produk video ini berisi tentang mata pelajaran pendidikan agama dan budi perkerti yang pembahasan materinya lebih difokuskan pada perilaku terpuji.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan, yaitu:

1. Siti Guspitawati, Ayu Mustika Sari, dkk “Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semeste Subtema Gejala Alam Pada Tahun 2022”.

Hasil penelitiannya mengatakan pada proses validasi pada 3 *expert* dikategorikan sangat valid, uji praktilisasi yang dilakukan oleh 1 orang guru dikategorikan sangat praktis, sedangkan efektifitas dilakukan oleh 7 orang anak dengan kategori efektif dan 2 orang anak dengan kategori tidak efektif. Media video pembelajaran dapat dijadikan sebagai bentuk alternatif bagi guru dalam penggunaan media belajar. Media video pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, media video pembelajaran yang dikembangkan didesain secara menarik dan menyenangkan supaya anak mudah mengingat materi pembelajaran.¹⁹

Pada penelitian ini sama-sama menggunakan metode pengembangan ADDIE dan media yang dikembangkan, hanya berbeda pada tema dari mata pelajaran yang diteliti.

2. Endik Kuswanto dan Romelah “Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran PAI di SMA Islam”.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran PAI sangat bagus dan efisien. Implementasi disesuaikan dengan materi yang ada di KD. Dampak penggunaan media video bagi guru memacu guru untuk lebih kreatif, memudahkan guru, menghemat energinya dalam menjelaskan materi dan dapat belajar lagi tentang materi yang ada di video tersebut. Sedangkan dampak bagi peserta didik antara lain: a) siswa

¹⁹Siti Guspita Wati et al., “Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (April 1, 2022).

lebih bisa fokus pada pembelajaran, b)pembelajaran menjadi lebih menarik, c) lebih mudah memahami materi, d) motivasinya meningkat.²⁰

Pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah video sama dengan yang akan dikembangkan penulis, namun dalam pengembangan media metode yang digunakan dalam penelitian terhadulu lebih sederhana jika dibandingkan dengan metode yang digunakan penulis.

3. Permata Eunike Roulina “Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2021”.

Hasil penelitian yang menunjukkan hasil belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan materi alat indera memperoleh persentase hasil validasi oleh ahli materi sebesar 92,5%, ahli media sebesar 96% dan ahli bahasa sebesar 88% dengan persentase akhir sebesar 92% sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang telah dikembangkan telah memiliki kriteria sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.²¹

Penelitian ini sama-sama menggunakan metode pengembangan ADDIE serta yang dikembangkan adalah media video, namun alat yang digunakan pada penelitian ini adalah canva, sedangkan yang digunakan penulis adalah website *Doratoon*.

B. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran

a. Definisi Pengembangan Media

²⁰Endik Kuswanto and Romelah, “Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Islam,” *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM AL-ILMI* 5, no. 2 (December 6, 2022).

²¹Permata Eunike Roulina, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 11, no. 2 (October 31, 2021).

Pengembangan adalah produksi aktual dari konten dan bahan belajar berdasarkan fase desain. Fase desain maksudnya adalah tahapan-tahapan sistematis yang dimulai dengan menganalisis kebutuhan (konteks, karakteristik peserta didik, dan kompetensi), merumuskan tujuan, mengembangkan instrumen penilaian, strategi (aktivitas, metode dan media), bahan, dan evaluasi pembelajaran.²² Pengembangan perangkat pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berdasarkan teori yang telah ada.²³

Richey and Nelson mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, praktikalitas dan efektivitas.²⁴ Menurut sudjana untuk melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan.²⁵

b. Model-Model Pengembangan

Ada beberapa model-model pengembangan media yang dapat digunakan. Model-model tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Model KEMP

²²Muhammad Yaumi, *Belajar & Mengajar dengan Media & Teknologi* (Makassar: Syahadah, 2017), h. 101

²³ Rafiqah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme* (Makassar: Alaiuddin University Press, 2013), h. 95.

²⁴ Rafiqah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*, h. 95.

²⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 53.

Model desain sistem instruksional yang dikembangkan oleh KEMP merupakan model yang membentuk siklus. Menurut KEMP mengembangkan desain sistem pembelajaran terdiri atas komponen-komponen yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan berbagai kendala yang timbul. Model sistem instruksional yang dikembangkan KEMP ini tidak ditentukan dari komponen mana seharusnya guru memulai proses pengembangan. Mengembangkan sistem instruksional menurut KEMP dari mana saja bisa, asal saja urutan komponen tidak diubah, dan setiap komponen itu memerlukan revisi untuk mencapai hasil yang maksimal.²⁶

Unsur-unsur pengembangan perangkat pembelajaran meliputi: Identifikasi masalah pembelajaran, analisis peserta didik, analisis tugas, merumuskan indikator penyusunan instrumen evaluasi, strategi pembelajaran, pemilihan media atau sumber belajar, pelayanan pendukung, evaluasi formatif, evaluasi sumatif, revisi perangkat pembelajaran.²⁷

Setiap langkah-langkah dalam tahapan tersebut selalu diikuti dengan revisi sehingga diharapkan menghasilkan desain yang sempurna sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2) Model ASSURE

Model ASSURE dikembangkan sebagai alat bantu perencanaan untuk membantu memastikan bahwa teknologi dan media digunakan untuk memperoleh keuntungan maksimumnya, tidak hanya sebagai benda pengganti untuk pesan

²⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran* (Cet. VII; Jakarta: Kencana, 2015), h. 72.

²⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*, h. 54-61.

cetakan atau lisan. Model ASSURE menyediakan sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar.²⁸

Tahapan prosedur kerja dalam model ASSURE yaitu: analisis karakteristik peserta didik, menentukan standar dan tujuan pembelajaran, memilih strategi dan sumber, memanfaatkan sumber, melibatkan partisipasi peserta didik dan evaluasi dan revisi.²⁹

Sebagaimana Benny A. Pribadi menuliskan dalam bukunya bahwa:

Pengembangan dalam model pembelajaran ASSURE lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan.³⁰

Dengan begitu, sudah dipastikan arah dari tahap-tahap pengembangan model berbeda termasuk dalam kegiatan model ASSURE ini. Sehingga sesuai untuk memberikan perhatian pada manfaat media dan teknologi, bahan ajar, strategi, dan metode pembelajaran.

3) Model Dick and Carey

Menurut pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut yang berupa urutan langkahlangkah. Urutan langkah-langkah ini tidak kaku. Tetapi sebagaimana ditunjukkan oleh Dick and Carey, bahwa telah banyak pengembang perangkat yang mengikuti aturan secara ajek dan berhasil mengembangkan perangkat yang efektif.³¹

²⁸ Sharon E. Smaldino, dkk., *Instruksional Technology & Media For Learning*, terj. Arif Rahman, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Cet. III; Jakarta: Kencana, 2014), h. 15.

²⁹ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 87-90.

³⁰ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), h. 3.

³¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*, h. 63-64.

Adapun urutan perancangan dan pengembangan yaitu sebagai berikut: identifikasi tujuan pembelajaran (*Identify Instruksional goals*), melakukan analisis instruksional (*Conducting a goal analysis*), mengidentifikasi tingkah laku awal atau karakteristik peserta didik (*Identify entry behaviours, characteristics*), merumuskan tujuan kinerja (*Write performance objectives*), pengembangan tes acuan patokan (*Develop criterion-referenced tes items*), pengembangan strategi pembelajaran (*Develop instruksional strategy*), pengembangan atau memilih pembelajaran (*Develop and select instruksional materials*), merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (*Design and conduct formative evaluation*), menulis perangkat (*Design and conduct summative evaluation*), dan revisi pembelajaran (*Instructional revitions*).³²

4) Model PIE

Model PIE merupakan akronim dari Plan, Implement, dan Evaluasi. Model ini dikembangkan oleh Timothy J. Newby, Donald A. Stepich, James D. Lehman, James D. Russell, dan Anne Ottenbreit Leftwich melalui bukunya yang berjudul *Educational Technology for Teaching and Learning*. Model ini khususnya untuk pengembangan teknologi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.³³ Adapun model PIE adalah sebagai berikut:

³² Muhammad Yaumi, *Belajar & Mengajar dengan Media & Teknologi*, h. 112.

³³ Muhammad Yaumi, *Belajar & Mengajar dengan Media & Teknologi*, h. 112.

- a) Perencanaan difokuskan pada apa yang sesungguhnya peserta didik butuhkan untuk belajar termasuk kapan, mengapa, dan bagaimana cara yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dan berkualitas.
- b) Implementasi atau pelaksanaan difokuskan pada meletakkan perencanaan dalam tindakan berdasarkan kendala dan hambatan yang mungkin terjadi dengan menggunakan bahan pembelajaran yang telah dipilih sebelumnya dan berbagai bentuk aktivitas yang menunjang pelaksanaan pembelajaran.
- c) Evaluasi ditekankan pada bagaimana menilai efektivitas media, teknologi, strategi dan bahan pembelajaran yang telah dipilih sebelumnya dan berbagai bentuk aktivitas yang menunjang pelaksanaan pembelajaran.³⁴

5) Model 4D

Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvin I. Sammel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap yaitu:

- a) Tahap pendefinisian (*define*). Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu: analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.
- b) Tahap perencanaan (*Design*). Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu:

³⁴ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 91-92.

penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, pemilihan format.

- c) Tahap pengembangan (*Develop*). Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi: validasi perangkat oleh pakar diikuti dengan revisi, simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pembelajaran, uji coba terbatas dengan peserta didik yang sesungguhnya dan uji coba lebih lanjut dengan peserta didik yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.
 - d) Tahap penyebaran (*Desseminate*) pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, disekolah lain, oleh pendidik yang lain. Tujuan lain adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam KBM.³⁵
- 6) Model pengembangan ADDIE

Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*.

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE

- a) *Analysis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk

³⁵ Rafiqah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*, h.103-106.

yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

b) *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

c) *Development*

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

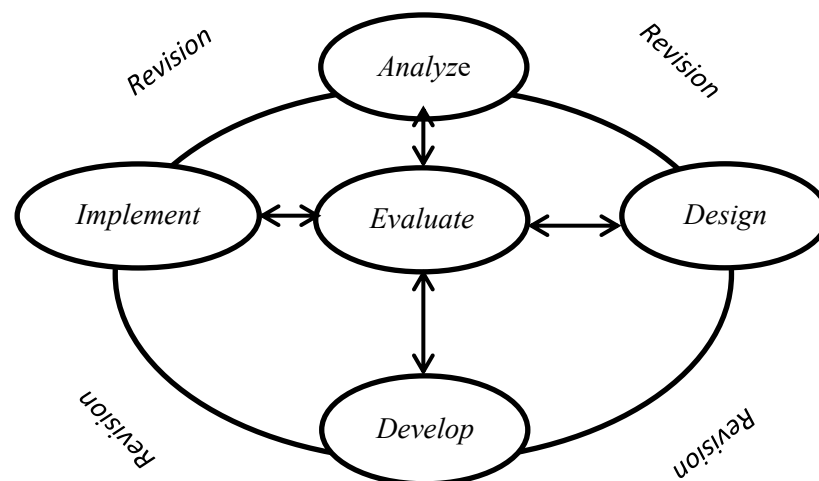
d) *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

e) *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan.³⁶



Gambar 2.1. Langkah-langkah pengembangan ADDIE

Alasan peneliti menggunakan model ADDIE adalah model pembelajaran ini terdiri dari prosedur yang jelas dan sistematis. Hal ini terlihat pada masing-masing tahap pengembangan yang diuraikan secara jelas tahap-tahap yang dilakukan dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran.

³⁶Sugianti Rayanto, Hari Yudi, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2:Teori Dan Praktek*, 1st ed. (Pasuruan, 2020), Lembaga Academic & Research Institute.

2. *Konsep Media Pembelajaran*

a. *Pengertian Media Pembelajaran*

Media bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.³⁷ Media adalah saluran komunikasi (*channels of communication*). Adapun saluran komunikasi adalah alat yang membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya.³⁸

Adapun *National Educational Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.³⁹

Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁴⁰ Media pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan siswa.⁴¹ Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau

³⁷ Sharon E. Smaldino, dkk., *Instruksional Technology & Media For Learning*, terj. Arif Rahman, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, h. 7.

³⁸ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 5.

³⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 62.

⁴⁰ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, h. 15.

⁴¹ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum & konsep Islami* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), h. 65.

pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran.⁴²

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah-satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levied an Lentz mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP) dapat menerangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan diterima dengan demikian kemungkinan untuk mengingat pelajaran semakin besar. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual

⁴² Safei, *Teknologi Pembelajaran Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya* (Makassar: Alauddin University Press, 2013), h. 18.

terlihat dari temuan visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberi konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁴³

Fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran diantaranya: menarik perhatian siswa, membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa dikondisikan, menghilangkan kebosanan siswa dalam proses belajar, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar, melayani gaya belajar siswa yang beranekaragam serta dan meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁴

Dari uraian diatas diharapkan pemahaman siswa mengenai masalah fungsi Media menjadi jelas, sehingga dapat memanfaatkan Media secara efektif dan efisien. Oleh karena itu siswa perlu menentukan media secara terencana, sistematis dan sesuai dengan sistem belajar mengajar yang diharapkan.

2) Manfaat Media Pembelajaran

⁴³ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, h. 67- 68.

⁴⁴ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum & konsep Islami*, h. 67.

Menurut Kemp dan Dayton terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni: penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan, sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dan peran siswa berubah ke arah yang positif.⁴⁵

Hamalik mengemukakan manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut: pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁴⁶

⁴⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 72-73.

⁴⁶ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1998), h. 23.

Dari uraian diatas dapat penulis mengambil kesimpulan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Setiap media pembelajaran di samping memiliki kemampuan juga kelemahan masing-masing sehubungan dengan kondisi tersebut, maka diperlukan adanya patokan-patokan yang harus dijadikan sebagai pegangan oleh para pendidik dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

Berkaitan hal tersebut maka terdapat sejumlah prinsip-prinsip yang perlu dipertimbangan dalam memilih media pembelajaran diantaranya: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketetapan dalam memilih media pembelajaran, objektivitas, program pembelajaran, sarana program, situasi dan kondisi, kualitas teknik, dan keefektifan dan efisiensi.⁴⁷

Dalam menggunakan media pembelajaran, hendaknya pendidik memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang dimaksud dikemukakan Nana Sudjana sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.

⁴⁷ Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Cet. III; Jakarta: Kencana, 2014), h. 304-307.

- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan, tentu setiap saat menggunakan media pembelajaran tanpa kepentingan yang jelas.⁴⁸

3. Media Video Pembelajaran

a. Definisi Media Video Pembelajaran

Dari segi bahasa, istilah video menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengandung pengertian yaitu bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi.⁴⁹ Media Video adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.⁵⁰ Andi Prastowo mengungkapkan Video yaitu bahan ajar yang kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Selain itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajran. Segala sesuatu yang memungkinkan

⁴⁸ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum & konsep Islami*, h. 68-69.

⁴⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. 3 (Cet. IV; Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 1261.

⁵⁰ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoretik dan Praktik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 212.

sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial disebut juga sebagai video. Contoh program video antara lain kaset video atau CD video dan siaran televisi.⁵¹

Video juga termasuk dalam kategori bahan ajar audio visual atau bahan ajar pandang dengar merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi yaitu visual dan auditif. Materi visual ditunjukkan untuk merangsang indera penglihatan peserta didik sedang materi auditif untuk merangsang indera pendengaran mereka. Dengan kombinasi dua materi ini pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara efektif.⁵²

Muhammad Yaumi mengemukakan Media video adalah semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan. Video adalah gambar yang bergerak yang direkam pada tape atau CD yang setiap bentuknya berbeda ukurannya, bentuknya, kecepatannya, metode perekaman dan mekanisme kerjanya.⁵³

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik berisi konsep, prinsip, prosedur, maupun teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.⁵⁴ Jadi dapat dipahami bahwa media video pembelajaran

⁵¹ Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 81.

⁵² Ibid.

⁵³ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013* (Cet. V; Jakarta: Kencana, 2017), h. 262.

⁵⁴ Darneti. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tentang Materi Shalat untuk Siswakes IV SDN 26 Nanggalo Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan*, (Jurnal Riset Tindakan Indonesia, Tahun 2016).

adalah media yang menyajikan audio dan visual dan mampu menampilkan gambar sekaligus suara yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, untuk membantu siswa dalam pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dan mempercepat proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan video pembelajaran sangat sesuai untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktik. Keberadaan video pembelajaran bukan hanya sebagai pelengkap penjelasan, melainkan mampu membuat pemahaman lebih mendalam atas sesuatu yang dibahas. Penggunaan media pembelajaran video pembelajaran ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun pendidik. Siswa dapat belajar terlebih dahulu dengan melihat dan memahami materi pembelajaran secara utuh. Dengan demikian pendidik tidak lagi menjelaskan secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efektif dan efisien. Dengan adanya video pembelajaran siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber video sebagai bahan ajar.

b. Kegunaan Media Video

Sebagaimana sarana belajar menurut pandangan Al-Qur'an bahwa manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan tidak berpengalaman, namun Allah telah membekali manusia dengan sarana-sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat mengguakannya untuk belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk

kepentingan dan kemaslahatan manusia.⁵⁵ Seperti yang disebutkan dalam QS. An-Nahl/16 : 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.⁵⁶

Dalam ayat tersebut, dikatakan bahwa dalam proses belajar atau mencari ilmu manusia telah diberi sarana secara fisik berupa indera ekseternal, yaitu mata dan telinga, serta sarana psikis berupa daya nalar atau intelektual.

Menurut Prastowo bahan ajar video bisa memberikan beberapa kegunaan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa dengan cara memperagakan proses sirkulasi darah yang sangat kompleks misalnya.
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
- 3) Jika dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, dapat mendemostrasikan perubahan dari waktu ke waktu.
- 4) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi siswa.
- 5) Menunjukkan cara penggunaan alat atau pekakas.
- 6) Memperagakan keterampilan yang akan dipelajari.

⁵⁵ Asyhar R, *Kreatif Mengembangkan media Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 67

⁵⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 209.

- 7) Menunjukkan tahapan prosedur.
- 8) Menghadirkan penampilan penampilan drama atau musik.
- 9) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 10) Menyampaikan objek tiga dimensi.
- 11) Memperlihatkan diskusi atau interaksi antara dua atau lebih orang.
- 12) Memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu.⁵⁷

Ahmad Susanto Mengemukakan bahwa media video selain menarik dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi video dapat digunakan untuk keperluan diantaranya:

- a) Mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang didengar.
- b) Mengatur dan mempersiapkan diskusi dan debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- d) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.⁵⁸

Dari uraian di atas maka dapat diberikan kesimpulan bahwa kegunaan media video memudahkan siswa dalam memahami materi dan memberikan motivasi untuk menggali lebih dalam tentang ilmu pengetahuan dan siswa juga lebih aktif dalam proses pembelajaran.

⁵⁷ Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah*, h. 81-82.

⁵⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 329.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Suatu media yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Arief S Sadiman dkk mengemukakan beberapa kelebihan Media Video diantaranya:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar audiens dapat memperoleh sejumlah informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar pendidik bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Keras lemah suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 6) Gambar proyeksi biasa dibekukan untuk diamati dengan seksama. Pendidik bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya ditangan pendidik.⁵⁹

Adapun kelemahan media video yang dikemukakan oleh Muhammad Syarif Sumantri yaitu: Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan memerlukan biaya yang tidak sedikit.⁶⁰

Menurut Daryanto ada beberapa kelemahan dari Media Video diantaranya:

⁵⁹ Arief S Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Cet. XVII; Jakarta: Rajawali, 2014), h. 74-75.
⁶⁰ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di ztingkat Pendidikan Dasar* (Cet. II; Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), h. 335.

- a) *Fine details* (dalam penayangan video tidak dapat menampilkan obyek sampai kepada bagian terkecilnya secara sempurna)
- b) *Size information* (video tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya)
- c) *Third dimention* (gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi. Untuk tampak seperti tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak property atau pengaturan cahaya.)
- d) *Opposition* (pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan peserta didik dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya)
- e) *Setting* (harus jelas dimana kejadian itu berlangsung atau obyek itu berada)
- f) *Material pendukung* (video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya)
- g) *Budget* (membutuhkan biaya yang tidak sedikit).⁶¹

4. Materi Ajar Perilaku Terpuji

a. Pengertian Perilaku Terpuji

Perilaku terpuji atau Akhlak Mahmudah adalah perbuatan yang dibenarkan oleh agama (Allah dan Rasul-Nya) yang meliputi sikap atau perilaku yang baik dari segi ucapan atau perbuatan. Sifat terpuji yang ditunjukkan kepada Allah Swt berupa ibadah, dan kepada Rasulullah Saw dengan mengikuti ajaran-ajarannya, serta kepada sesama manusia dengan selalui bersikap baik kepada sesama. Akhlak memiliki kedudukan yang luhur dalam Islam, Rasulullah Saw bersabda:

⁶¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Cet. II; Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), h. 88-89.

حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ يُزَيْدٍ حَدَّثَنَا سَعِيدٌ حَدَّثَنِي ابْنُ عَجَلَانَ عَنِ الْقَعْقَاعِ بْنِ حَكِيمٍ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abdullah Bin Yazid, dia berkata, telah menceritakan kepada kami Sa’id, dia berkata, telah menceritakan kepadaku Ibnu’Ajlana dari Al Qa’qa bin Hakim dari Abu Shalih dari Abu Hurairah, dia berkata, Rasulullah Saw bersabda: “Orang mukmin yang paling sempurna imanya ialah mereka yang paling baik akhlaknya.”(HR. Tirmidzi)⁶²

b. Sifat-sifat Perilaku Terpuji

Sifat terpuji atau akhlak mahmudah timbul dari orang-orang yang mempunyai ketakwaan kepada Allah Swt. Orang-orang yang takwa kepada Allah Swt akan senantiasa menaati perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya dan berperilaku terpuji. Adapun beberapa macam perilaku terpuji sebagai berikut:

1) Sifat Jujur

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kata jujur bermakna lurus hati, tidak berbohong, tidak curang. Sedangkan jujur menurut istilah yaitu kesesuaian antara perkataan dengan hati dan sesuai antara perbuatan dan perkataan. Allah Swt berfirman Q.S Ibrahim/14: 27.

يُتَيْبَتُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا بِالْقَوْلِ الثَّابِتِ فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَفِي الْآخِرَةِ وَيُضِلُّ اللَّهُ الظَّالِمِينَ وَيَفْعَلُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ

Terjemahnya:

⁶²As-Sijistani, Sunan Abu Dawud, Kitab: as-Sunnah, Bab: ad-Dalil ‘ala Ziyadah al-Iman Wa Nuqshanihi, No hadist : 4648; at-Tirmidzi. Sunan at-Tirmidzi, Kitab: ar-Radha’, Bab: Haqq al-Mar’ah ‘ala Zaujiha, nomor hadist: 1162.

“Allah meneguhkan iman orang-orang yang beriman dengan ucapan yang teguh dalam kehidupan di dunia dan juga di akhirat, dan Allah menyesatkan orang-orang yang dzalim dan yang berbuat apa yang dikehendakinya.”⁶³

Dalam hadist ini mengandung isyarat bahwa siapa saja yang berusaha untuk jujur dalam perkataan dan perbuatannya maka akan menjadi karakternya dan barang siapa sengaja berdusta dan berusaha untuk berdusta maka dusta menjadi karakternya. Dengan latihan dan upaya untuk memiliki, sifat akan berlanjut menjadi sifat-sifat baik dan buruk tergantung individual masing-masing.

2) Sifat Sabar

Sabar berarti tabah, tahan menghadapi cobaan. Orang sabar tahan menerima hal-hal yang tidak disenangi atau tidak mengenakan dengan ridha dan menyerahkan diri kepada Allah. Kesabaran manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sangat berhubungan dengan tiga hal yaitu: (1) sabar dalam berbuat, artinya sabar dalam menghadapi rintangan dan kesulitan, (2) sabar dalam menderita, artinya sabar menerima musibah atau cobaan, (3) sabar dalam menahan amarah, artinya bersikap sabar jika dihadapkan pada situasi yang menimbulkan amarah.

Banyak dalil Al-Qur'an dan hadist yang berkenaan dengan keluhuran sifat sabar diantaranya Allah berfirman Q.S Al-Baqarah/2: 153.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Terjemahnya:

⁶³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Cordoba*, ed. PT Cordoba Internasional Indonesia (Bandung, 2012).

“Hai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan (mengerjakan) salat, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”⁶⁴

3) Sifat Amanah

Secara bahasa amanah bermakna *Al-Wafa'* (memenuhi) dan wadi'ah (titipan) sedangkan secara definisi amanah berarti memenuhi apa yang dititipkan kepadanya. Hal ini didasarkan pada firman Allah Swt Q.S An-Nisa/4: 58.

﴿إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا﴾

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Allah memerintahkan kalian untuk menyampaikan amnah kepada yang berhak menerimanya, dan apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia hendaknya kamu menetapkan dengan adil. Sungguh, Allah sebaik-naik yang memberi pengajaran kepadamu. Sungguh, Allah Maha Mendengar, Maha Melihat.”⁶⁵

Amanah adalah menyampaikan hak-hak kepada orang yang memilikinya tanpa mengulur-ngulur waktu. Sikap amanah dalam dunia ilmu pengetahuan berarti belajar dengan tekun dan rajin, sedangkan sikap amanah dalam berinteraksi dengan sesama manusia adalah dengan menjaga rahasia-rahasia mereka.

Sebelum Rasulullah Saw menjadi nabi, masyarakat jahiliyah yang hidup di sekitar Rasulullah Saw selalu menjuluki beliau dengan kata-kata Al-Amin (orang tepercaya). Itu karena para rasul memang memiliki sikap amanah, begitu pula dengan hamba-hamba Allah yang shalih.

4) Sifat rendah hati

⁶⁴Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Cordoba*, ed. PT Cordoba Internasional Indonesia (Bandung, 2012)

⁶⁵Departemen Agama RI, h. 58.

Rendah hati atau tawadhu adalah tidak sombonh, tidak mennganggap dirinya lebih baik dari orang lain. Rasulullah Saw bersabda:

حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ أَيُّوبَ وَقُتَيْبَةُ وَابْنُ حُجْرٍ قَالُوا حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ وَهُوَ ابْنُ جَعْفَرٍ عَنِ الْعَلَاءِ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَا نَقَصَتْ صَدَقَةٌ مِنْ مَالٍ وَمَا زَادَ اللَّهُ عَبْدًا بِعَفْوٍ إِلَّا عِزًّا وَمَا تَوَاضَعَ أَحَدٌ لِلَّهِ إِلَّا رَفَعَهُ اللَّهُ

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Yahya bin Ayyub, Qutaibah dan Ibnu Hujr, mereka berkata: telah menceritakan kepada kami Isma’il bin Ja’far dari Al-A’laa’, dari Bapakny, dari Abu Hurairah, dari Rasulullah SAW bersabda: “Sedekah tidaklah mengurangi harta. Tidaklah Allah menambahkan kepada seorang hamba sifat pemaaf melainkan akan semakin memuliakan dirinya. Dan juga tidaklah seseorang memiliki sifat tawadhu’ (rendah hati) karena Allah melainkan Allah akan meninggikannya.” (HR. Muslim).⁶⁶

Dari hadist tersebut bisa kita peroleh , Allah akan meninggikan derajatnya di dunia maupun di akhirat. Di dunia, orang akan menganggapnya mulia, Allah pun akan memuliakan dirinya di tengah-tengah manusia, dan kedudukannya akhirnya semakin mulia. Sedangkan di akhirat, Allah akan memberinya pahala dan meninggikan derajatnya karena sifat tawadhu’nya di dunia.

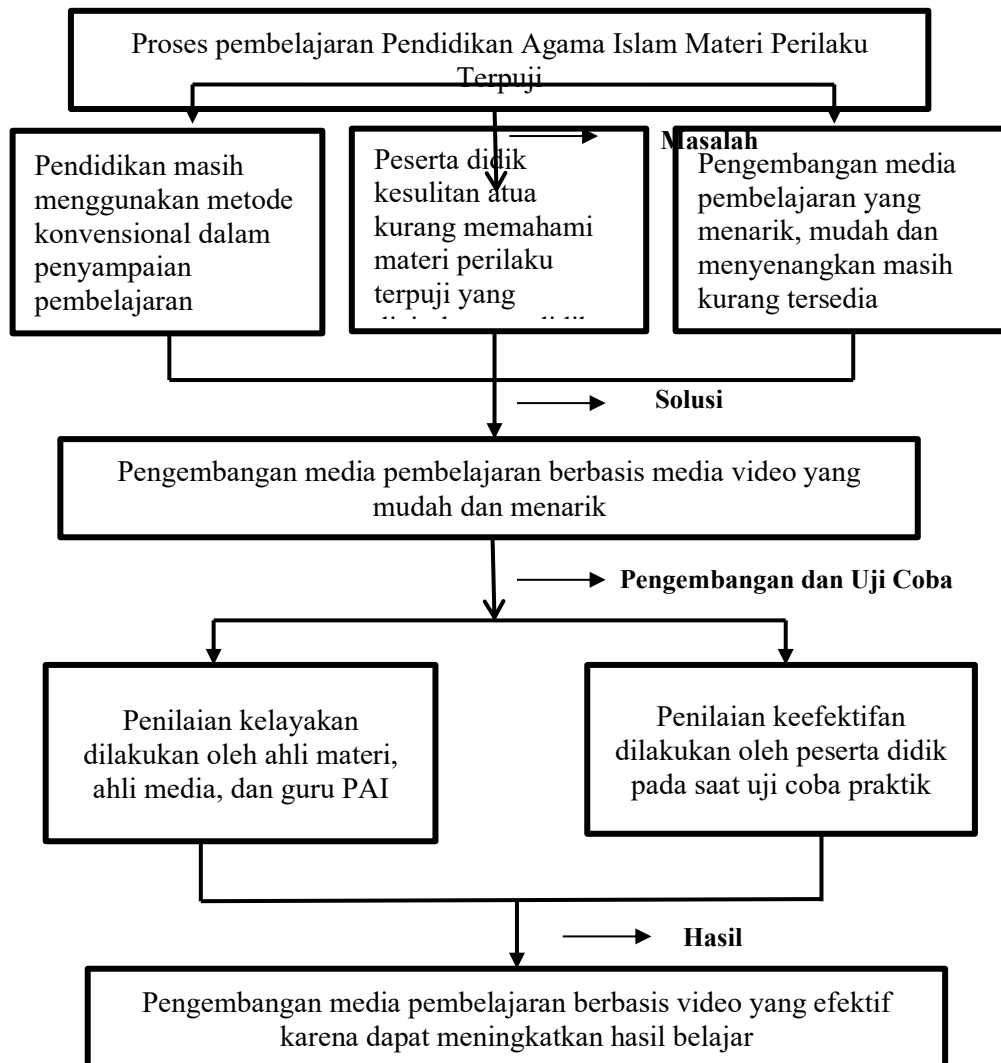
C. Kerangka Pikir

Pada prinsipnya siswa memiliki potensi dalam dirinya untuk mengembangkan kemampuannya dalam belajar. Sebagai manusia yang memiliki potensi, tentunya seorang pendidik harus bisa menggali dalam proses pembelajaran. Namun kenyatannya masih banyak pendidik belum bisa mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak sekadar menghafalkan konsep-konsep tetapi bagaimana menghubungkan konsep tersebut sehingga menghasilkan

⁶⁶HR. Muslim no.2588 kitab al-Birri hadist ke 69, hal. 1201.

pemahaman yang baik dalam proses pembelajarannya. Seseorang peserta didik harus lebih aktif dan berfikir kreatif, kritis dalam bertindak dan mampu bekerjasama dengan orang lain. Oleh karena itu seorang pendidik mampu memahami dan mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan pembelajaran saintifik, pemanfaatan media pembelajaran seharusnya menjadi perhatian pendidik pada setiap proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yaitu penggunaan video tutorial dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video tutorial ini maka peserta didik dalam belajar dapat menyesuaikan materi yang dipelajari dengan kemampuan dan pengalamannya masing-masing khususnya pada mata pelajaran fikih pada materi Salat. Pengembangan perangkat pembelajaran akan mengacu pada model ADDIE yang menghasilkan Video yang mendemostrasikan tentang perilaku terpuji.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian pengembangan sendiri merupakan salah satu alternatif dari bidang garapan dan teknologi pembelajaran yang lebih terarah seperti yang dikemukakan oleh Seels & Richey bahwa teknologi pembelajaran adalah suatu teori dan juga praktek dalam desain, pemanfaatan, pengelolaan, pengembangan, dan penilaian terhadap proses dan sumber belajar. Penelitian pengembangan juga di definisikan sebagai suatu kajian secara sistematis untuk mengembangkan juga mengevaluasi akan adanya program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria keefektifan serta konsistensi secara internal.⁶⁷

Model pengembangan ADDIE merupakan sebuah model pengembangan yang sangat digunakan, sebab prosedur kerja model pengembangan ADDIE sangat sistematis dan rinci. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).⁶⁸ Dari uraian diatas

⁶⁷Yudi Hari Rayanto, Sugianti, “Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek”, (2022). <https://google.com>.

⁶⁸Muh. Fahrurrozi dan Mohzana, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktis, 7 (Lombok:Universitas Hamzawadi Prees, 2020), 14.

dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan ADDIE model pengembangan yang sangat digunakan, sebab sangat sistematis dan rinci.

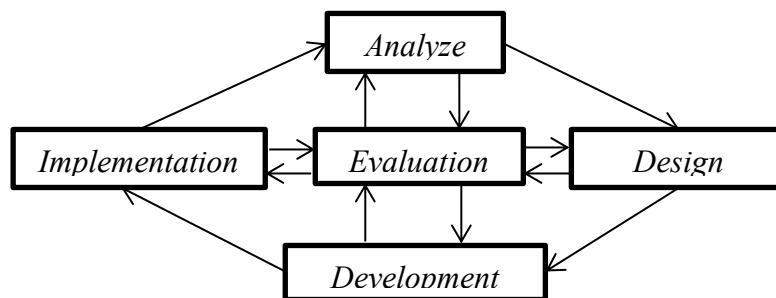
2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SMPN 1 Bajo yang beralamat di Jl. Pendidikan N0. 19 Bajo Kab. Luwu Prov. Sulawesi Selatan. Objek dalam penelitian ini kelas VIII sebanyak 110 orang siswa. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena melihat dari beberapa permasalahan yang dihadapi bahwa siswa masih kurang berminat dan kurang faham tentang pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti karena pembelajaran tersebut masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional menoton pada buku.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan buku saku digital berbasis android dimana dalam pengembangan ini peneliti berusaha untuk mempermudah dalam mempelajari materi thaharah pada sebuah android. Pengembangan ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Kelima tahapan prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar bagian tahap-tahap pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan dalam Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital berbasis digital antara lain:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap penelitian ini adalah tahapan penelitian pendahuluan. Tahap ini disesuaikan dengan model pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan tahap analisis. Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan guna untuk menganalisis kebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap Design

Setelah menemukan permasalahan awal dari tahap analisis diatas, maka tahap yang dilakukan selanjutnya adalah tahap perencanaan dan *design*. Tahap ini dilakukan untuk merancang sebuah media bahan pembelajaran berbasis canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dengan materi perilaku terpuji di kelas VIII.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi suatu produk, pada tahap ini pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahap perencanaan yang telah disusun sebelumnya, mulai dari pembuatan buku saku digital, uji validasi produk hingga revisi validasi dari produk tersebut.

4. Tahap Implementation

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba. Tahap ini juga biasanya disebut tahap implementasi dalam model ADDIE. Media pembelajaran yang dinyatakan valid oleh validator maka akan lanjut ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan suatu tahap uji praktilitas untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Setelah melihat hasil uji data praktilitas, dilakukan uji evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan praktis atau tidak.

5. Tahap Evaluation

Tahap pembuatan produk akhir atau dalam model ADDIE disebut tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk melakukan data pada setiap tahapan yang digunakan pada setiap penyempurnaan dan untuk evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan untuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengembangan.

C. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini berorientasi pada kegiatan belajar mengajar di salah satu sekolah di SMPN 1 Bajo, baik konsep kurikulum, keaktifan siswa, program pelajaran, dan pengelolaan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama

islam dan budi pekerti. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pedagogis untuk menemukan keterkaitan data dengan konsep pendidikan yang ada.⁶⁹ Dan pendekatan psikologis ini dilakukan untuk melihat gejala psikologis yang muncul secara terduga atau tidak terduga pendidik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan siswa saat melakukan penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, peneliti harus memahami kriteria data yang baik dan mampu menentukan teknik yang tepat dalam mengumpulkan data. Jika tidak maka data yang dikumpulkan tidak akan diperoleh secara sempurna, adapun syarat-syarat yang baik adalah data harus akurat, relevan dan *up to date* atau tidak kadaluarsa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Angket (*Kuesioner*)

Angket (*kuesioner*) adalah daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian.⁷⁰ Angket sering digunakan oleh peneliti baik dalam penelitian yang membutuhkan data kuantitatif maupun data kualitatif. Hal ini disebabkan karena angket itu sendiri yang bersifat praktis.⁷¹ Angket ini nantinya berfungsi untuk mengetahui respon

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXI; Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), h. 6-7.

⁷⁰ Muhammad Yaumi dan Muljono Damopolii, *Action Research Teori, Model dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 126.

⁷¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, h. 255.

siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam materi perilaku terpuji pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya di SMPN 1 Bajo Kab. Luwu.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan hal lainnya yang dapat langsung diamati oleh peneliti.⁷² Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung ke sekolah dengan melihat pendidik mengajar kemudian mencoba menggali informasi mengenai problem atau permasalahan yang dihadapi serta melihat bagaimana proses pembelajaran di kelas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data agar data yang diperoleh itu real. Studi dokumentasi menjadi pelengkap dari penggunaan metode pengumpulan data yang lain.⁷³ Dalam hal ini peneliti menggunakan dokumentasi sebagai lampiran terhadap proses penerapan media pembelajaran video tutorial pada pembelajaran fikih berupa foto-foto kegiatan pembelajaran tersebut selama proses penelitian.

⁷² Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 148.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Cet VI; Bandung: CV. Alfabeta, 2008), h. 329.

4. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor.⁷⁴ Metode tes adalah cara untuk mengetahui hasil dari pelajaran yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini tes menjadi metode utama yang terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan keterampilan menyimak yang diterapkan pada *pretest* dan *posttest*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat pengukur dan pengumpul data yang dipergunakan oleh peneliti agar mendapatkan data dan informasi tentang parameter, variabel, fenomena dan kejadian yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Instrumen penelitian desain dan pengembangan perlu dipersiapkan secara baik, agar peneliti mendapatkan panduan bagaimana mendapatkan data dengan akurat, cakupan yang memadai dan mendalam.⁷⁵ Adapun instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket (*Kuesioner*)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis responden untuk

⁷⁴ Donal Ary, *Introduction to Research in Education* (Wadsworth: Cengage Learning), h. 202.

⁷⁵ Rusdi, *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 229.

dijawabnya.⁷⁶ Angket digunakan untuk penilaian media pembelajaran yang berisi pernyataan penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dibuat dikatakan valid jika hasil penelitian validator menunjukkan nilai keseluruhan aspek dan untuk semua aspek minimal berada pada kategori cukup valid. Selain itu angket juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon peserta didik terhadap pembelajaran.

Angket adalah teknik pengambilan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab.⁷⁷ Pemberian angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait dengan kelayakan media video pembelajaran yang terdiri atas tiga jenis yaitu validasi media, validasi materi dan angket respon siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Sebelum ketiga angket tersebut diuji coba, terdahulu angket divalidasi oleh validasi ahli instrumen.

a. Angket Validasi Ahli Media

Angket diajukan kepada ahli media yaitu dosen fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang berfungsi untuk menilai kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan.

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket Validasi ahli materi untuk menilai pembelajaran dan isi materi. Validasi ahli materi yakni orang yang menguasai bidang pendidikan agama islam

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D* (Cet.XX; Bandung: Alfabeta, 2012), h. 162.

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 199.

dan budi pekerti. Ahli materi yang digunakan yaitu pakar dibidang pendidikan agama islam dan budi pekerti.

c. Angket Respon Siswa

Angket diberikan kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Bajo yang tujuannya untuk mengetahui respon siswa terhadap media video pembelajaran.

2. Pedoman Observasi

Dalam menggunakan lembar observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format pengamatan sebagai instrumen. Format disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.⁷⁸ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung ke sekolah dengan mengamati proses pembelajaran dan menggali informasi problem atau permasalahan yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dalam hal ini mendokumentasikan hal-hal yang ada hubungannya dengan penelitian untuk menyimpulkan data siswa di SMPN 1 Bajo. Dalam hal ini mengumpulkan data melalui bahan-bahan tertulis yang diperlukan penelitian. Selain data siswa juga diperlukan data jumlah pendidik dan kondisi sekolah dan dokumentasi sebagai lampiran terhadap proses penerapan media pembelajaran

⁷⁸ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. XVI; Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 229.

video tutorial pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa foto-foto kegiatan pembelajaran tersebut selama proses penelitian.

4. Tes

Dalam hal ini digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan produk yang dikemas. Tes diberikan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media video berupa hasil tes belajar. Dan membandingkan hasil tes sebelum diterapkannya media video pembelajaran dengan hasil tes setelah belajar setelah penerapan media video pembelajaran. Hasil tes tersebut digunakan untuk menentukan besar efektifitas penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep pendidikan agama islam dan budi pekerti peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam tes belajar ini berupa soal pilihan ganda dan soal uraian. Soal yang diberikan sebanyak 15 butir soal, 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Soal-soal tersebut dikembangkan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman konsep yang telah ditentukan sebelumnya pada materi perilaku terpuji.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket dan data kualitatif diperoleh dari respon atau saran dari ahli dan siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Teknik analisis data untuk kelayakan media menggunakan analisis data deskriptif. Sedangkan data kuantitatif yang dianalisis sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Data Untuk Kelayakan Media

Teknik analisis data untuk kelayakan media diadopsi dari kelayakan media.⁷⁹ analisis dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Skor penilaian angket yang diperoleh dari para ahli (media dan materi) dan respon peserta didik berupa data kuantitatif di ubah dalam bentuk kategori dengan pedoman pada tabel berikut:⁸⁰

Tabel 3.1 Pedoman Skala Penilaian Angket	
Kategori	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- b. Menghitung skor rata-rata dari instrumen-instrumen dengan menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor

N : Jumlah penilaian⁸¹

⁷⁹ Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen tes dan non tes* (Yogyakarta: Mitra CendekiaPress, 2008), h. 123.

⁸⁰ Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jogjakarta: ArRuzz Media, 2012), h. 81.

⁸¹ Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h. 84.

- c. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian berikut kriteria menjadi nilai kuantitatif.⁸²

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian	
Rentang Skor	Kriteria
$X \geq M + S_{bi}$	Sangat Layak
$M + S_{bi} > X \geq M$	Layak
$M > X \geq M - 1 S_{bi}$	Kurang Layak
$X < M - 1 S_{bi}$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

X : Skor yang diperoleh

M : $(1/2)$ (Skor tertinggi ideal + Skor terendah ideal)

: $\frac{1}{2} (4 + 1)$

: 2,5

S_{Bi} : Simpangan Baku

: $(1/6)$ (Skor tertinggi ideal - Skor terendah ideal)

: $\frac{1}{6} (4 - 1)$

: 0,5

Berdasarkan data tersebut, dapat disusun tabel kriteria penilaian media video dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Pemberian Skor		
Rentang Skor	Kriteria	Skor
$X \geq 3,0$	Sangat Layak (SL)	4
$3,0 > X \geq 2,5$	Layak (L)	3
$2,5 > X \geq 2,0$	Kurang Layak (KL)	2
$X < 2,0$	Tidak Layak (TL)	1

Dalam penelitian ini nilai kelayakan media video pembelajaranl ditentukan dengan nilai minimal “L” dengan kategori Layak. Jadi apabila penilaian dari ahli

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 213

media, ahli materi dan respon siswa reratanya memberikan nilai akhir “L”, maka produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia layak digunakan.⁸³

2. Teknik Analisis Data Tes Hasil Belajar

Analisis hasil tes belajar dilakukan dengan cara memberikan soal tes pemahaman konsep dan diukur hasil belajarnya untuk melihat tingkat efektifitasnya dari produk. Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh sesudah menggunakan media video pembelajaran, diperhitungkan menggunakan rumus *N-gain* ditentukan berdasarkan rata-rata *gain*. Skor *gain* (g) yang diperoleh merupakan hasil dari perbandingan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata *gain* yang dibandingkan dengan *N-gain* dengan rumus Meltzer adalah sebagai berikut:⁸⁴

$$N - Gain = \frac{S \text{ Post} - S \text{ Pre}}{S \text{ Maks} - S \text{ Pre}}$$

Keterangan:

S Post : Rata-rata skor Posttest

S Pre : Rata-rata skor Pretest

S Maks: Skor Maksimal

Selanjutnya apabila nilai tersebut diperoleh maka langkah selanjutnya nilai tersebut di konversikan ke dalam interpretasi nilai gain menurut Hake disajikan pada tabel di bawah.⁸⁵

Tabel 3.4 Interpretasi N-Gain

No	Besar Persentase	Interpretasi
1	$(N-gain) \geq 0,7$	Tinggi

⁸³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 224.

⁸⁴ Meltzer, D.E. The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores American Journal of Physics: 2002. 70, h 7.

⁸⁵ Hake, Interactive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanic test data introductory physics course The American Journal of Physics Research. 1998, h. 74

2	$0,7 > (N\text{-}gain) \geq 0,3$	Sedang
3	$(N\text{-}gain) < 0,3$	Rendah

3. Analisis Data Untuk Kepraktisan Penggunaan Media

Kriteria kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran media video dari hasil lembar pengamatan berupa angket yang diberikan kepada siswa, di mana isi dari lembar angket merujuk pada keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran media video yang dikembangkan analisis angket respon siswa dilakukan dengan cara menghitung banyak siswa yang memberikan respons positif sesuai dengan aspek yang ditanyakan dalam lembar respon peserta didik. Analisis untuk menghitung persentase banyaknya siswa dan pendidik yang memberikan respon pada setiap kategori yang ditanyakan dalam lembar angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Tiap Butir}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Tiap Butir}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Kriteria Angket Respon Peserta Didik

Ruang Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 25	Sangat Tidak Praktis

Analisis respon siswa (RPD) terhadap media pembelajaran video pembelajaran. Angket respon diberikan setelah seluruh kegiatan proses

pembelajaran selesai dilaksanakan. Respon siswa dikatakan positif jika rata-rata presentasi lebih dari 80%.⁸⁶

⁸⁶ Akbar S. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 42.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis canva dalam materi thaharah pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Pengembangan produk bahan ajar ini dihasilkan melalui beberapa tahapan yang didasarkan pada model pengembangan diantaranya tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. Deskripsi Tahap Pengembangan

a. Tahap Analisis (*analyze*)

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan wawancara kepada guru pendidikan agama islam dan budi pekerti SMPN 1 Bajo Kab. Luwu. Wawancara dilakukan pada tanggal 18 September 2023. Tujuan peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui media video pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan agama islam dan budi pekerti, pandangan guru mengenai media video pembelajaran, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SMPN 1 Bajo Kab. Luwu. Tujuan lain dari melakukan wawancara adalah untuk proses pengembangan media video pembelajaran agar membantu guru dan siswa menangani permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2) Hasil Wawancara

Wawancara berpedoman pada 15 butir pertanyaan yang ditujukan kepada guru pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu. Hasilwawancara digunakan sebagai analisis kebutuhan dalam pembuatan media video pembelajaran. Berikut ini adalah data dari hasil wawancara dengan guru pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIII SMPN 1 Bajo kab. Luwu yang telah dijabarkan:

Butir pertanyaan yang pertama mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas VIII. Guru mengatakan bahwa ada permasalahan mengenai beberapa siswa yanghasil evaluasinya belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Butir pertanyaan yang kedua mengenai cara guru mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru mengatakan bahwa dengan cara mengevaluasi proses pembelajaran yang menyangkut model dan media pembelajaran.

Butir pertanyaan yang kedua mengenai cara guru mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru mengatakan bahwa dengan cara mengevaluasi proses pembelajaran yang menyangkut model dan media video pembelajaran.

Butir pertanyaan yang ketiga mengenai bahan ajar yangsering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas VIII. Guru mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan sepertibahan ajar cetak (buku), bahan ajar digital, dan bahan ajar audio visual.

Butir pertanyaan yang keempat mengenai bahan ajar yang sesuai untuk diberikan kepada siswa kelas VIII Guru menjelaskan bahwa bahan ajar yang sesuai untuk diberikan kepada siswa kelas VIII yang sesuai dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai pada materi tersebut, bahan ajar yang mudah dipahami oleh siswa, serta bahan ajar yang digunakan menarik.

Butir pertanyaan kelima mengenai penerapan penggunaan media video pembelajaran berbasis canva dalam proses pembelajaran. Guru mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas VIII pernah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam penyampaian materi di kelas.

Butir pertanyaan keenam mengenai pembuatan media video pembelajaran merupakan hasil pemikiran sendiri atau menggunakan menggunakan media pembelajaran buatan orang lain. Guru menjelaskan bahwa pembuatan media video pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, terkadang menggunakan pemikiran sendiri dan terkadang hasil kolaborasi dengan guru lain.

Butir pertanyaan ketujuh berkaitan dengan bentuk media video pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru menyatakan bahwa dalam pembuatan media video pembelajaran untuk proses pembelajaran hanya sebagian menyajikan dalam bentuk gambar, tabel, maupun variasi warna.

Butir pertanyaan kedelapan mengenai rangkuman materi yang terdapat dalam media video pembelajaran. Guru menyatakan bahwa di dalam media video pembelajaran jarang dan tidak terlalu sering untuk memberikan rangkuman materi yang dijelaskan, cenderung banyak memuat soal-soal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMPN 1 Bajo Kab. Luwu, peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan yaitu hasil evaluasi siswa belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, guru menggunakan bahan ajar cetak (buku), bahan ajar digital, dan bahan ajar audio visual. Dalam proses pembelajaran guru pernah menerapkan penggunaan media video pembelajaran dalam penyampaian materi di kelas, media pembelajaran berbasis canva yang digunakan merupakan ciptaan guru kelas, serta hasil kolaborasi dengan guru lain. Media video pembelajaran yang sering digunakan oleh guru lebih dominan memuat banyak soal-soal. Media video pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru adalah media video pembelajaran yang lengkap, dimana terdapat dengan adanya kegiatan dan rangkuman materi yang dijelaskan secara mendalam dengan dilengkapi gambar, tabel, maupun variasi warna.

b. Tahap Desain (*design*)

Dari hasil wawancara dengan guru pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIII menjadi dasar data untuk analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti merancang produk media video pembelajaran pada materi perilaku terpuji untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yang diharapkan oleh kebutuhan guru dan siswa.

Tahap *desain* bertujuan untuk menyiapkan sebuah produk, dalam hal ini yaitu media dalam bentuk video pembelajaran, berupa membuat format video, desain video dan isi video, merancang instrumen (angket respon siswa).

1) Hasil Rancangan Materi dan Media

Tahap ini berisi kegiatan perancangan media video pembelajaran, di mana ditahap inilah format, desain, isi materi, jenis dan ukuran tulisan yang digunakan, bahasa, serta pemilihan gambar dan suara dalam media yang ditentukan. Jenis tulisan yang dipilih untuk media ini adalah perpaduan dari beberapa jenis tulisan diantaranya adalah *roboto medium*, *roboto black*, *rouli*, *gamja flower regular* sedangkan ukuran tulisan yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan. Tampilan desain media ini dibuat semenarik mungkin. Video dibuat dengan menggunakan aplikasi *kine master*. Materi yang dipilih adalah materi perilaku terpuji.

2) Kontruk Materi

Konstruk materi bertujuan untuk memilih komponen atau materi dengan video yang akan di rancang yang disesuaikan dengan Silabus dan RPP. Bahan yang digunakan dalam pembuatan video (animasi, sound, gambar bergerak, buku cetak sebagai rujukan dan lain-lain) memuat penjelasan terkait dengan materi perilaku terpuji.

3) Rancangan Instrumen

Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu angket respon siswa dan tes hasil belajar. Angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media video pembelajaran sedangkan untuk tes hasil belajar untuk mengukur keefektifan media video pembelajaran tersebut. Olehnya itu pernyataan-pernyataan yang tertuang dalam angket respon siswa mengacu pada tingkat keterlaksanaan proses pembelajaran, kemudahan dalam menyampaikan pelajaran,

dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur keefektifan penggunaan media video pembelajaran

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Perangkat yang telah dirancang di tahap desain mulai dikembangkan. Peneliti mulai membuat video dengan rancangan yang menarik di dalamnya mencakup materi perilaku terpuji. Pembuatan media video pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *kine master*. Videopembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan akan dimulai oleh para ahli/validator, kegiatan ini disebut validasi prototipe 1. Selanjutnya hasil validasi beserta saran-saran dari para validator dijadikan acuan dalam merevisi video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil revisi dari prototipe 1 disebut prototipe 2 kemudian diuji cobakan di lapangan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini peneliti akan melakukan uji coba secara terbatas kepada siswa kelas VIIIB SMPN 1 Bajo Kab. Luwu. Semua pembuatan produk modul yang telah dikembangkan, diterapkan di kelas VIIIB SMPN 1 Bajo Kab. Luwu setelah peneliti melakukan revisi.

Penelitian dilakukan kepada 25 siswa kelas VIIIB SMPN 1 Bajo Kab. Luwu yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Uji coba lapangan terbatas ini dilaksanakan selama dua hari, pada tanggal 13 Juni 2024 pukul 07.00 – 10.00 dan tanggal 14 Juni 2024 pukul 07.00 – 10.30.

Pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menstimulus siswa terlebih dahulu dengan tujuan untuk memperkuat pengetahuan siswa dengan sebuah pertanyaan mengenai materi perilaku terpuji. Kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran pada materi pokok perilaku terpuji. Dalam proses kegiatan pembelajaran, siswa akan bekerja dalam kelompok. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan pengamatan kepada 32 siswa untuk mengetahui kemampuan tingkat berpikir kritis dalam proses pembelajaran di dalam kelompok. Dalam proses pembelajaran, siswa diberi waktu untuk istirahat selama 15 menit, kemudian melanjutkan kegiatan yang terdapat di modul. Setelah peneliti selesai memberikan penjelasan materi, peneliti meminta siswa untuk mengerjakan kegiatan pada tahap akhir yaitu, evaluasi. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah belajar dengan menggunakan media video pembelajaran pada materi pokok perilaku terpuji.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti akan menjabarkan mengenai kajian produk berdasarkan dari hasil validasi oleh para ahli dan revisi produk sebagai evaluasi sumatif.

2. Uji Validasi

Tahap validasi ini dilakukan untuk menguji produk video pembelajaran yang dikembangkan sehingga diketahui kualitasnya berdasarkan penilaian para ahli. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yang dinilai kompeten pada masing-masing bidang. Data hasil penilaian oleh validator media tersaji pada tabel 4.1 dan data hasil penilaian oleh validator materi tersaji pada tabel 4.2. Validasi produk ini dilakukan bertujuan mendapatkan

penilaian kelayakan, saran dan masukan dari para ahli yang berkompeten dibidangnya sehingga bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik. Instrumen yang digunakan adalah hasil penjabaran peneliti dengan mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

a. Penilaian ahli desain media

Penilaian oleh ahli desain media dilakukan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Ahli desain media memberikan penilaian berdasarkan kisi-kisi ahli desain media. Dalam pengembangan video pembelajaran, diperlukan keahlian mendesain agar penampilan fisik bahan ajar yang dikembangkan dapat membangkitkan gairah dan motivasi siswa dalam mempelajari materi yang terdapat pada video pembelajaran.

Penilaian dilakukan oleh 3 dosen dan 2 guru bidang studi, yaitu Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo), Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo), Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo), Ibu Dra. Nikmah (Guru SMPN 1 Bajo Kab. Luwu), dan Bapak Hasbullah, S.Ag., M.Pd. (Guru SMPN 1 Bajo Kab. Luwu). Berikut data hasil penilaian bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran pada materi akhlak terpuji oleh ahli desain media.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Para Ahli Media

No	Uraian	Nilai	Rata-Rata	Kriteria Kevalidan
1	A	3	2,8	Sangat Valid
2	B	2		
3	C	3		
4	D	3		

5	E	3
6	F	3
7	G	2
8	H	3
9	I	3
10	J	3
11	K	3
12	L	3
13	M	3
14	N	3
15	O	3
16	P	2
17	Q	3
18	R	3
19	S	3
20	T	3
21	U	3
22	V	2
23	W	2

Keterangan:

Validator Desain Media = Dr. Hj. Salmilah,S.Kom.,M.T.

Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli desain media secara keseluruhan mendapatkan kriteria valid (2,8) sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran

b. Penilaian ahli substansi materi

Penilaian ahli substansi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang digunakan dalam bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran pada materi akhlak terpuji untuk peserta didik kelas VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. (Dosen Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Palopo).

Berikut data hasil pengembangan bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran pada materi akhlak terpuji untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu oleh ahli substansi materi.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Uraian	Nilai	Rata-Rata	Kriteria Kevalidan
1	A	4	3,7	Sangat Valid
2	B	4		
3	C	3		
4	D	4		
5	E	4		
6	F	4		
7	G	3		
8	H	4		
9	I	4		
10	J	3		
11	K	3		
12	L	4		
13	M	4		
14	N	3		
15	O	4		
16	P	3		
17	Q	3		
18	R	4		
19	S	4		
20	T	4		
21	U	3		
22	V	4		
23	W	4		

Keterangan:

Validator Desain Materi = Mawardi,S.Ag.,M.Pd.I.

Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli substansi materi secara Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli substansi materi secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat valid (3,7) sehingga dapat digunakan sebagai media

ajar dalam proses pembelajaran.

c. Penilaian ahli untuk angket respon guru dan angket respon siswa

Penilaian ahli substansi angket respon guru dan angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran pada materi perilaku terpuji untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Bajo Kab. Luwu yang telah dikembangkan. Adapun penilaian dilakukan oleh 2 guru bidang studi, yaitu Bapak Hasbullah, S.Ag., M.Pd. (Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Bajo), dan Ibu Dra. Nikmah (Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Bajo). Berikut data hasil penilaian bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti berupa media pembelajaran pada materi dalam perilaku terpuji oleh ahli angket respon guru dan angket respon siswa.

Tabel 4.3 Validasi Angket Respon Guru Oleh Para Validator

No	Aspek Yang di Nilai	Nilai	Rata-Rata	Kriteria Kevalidan
1	A	4	3,8	Sangat Valid
2	B	4		
3	C	4		
4	D	4		
5	E	3		
6	F	4		
7	G	3		
8	H	4		
9	I	4		
10	J	4		
11	K	4		

Keterangan:

Validator = Dra. Nikmah

Hasil penilaian angket respon guru oleh para validator secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat valid (3,8) sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.4 Validasi Angket Respon Peserta Didik Oleh Para Validator

No	Aspek Yang di Nilai	Nilai	Rata-Rata	Kriteria Kevalidan
1	A	4	3,7	Sangat Valid
2	B	3		
3	C	4		
4	D	4		
5	E	4		
6	F	4		
7	G	3		

Keterangan:

Validator = Hasbullah,S.Ag.,M.Pd.

Hasil penilaian angket respon siswa oleh validator secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat valid (4) sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

d. Penilaian ahli untuk soal *pretest* dan *posttest*

Penilaian ahli substansi tes hasil belajar siswa bertujuan untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada materi perilaku terpuji untuk siswa kelas VIII yang telah dikembangkan. Adapun penilaian dilakukan oleh satu dosen ahli, yaitu Bapak Nurul Aswar,S.Pd.,M.Pd. Berikut data hasil penilaian bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berupa media pembelajaran pada materi perilaku terpuji oleh ahli tes hasil belajar siswa.

Tabel 4.5 Validasi Lembar Tes Hasil Belajar Siswa Oleh Para Validator

No	Aspek Yang di Nilai	Nilai	Rata-Rata	Kriteria Kevalidan
1	A	4	4	Sangat Valid
2	B	4		
3	C	4		
4	D	4		
5	E	4		
6	F	4		
7	G	4		

Keterangan:

Validator Tes Hasil Belajar Siswa = Nurul Aswar,S.Pd.,M.Pd.

Hasil penilaian tes hasil belajar siswa oleh validator secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat layak (4) sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Analisis Data

a. Hasil Analisis Kevalidan

Berdasarkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh para validator yang ada, baik dari validasi desain media, validasi materi, validasi angket respon guru, validasi angket respon peserta didik, hingga validasi tes hasil belajar siswa. Ketika peneliti melakukan uji validitas dari semua instrumen yang ada. Maka peneliti dapat simpulkan, semua instrumen tersebut berada pada kategori sangat valid (layak). Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1 sampai tabel 4.5.

b. Hasil Analisis Keefektifan

Pemberian *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas bahan ajar media pembelajaran yang dikembangkan dalam

meningkatkan pemahaman konsep pendidikan agama islam siswa yaitu dengan melihat perbedaan skor sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar video pembelajaran. Adapun *pre-test* dilakukan pada seluruh siswa di kelas VIIIA SMPN 1 Bajo Kab. Luwu sebanyak 25 orang siswa yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2024 pada pertemuan awal dikelas sebelum penerapan bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran sedangkan untuk tes hasil belajar dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2024.

Berikut data hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan bahan ajar media pembelajaran:

Tabel 4.6 Perbandingan Hasil *Pre_Test* dan *Post_Test*

No	Nama	Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
			Skor	
1	Ahmad Agus	VIIIA	40	100
2	Ananda Putra	VIIIA	20	98
3	Andika	VIIIA	30	100
4	Anugrah	VIIIA	50	95
5	Anugrah R	VIIIA	20	90
6	Arul Asri	VIIIA	20	98
7	Eril	VIIIA	50	100
8	Erwin	VIIIA	50	100
9	Indra Fausan N	VIIIA	45	98
10	Juliana Putri	VIIIA	48	98
11	Madinah	VIIIA	47	98
12	Masnah	VIIIA	36	90
13	Nabil Hidayat	VIIIA	30	90
14	Nabil Mu'ayyad	VIIIA	38	90
15	Nurpadilla	VIIIA	50	100
16	Nurpaise	VIIIA	60	100
17	Rabiatul A	VIIIA	30	85
18	Rafly	VIIIA	40	94
19	Sahratun Nahda	VIIIA	42	95
20	Sitti Malika	VIIIA	45	95

21	Syafira	VIIIA	48	98
22	Wildayati	VIIIA	50	100
23	Yuli	VIIIA	10	87
24	Zamroni	VIIIA	30	90
25	Zaskia Burhan	VIIIA	39	90
Total			968	2379
Rata-Rata			38,72	95,16

Berdasarkan tabel 4.6 terlihat rata-rata skor *pretest* sebesar 38,72 dan rata-rata skor *post test* sebesar 95,16, hal ini menunjukkan peningkatan. Skor tes *post test* menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai KKM 70. Selain dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari *pretest* dan *post test* juga dilihat dari *gain* skor yakni sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S \text{ Post} - S \text{ Pre}}{S \text{ Maks} - S \text{ Pre}} = \frac{95,16 - 38,72}{100 - 38,72} = \frac{56,44}{61,28} = 0,92$$

Berdasarkan perhitungan di atas, skor *gain* diperoleh dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar video pembelajaran adalah 0,92 dengan kategori tinggi ($N\text{-gain} \geq 0,7$). Peningkatan terhadap nilai rata-rata *posttest* menunjukkan bahwa secara umum bahan ajar media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti terkhusus pada materi perilaku terpuji setelah siswa belajar menggunakan media tersebut.

c. Hasil Analisis Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji coba produk berupa media yang dikembangkan, maka diperoleh nilai hasil respon siswa terhadap kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti materi perilaku terpuji yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No	Butir Penilaian	Skor				Jumlah Skor	%
		1	2	3	4		
1	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini mudah dipahami	-	-	1	24	99	99
2	Media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang baku dan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	-	-	1	24	99	99
3	Saya berpendapat bahwa desain media pembelajaran ini menarik	-	-	1	24	99	99
4	Desain media pembelajaran ini memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi atau materi yang disampaikan	-	-	-	25	100	100
5	Saya dapat membaca soal video pembelajaran dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang variatif	-	-	-	25	100	100
6	Gambar yang terdapat dalam media pembelajarantidak sulit untuk saya maknai	-	-	-	25	100	100
7	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media pembelajaran ini	-	-	-	25	100	100
8	Media pembelajaran ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar	-	-	1	24	99	99
9	Saya lebih senang belajar dengan mendengarkan penjelasan guru daripada menggunakan media pembelajaran	-	-	-	25	100	100
10	Saya kesulitan memahami beberapa istilah dalam media pembelajaran	-	-	-	25	100	100
Rata-Rata							99,6 %

Berdasarkan hasil analisis tabel 4.7 maka dapat diberi kesimpulan bahwa persentasi siswa terhadap kepraktisan penggunaan bahan ajar video pembelajaran dalam materi perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi

pekerti di SMPN 1 Bajo Kab. Luwu kelas VIIIA menghasilkan rata-rata 99,6% yang memberikan respon berada pada kategori skor 81%-100% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, kriteria kepraktisan produk berupa bahan ajar media pembelajaran yang dikembangkan telah tercapai.

B. Pembahasan

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran berbasis *canva* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid/layak, efektif dan praktis. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model ADDIE, dimulai dari tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. Uji Kevalidan Media Pembelajaran

Produk media pembelajaran yang dikembangkan kemudian diuji oleh tim ahli/validator yaitu satu tim ahli materi dan satu ahli media yang menguasai bidangnya. Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 2,8 dengan kategori valid, sehingga media yang ditampilkan dalam produk video pembelajaran dinyatakan layak dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Selanjutnya, proses validasi produk oleh satu ahli materi hasil penilaian produk diperoleh rata-rata skor sebesar 3,7 dengan kategori sangat valid, sehingga produk video pembelajaran dinyatakan layak digunakan sesuai dengan revisi yang disarankan oleh para ahli materi.

Kemudian untuk penilaian angket respon siswa, respon guru dan tes hasil belajar siswa diperoleh masing-masing skor rata-ratanya adalah 3,7 (sangat valid),

3,8 (sangat valid) dan 4 (sangat valid). Hal ini menunjukkan bahwa kelayakan isi, keakuratan dan kebenaran materi, penyajian komponen, serta komponen penggunaan bahasa dalam video pembelajaran ini sesuai dengan kemampuan untuk jenjang SMPN 1 Bajo Kab. Luwu, sesuai kemampuan yang dimaksud disini adalah siswa memahami pembelajaran yang telah disusun berdasarkan tujuan pembelajaran berupa materi pembelajaran, penugasan, dan bahasa yang dimengerti oleh jenjang SMPN 1 Bajo Kab. Luwu.

Media pembelajaran dikatakan memiliki validitasi hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil yang diperoleh dengan kriterium yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, tingkat kevalidan diukur dengan menggunakan *rating scale* dimana data mentah yang telah diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.⁸⁷

Kriteria penilaian produk media pembelajaran juga menerapkan karakteristik pemilihan media pembelajaran yaitu: *define*, *design* dan *development* dan dengan menggunakan prinsip-prinsip dalam penyajian media agar mencapai hasil yang baik di antaranya menentukan jenis media dengan tepat, menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, menyajikan media dengan tepat dan menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

⁸⁷Suharsimi. Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Cet.11; Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 69.

Berdasarkan hasil pengamatan dan uraian teori diatas, maka media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kategori valid/layak, karena aspek-aspek dari media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata pada kategori sangat layak/valid.

2. Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis video ini di uji coba di SMPN 1 Bajo Kab. Luwu. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika 50% siswa memberikan respon positif terhadap minimal sejumlah aspek yang ditanyakan. Hasil penelitian Nieveen menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika praktisi menyatakan secara teoretis produk dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya produk masuk kategori baik.⁸⁸ Karena angket respon yang digunakan menggunakan *skala likert* dengan 4 pilihan yaitu 4, 3, 2 dan 1. Untuk aspek pernyataan yang dikatakan mendapat respon positif apabila siswa memilih pilihan 4 dan 3. Dan dikatakan mendapat respon negatif apabila siswa memilih pilihan 2 dan 1. Berdasarkan hasil uji coba, responden memberikan respon positif terhadap pernyataan melebihi 80% untuk kesemua jenis pertanyaanya itu dengan nilai rata-rata dari SMPN 1 Bajo Kab. Luwu yakni 99,6%. Dengan demikian kriteria kepraktisan media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan tercapai.

⁸⁸ Nienke Nieveen, *Formative Evaluation in Educational Design Research*, In Tjeer Plom and Nienke Nieveen (Ed). An Introduction to educational design research. Netherlands in www.slo.nl/organisatie/international/publications.

3. Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Hasil belajar akan mencerminkan kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar, dalam mencapai suatu kompetensi dasar hasil belajar berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang dikaji, hasil belajar ini bisa terbentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait dengan materi yang akan diajarkan dan tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran berakhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah dipelajari.

Uji efektivitas media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui pengaruh produk yang dikembangkan terhadap pemahaman konsep. Hasil *pretest* diperoleh skor sebesar 38,72 dan *posttest* memperoleh skor sebesar 95,16. Berdasarkan hasil tes belajar diperoleh nilai 0,92 skor *gain* yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada interpretasi tinggi. Jika dilihat hasil *pretest* dari 25 orang siswa tidak ada sama sekali yang lulus nilai KKM, sedangkan pada *posttest* semuanya lulus nilai KKM dan mengalami peningkatan sebanyak 56,44%.

Penggunaan media pembelajaran ini efektif dikarenakan media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu masih dalam bentuk konvensional.

Tampilan yang menarik dilengkapi dengan musik pengiring yang membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran, siswa dapat dengan mudah mengulang kembali bagian yang dianggapnya belum jelas sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan media pembelajaran ini juga mudah untuk digunakan karena tidak membutuhkan aplikasi khusus untuk menggunakannya.

Produk media pembelajaran ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, karena materi yang disajikan selain menggunakan teks dan gambar yang memvisualisasi materi perilaku terpuji. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rognes yang menyatakan bahwa penggunaan visualisasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep.⁸⁹

Sesuai dengan kriteria penilaian keefektifan sebuah media yang dikemukakan oleh Hubbard adalah biaya, ketersediaan fasilitas yang mendukung, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu. Steer menyatakan bahwa keefektifan tidak hanya berorientasi pada tujuan melainkan juga pada proses dalam mencapai tujuan pembelajaran.

⁸⁹Rognes, J. Mathematical visualization, *journal of mathematics Educationat Teacher Collage. Fal. Winter*, 2011. 2, h. 1-7.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada tujuan pengembangan, pertanyaan penelitian dan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran berbasis video adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan dinilai sangat valid digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media dan respon siswa.
2. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam materi perilaku terpuji mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Buhi Pekerti di SMPN 1 Bajo Kab. Luwu kelas VIII menghasilkan rata-rata 99,6% yang memberikan respon berada pada kategori skor 81%-100% dengan kriteria sangat praktis.
3. Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang perilaku terpuji siswa dilihat dari rata-rata *pretest* padamateri perilaku terpuji dengan skor sebesar 38,72 meningkat drastis pada tes hasil belajar dengan skor rata-rata *posttest* sebesar 95,16 dengan nilai *gain* 0,92.

B. Saran

Berdasarkan keesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, siswa diharapkan dapat melek akan segala hal, karena dengan teknologi banyak sekali informasi yang bisa didapat oleh siswa termasuk media pembelajaran berbasis video yang bisa mempermudah siswa dalam memahami materi tanpa merasa bosan.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan bisa membuat bahan ajar yang inovatif dan sederhana yang bisa membuat tertarik dan mempermudah siswa pada mata pelajaran yang dianggap sulit.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan adanya tambahan bekal kemampuan oleh guru untuk dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.

4. Bagi Pembaca

Dengan adanya hasil penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi meneladani perilaku terpuji, dan penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca.

5. Bagi Peneliti

Media pembelajaran berbasis video ini masih perlu diperbaharui sesuai dengan kemajuan zaman dan perubahan materi pembelajaran. Pengembangan diharapkan dapat memberikan *update* secara berkala sehingga media pembelajaran berbasis video ini sesuai dengan perkembangan kurikulum maupun perkembangan siswa. Dengan adanya kelemahan dalam media pembelajaran berbasis video ini diharapkan menjadi evaluasi untuk penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agil Muh. Amin. (2022). Penggunaan Media Kartu Pembelajaran dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlas (112): 1-4. *Jurnal Incare*, Vol.03. No.4.
- Akbar S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anitah, (2010). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*-Vol. 3. NO. 1.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Cet.11; Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arvindo, dkk. (2018). Pengembangan Multimedia Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMA. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
- Arsyad, (2009). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Dinas di Kelas VII-D SMP Negeri 1 Temayang. Vol.8. No 04.
- Bungawati, dkk. Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Tana Luwu. *Jurnal ISSN 2548-9119*.
- Bungawati. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal P-ISSN: 2614-1051 & E-ISSN: 2716-5019*. Volume 8, Nomor 1.
- Dahlan, M. (2019). Kepemimpinan Utsman bin Affan (Tantangan dan Kebijakan). Volume. XXI.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Deprizon. (2020). Kepemimpinan Umar bin Khattab dalam Bidang Pendidikan Islam. Vol. 3, No. 1
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. (2010). Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum & Konsep Islami. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fauzan, Almanzur dan Ghony Djunaidi. (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jogjakarta: ArRuzz Media.
- Sanaky, (2019). Pengaruh Penggunaan Media

Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*-Vol. 3. NO. 1.

Hamalik, (1986). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol.2. No.2.

Hamalik, Oemar. (1998). Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Haliza, Haliza. (2002). Pemanfaatan Media *Microsoft Powerpoint* Yang Menjadi Penunjang Dalam Bidang Pendidikan dan Perusahaan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi, dan Managemen (JIKEM)*. Vol.2.

Hake (1998). Intraktive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanicstest data introductory physics course The Amerivan Journal of Physics Research.

Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif. Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu.

Ilyasa, Rizki Aghni, (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, No. 1.

Karti, (1995). Teknologi Pembelajaran. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.

Mardapi, (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.

Meilani, Siska Lestari. (2021). Penyuluhan Meneladani Gaya Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin Bagi Mahasiswa di Era 4.0. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. P-ISSN: 2721-9607/ E-ISSN: 2721-947X Volume 2.

Meltzer, D.E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Posisible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores American Journal of Physics.

Nata, Abuddin. (2014). Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran. Cet. III; Jakarta: Kencana.

Putra, Nusa. (2015). Research & Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar. Cet. IV; Jakarta: Rajawali Pers.

- R. Harsoyo, (2020). Kepemimpinan Profetik: Telaah Kepemimpinan Khulafa' Ar-Rasyidin. 03(01).
- Rahmawati, (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia tentang Perbandingan Di Kelas VII SMP. *Tesis*, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rognes, J (2011). Mathematical visualitation, journal of mathematics Educationat Teacher Collage. Fal. Winter.
- Rosdiana. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah di Kota Palopo. Vol 4. No 1.
- Rudi dan Cepi. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Program *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro." *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*.ISSN.
- Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: Rajawali Pers.
- Rukmi, Dila Oktaviana,(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk PowerPoint Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*. Vol.2,No. 1.
- Rusdi. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru, Jakarta: Rajawali Pers.
- Safei. (2013). Teknologi Pembelajaran Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya. Makassar: Alauddin University Press.
- Salamah, Husniyatus Zainiyati. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Sanjaya. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sharon E. Smaldino, dkk. (2019). Instruksional Technology & Media For Learning, terj. Arif Rahman, Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar.
- Sudana, Nyoman Dedeng, (1989). Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel. *Skripsi*. Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Cet. XXI; Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Sumardi, Pip. (2020). Internalisasi Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Ali Bin Abi Thalib Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. Vol (1) Issue (3).
- Suwarno, Wiji, (2017). Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Tafoao, Talizaro, (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Bahan Ajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No 2, ISSN.
- Trianto. (2015). Model Pembelajaran Terpadu. Cet. VII; Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, Rika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol 1.
- Winastwan dan Sunarto. (2013). *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. ISSN:2442-9449. Vol.3. No.1.
- Yaumi, Muhammad dan Muljono Damopolii. (2014). Action Research Teori, Model dan Aplikasi. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN



