

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM BERBASIS AUDIO VISUAL KELAS X UPTD
SMA NEGERI 1 ALU**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI/Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

Oleh:

SYARIFAH BAYANG RATU

NIM: 10156121113

JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN

STAIN MAJENE


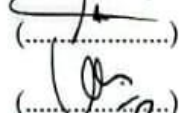

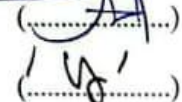


2025

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu", yang disusun oleh saudari **Syarifah Bayang Ratu**, NIM: 10156121113, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, 26 Agustus 2025 M bertepatan dengan tanggal 02 Rabi'ul Awal 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, dengan beberapa perbaikan.

Majene, 29 Agustus 2025 M
17 Rabi'ul Akhir 1447 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si., M.Si.	
Sekretaris	: Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd.	
Pembimbing I	: Dr. Usri, S.Pd.I., M.Pd.	
Pembimbing II	: Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.	
Penguji I	: Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.	
Penguji II	: Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.	

Diketahui Oleh:
Ketua Jurusan,




Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197408151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudari **SYARIFAH BAYANG RATU** NIM : 10156121113. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Tarbiyah dan keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 30 Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Usri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870506201812001



Karius, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198411102019031007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarifah Bayang Ratu
NIM : 10156121113
Tempat/Tgl. Lahir : Lombong, 02 Juli 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan
Agama Islam Berbasis Audio Visual Kelas X UPTD
SMA Negeri 1 Alu

Ini adalah benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 29 Mei 2025
Penyusun,



SYARIFAH BAYANG RATU
NIM: 10156121113

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu". Selanjutnya shalawat dan salam kita kirimkan kepada Nabiullah Muhammad SAW, sebagai suri teladan dan rahmat bagi seluruh alam semesta. Teriring kepada keluarga, sahabat serta umat beliau hingga akhir zaman.

Kalimat syukur "Alhamdulillah" akhirnya skripsi yang telah penulis susun ini dapat selesai. Walaupun dalam proses penyusunan skripsi ini penulis menghadapi berbagai rintangan yang terkadang sulit untuk dilewati. Akan tetapi, hal tersebut penulis syukuri sebagai bentuk latihan menjadi sosok pribadi yang tegar dan kuat ketika kelak penulis mengarungi kehidupan yang lebih kompleks setelah bangku perkuliahan S1 ini berakhir. Di balik terselesaikannya skripsi ini, pastilah terdapat doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada mereka di lembar ini.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, Bapak **Tuan Sajidul** dan Ibu **Salma** yang telah berjuang serta mendukung penuh terwujudnya cita-cita penulis. Dengan doa dan dukungan mereka apa yang telah ditargetkan akhirnya dapat tercapai. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan keberkahan umur kepada kedua orang tua penulis. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual di Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu*",

merupakan hasil penelitian sederhana yang disusun oleh penulis untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bimbingan, motivasi, serta berbagai bentuk bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, S.T., M.T. selaku Ketua STAIN Majene sebagai sosok perempuan luar biasa dan inspiratif bagi kami para mahasiswi untuk terus berkembang dan berkarya.
2. Bapak Dr. Muaffaq N., S.Ag., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam serta penguji I (Pertama), yang telah berkenan menguji serta memberikan saran yang sangat membantu dalam proses penyusunan penelitian.
3. Bapak Darwis, S.Si., M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu Dr. Usri, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Kamus, Lc., SH., S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing I (pertama) dan pembimbing II (kedua), yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak memberikan arahan, dukungan, motivasi, serta berbagai masukan yang berarti selama proses penulisan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.
5. Bapak Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku penguji II (Kedua), karena telah menguji maupun memberikan saran dan penilaian yang memudahkan penulis dalam penelitian ini.
6. Segenap Staf Administrasi Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis dalam pemenuhan administrasi, yang berkaitan dengan skripsi ini.

7. Bapak Gisman, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah di UPTD SMA Negeri 1 Alu, Bapak Naharuddin, S.T., Bapak Ma'ud, Sag., Ibu Irmayanti, S.Pd., dan Ibu Nurainun, S.Pd., yang banyak memberikan bantuan serta motivasi, serta Adik-adik kelas X Merdeka 2 dan 1 yang juga ikut membantu dan telah menerima penulis dalam meneliti.
8. Kakak-kakakku tercinta, Syarifah Almi al-Aidid, S.Si., S.Pd., Gr., Syarifah Nur Intan al-Aidid, S.Sos., Syarifah Alam al-Aidid, S.Pd., Gr., dan Sayyid Habib al-Aidid, beserta pasangannya, terima kasih atas segala bentuk bantuan, motivasi dukungan, dan semangat yang diberikan, terutama di saat penulis menghadapi kesulitan, bahkan selalu hadir saat penulis membutuhkan pelukan penguat. Juga kepada adik-adikku tersayang yang tengah menempuh pendidikan, semoga perjuangan kalian senantiasa diberkahi dan ilmu yang diperoleh menjadi penerang dalam kehidupan.
9. Sahabat-sahabat saya, terkhusus Marwaty Nur M, Nur Insyani, termasuk saudara-saudara seperjuangan angkatan 2021 Prodi PAI TP 4, serta teman-teman seperjuangan dari jurusan lain.
10. Almh. Imma Yanti, yang sudah saya anggap sebagai adik sendiri selama di Majene dan menjadi teman sekamar saya sejak semester awal, semoga Allah SWT menjagamu di sisi-Nya, hingga kelak bisa bertemu kembali dengan keluargamu tersayang.
11. Kepada penulis skripsi ini, diri saya sendiri, yang telah berjuang. Terima kasih telah bertahan dan tidak pernah menyerah. Meski sering dilanda sakit dan dihantui trauma, kamu tetap mampu melangkah, bahkan ketika harus menahan air mata setiap malam. Meskipun kadang rasanya sering kali ingin berhenti tapi kamu tetap percaya atas kebesaran Allah SWT. terima kasih karena telah membuktikan bahwa meskipun rapuh, kamu tidak hancur.

Kamu kuat, kamu berharga, dan kamu pantas bahagia, Syarifah Bayang Ratu al-Aidid.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini merupakan perjalanan yang penuh tantangan. Namun, dengan semangat, ketekunan, dan daya juang yang tinggi, penulis berhasil menyelesaikannya dengan baik. Semoga semangat dalam menuntut ilmu ini senantiasa terjaga hingga akhir hayat sebagai wujud komitmen terhadap pengembangan diri dan kontribusi dalam dunia Pendidikan.

Majene, 13 Juli 2025
Penulis,



Syarifah Bayang Ratu
NIM: 10156121146

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN TEORETIS	16
A. Penelitian dan Pengembangan	16
B. Media Pembelajaran.....	19
C. Audio Visual.....	26
D. Pendidikan Agama Islam.....	33
E. Kerangka Konseptual	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	36
B. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	36
C. Desain Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data	40

E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data	48
G. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	51
H. Validasi dan Realibilitas Instrumen.....	52
I. Teknik Pengujian dan Keabsahan Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Profil Sekolah.....	55
B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan.....	82
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bagan Kerangka Konseptual.....	35
Tabel 3.1 Jumlah Subjek Penelitian	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Media	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Materi.....	43
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Peserta Didik.....	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Uji Coba Terbatas	46
Tabel 3.6 Kisi-kisi Tanggapan Guru	47
Tabel 3.7 Kisi-kisi Tanggapan Peserta Didik.....	47
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kevalidan.....	49
Tabel 3.9 Kategori Kepraktisan Media	50
Tabel 3.10 Interval Skor Penentuan Keefektifan Media Berbasis Audio Visual ...	51
Tabel 4.1 Lembar Respon Peserta Didik.....	67
Tabel 4.2 Hasil Perancangan Media Berbasis Audio Visual	71
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Terbatas	77
Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Media.....	78
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Media.....	80
Tabel 4.8 Kategori Keefektifan Media.....	81
Tabel 4.9 Interval Skor Penentuan Keefektifan Media Audio Visual	82

ABSTRAK

Nama : Syarifah Bayang Ratu
NIM : 10156121113
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu. Penelitian bertujuan untuk mengetahui (1) kebutuhan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu, (2) kevalidan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu, (3) kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu, (4) keefektifan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development (R&D)* dengan model pengembangan (*ADDIE*), yaitu: *Analys* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek pada penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, guru PAI dan objek penelitian ini yaitu peserta didik kelas x merdeka 1 dan 2 dengan jumlah keseluruhan 39. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Analisis kebutuhan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran PAI yang interaktif dengan dukungan media audio visual yang menarik dan mudah diakses agar lebih termotivasi, memahami materi dengan baik, serta mampu mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menginginkan media yang menampilkan gambar bergerak, warna menarik, suara jernih, teks yang jelas, dan durasi yang sesuai. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis audio visual dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih optimal. 2). Hasil kevalidan media memperoleh persentase pada validasi media yaitu 100% dan ahli materi memberikan nilai rata-rata 82,5% atau keduanya masuk kriteria sangat valid. dan 3). Hasil Kepraktisan media berbasis audio visual pada guru PAI memperoleh persentase 96,42% dengan kriteria praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audio visual pada materi menghindari sikap marah (*ghadab*), membiasakan kontrol diri, dan berani membela kebenaran ini valid untuk digunakan di sekolah. Bahkan hasil dari uji coba terbatas pada 10 peserta didik dengan rata-rata persentase 91% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan 4).

Hasil keefektifan media pembelajaran berbasis audio visual pada peserta didik kelas x merdeka 2 memperoleh 73,16% yang berarti efektif dan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Audio Visual, ADDIE, Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang Masalah*

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam mengembangkan potensinya. Melalui pendidikan, dapat membekali individu dengan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun masyarakat. Selain mengajarkan keterampilan khusus, pendidikan juga mencakup aspek yang lebih mendalam, seperti kemampuan berkomunikasi, pemahaman, dan kebijaksanaan.¹ Berdasarkan Undang-Undang peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan pasal 1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Pendidikan adalah proses yang dirancang secara sistematis agar dapat menciptakan suasana belajar nyaman dan mendukung sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan potensinya. Kebutuhan peserta didik terus berubah seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, sehingga pendidikan harus beradaptasi agar tetap relevan.

Sejalan dengan definisi pendidikan tersebut, perkembangan global yang terus maju mengharuskan adanya penyesuaian dalam media pembelajaran,

¹ Desi Pristiwanti, dkk, Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, 2022, h. 7914

² Republik Indonesia, UU RI No. 57 Tahun 2021 tentang *Standar Nasional Pendidikan*

termasuk dalam Pendidikan Agama Islam. Penyesuaian ini sangat dibutuhkan karena sesuai dengan karakteristik peserta didik saat di mana pada generasi yang sejak kecil sudah akrab dengan teknologi digital. Oleh karena itu, penyesuaian media pembelajaran menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. pengembangan media pembelajara hendaknya mempertimbangkan beberapa aspek penting, meliputi kelengkapan materi, daya tarik visual, dan kemudahan akses, yang kesemuanya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran peserta didik.

Menghadapi tantangan era digital, penting untuk tetap memperhatikan prinsip-prinsip dasar pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Mahmudin dalam jurnal Sri Irnawati Tangahu dkk, bahwa hakikat pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidikan dan peserta didik yang dirancang untuk memaksimalkan pengembangan potensi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan meliputi pencapaian kompetensi akademik, pengembangan keterampilan sosial, pembinaan karakter, dan peningkatan kemandirian dalam bekerja. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, peran guru menjadi sangat penentu. Dalam proses pembelajaran, guru bertanggung jawab menyampaikan materi yang mencakup keterampilan, sikap, norma, dan pengetahuan yang dapat diimplementasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.³

Sebagai guru, penting untuk mengetahui setiap perubahan yang terjadi, terutama yang berkaitan dengan perilaku peserta didik. Setiap guru harus memahami bahwa tujuan pembelajaran salah satunya adalah mendekatkan diri kepada Allah Swt, bukan semata-mata untuk mencari jabatan atau mengejar

³ Sri Irnawati Tangahu, dkk, Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Umum Berbasis Digitalisasi, *Indonesia Research Journal on Education*, Vol. 4, No. 2, 2024, h. 187-188

kemewahan. Apabila Seorang guru melaksanakan pembelajaran tanpa berpedoman pada tujuan yang telah ditetapkan, maka proses pembelajaran berisiko mengalami hambatan atau kekacauan dalam mencapai hasil yang diharapkan.⁴ Seorang guru perlu tanggap terhadap perubahan yang terjadi pada peserta didik serta berpegang teguh pada tujuan pembelajaran yang mengarahkan pada kedekatan dengan Allah SWT, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan mencapai hasil yang optimal.

Inti dari proses pembelajaran berpusat pada interaksi dinamis antara guru dan peserta didik. Interaksi ini merupakan upaya sistematis untuk mengoptimalkan potensi dan kemampuan peserta didik agar selaras dengan tujuan pendidikan yang diotetetapkan dan kebutuhan individual mereka. Tujuan pendidikan sendiri mencakup penguasaan pengetahuan, pengembangan aspek sosial, pembentukan kepribadian, serta kemampuan untuk bekerja secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif serta evaluasi hasil belajar guna mengukur ketercapaian proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan.⁵ Dalam pencapaian tujuan pembelajaran maka diperlukan guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi, yang dirancang secara khusus untuk mengakomodasi kebutuhan dan preferensi gaya belajar peserta didik. Berdasarkan dalam Q.S. Al-Baqarah/02:31 bahwa:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

⁴ Nurfuandi, *Kompetensi professional Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Manajemen Mutu Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Lutfi Gilang, 2021), h. 74

⁵ Afif Syaiful Mahmud, Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Oleh Guru Tingkat Sekolah Dasar, *Jurnal of Primary Education*, Vol. 2, No. 2, 2021, h. 96

Terjemahannya:

Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!"

Terjemahan Bahasa Mandar:

*Anna Iya (Puang) mappa'gurui Adam sanga-sanga (seu-seuwa) iyanasangna, mane napepessangan lao di para Malaika', mane Puang ma'uang: "Pauanga' Mai sangana (seu-seuwa di'o) mua' diango'o mie' to tongang (parua)!"*⁶

Dalam narasi Al-Baqarah ayat 31, Allah Swt. menggambarkan proses pengajaran kepada Nabi Adam AS, menyajikan fondasi penting bagi filosofi pendidikan Islam. Ayat tersebut menekankan bahwa ketaatan dan ketakwaan kepada Allah merupakan sasaran esensial dari sistem pendidikan Islam. Dalam konteks kemajuan teknologi dan informasi, kita dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu menjangkau peserta didik agar mereka dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip pendidikan Islam dalam aktivitas sehari-hari mereka.⁷

Gerlach & Ely dalam jurnal Septy Nurfadhillah dkk, mengatakan bahwa media dalam pengertian luasnya, merupakan sarana yang meliputi manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan suatu kondisi yang kondusif di mana para pelajar dapat menggali dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Definisi ini menggambarkan bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang luas, tidak hanya sebatas fisik, tetapi mencakup segala elemen yang mampu memfasilitasi proses pemerolehan kompetensi oleh peserta

⁶ Idham Khalid Bodi, *Kroang Mala'biq Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar: Balai Litbang Makassar, 2019), h. 8

⁷ Fatma Ayu Winata, dkk, Istilah Pendidikan Islam (Ta'lim) Dalam As. Al-Baqarah:31 Menurut Tafsir Al-Munir, *Journal Of Social Science Research*, Vol. 3, No. 2, 2023, h. 3-4

didik.⁸ Oleh karena itu, media adalah jembatan menghubungkan peserta didik dengan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga terjadi internalisasi informasi dan pembentukan kapabilitas yang diharapkan. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih bersifat konvensional yang mengikuti perkembangan zaman atau dapat memanfaatkan teknologi.

Keunggulan tersebut menjadi semakin relevan seiring dengan akselerasi perkembangan teknologi informasi di era globalisasi, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Salah satu media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik secara efektif adalah media audio-visual. Penggunaan media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mendapatkan penjelasan dari guru. Untuk mewujudkan potensi pembelajaran tersebut, implementasi media audio visual memanfaatkan perangkat elektronik dan mekanis yang dirancang khusus.⁹

Media audio-visual menggunakan berbagai perangkat elektronik dan mekanis yang secara khusus dirancang untuk menciptakan dan menyajikan konten pembelajaran melalui kombinasi gambar dan suara. Sebagai alat bantu pembelajaran, media audio visual mencakup berbagai perangkat yang digunakan guru untuk memfasilitasi transfer pengetahuan, ide, dan pengalaman melalui aktivasi indera visual dan auditori peserta didik.¹⁰ Oleh karena itu, perlu memperhatikan beberapa perkara atau mengidentifikasi kebutuhan peserta didik.

⁸ Septy Nurfadhillah, dkk, Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Matematika di Kelas 1 MI Al Hikmah 1 Sepatan, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 1, h. 150

⁹ Mayang Serungke, dkk, Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik, *jurnal Review Pebdidikan dan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4, 2023, h. 3504

¹⁰ Sujono, Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, Vol. 20, No. 1, 2022, h. 29

Proses identifikasi kebutuhan belajar merupakan tahapan terstruktur dan tepat untuk mengenali kebutuhan setiap peserta didik, yang kemudian menjadi pondasi dalam mengembangkan program pembelajaran. Kebutuhan belajar bersifat beragam, di mana tiap individu umumnya memiliki kebutuhan belajar yang spesifik dan inovatif. Kompetensi guru dalam hal ini menjadi landasan untuk mencapai pembelajaran dengan bentuk pelayanan optimal. Hakikat pembelajaran sejatinya adalah mengoptimalkan proses pelayanan belajar kepada peserta didik sesuai kebutuhan mereka. Dengan adanya keberagaman, para peserta didik dapat menerima layanan belajar secara optimal sesuai kebutuhan, meskipun berada dalam kelompok yang beragam. Oleh karena itu, guru memerlukan kesiapan dan kapasitas dalam memahami peserta didik baik secara individual maupun kelompok belajar. Kapasitas ini menjadi dasar pertimbangan guru dalam merancang program pembelajaran, pemilihan model, metode, strategi, dan berbagai sarana penunjang lainnya yang akan diimplementasikan selama pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang diidentifikasi.¹¹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan oleh calon peneliti di UPTD SMA Negeri 1 Alu, yaitu efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru PAI, dilihat dari respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik menunjukkan respon terhadap materi yang disampaikan bahwa peserta didik mengalami kebosanan, mengantuk, kurang fokus memperhatikan dan bahkan enggan menyelesaikan tugas penyalinan yang diberikan oleh guru. Saat mengajar guru bahkan lebih banyak menggunakan metode ceramah, penugasan, bahkan tanpa ada dorongan untuk menggunakan media lain dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan sarana dan prasarana dalam pembelajaran,

¹¹ Marhamah, Zikriati, Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka, *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 1, 2024, h. 90

strategi pembelajaran dan metode yang lebih variatif serta pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang berbasis audio visual. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, mengurangi kejenuhan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Konadi Mahmiko Gyo, bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media audio visual, yaitu 87% setuju dan termasuk dalam kriteria layak.

Berdasarkan dari latar belakang dan hasil observasi dan wawancara awal, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian ini dengan mengambil judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu.**

B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

1. Fokus Penelitian

Sejalan dengan permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual dan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran peserta didik, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

2. Deskripsi Fokus

Penelitian ini berfokus pada mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual yang berdasarkan sebagai berikut:

- a. Kebutuhan media pembelajaran peserta didik berbasis audio visual. Sebelum mengembangkan media maka perlu untuk diketahui kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran. dan untuk itu, dilakukan pada tahap analisis terhadap peserta didik dan media yang seperti apa yang akan dirancang.

- b. Kevalidan media pembelajaran merujuk pada tingkat kesesuaian media yang dikembangkan dengan standar yang telah ditetapkan. Penilaian ini dilakukan oleh ahli (validator) media dan materi berdasarkan aspek isi/materi, desain pembelajaran serta aspek teknis.
- c. Kepraktisan media pembelajaran dinilai dari guru yang telah menggunakannya dengan mengukur kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran baik dari segi pemahaman, kelancaran penerapan, maupun dukungan materi secara efektif.
- d. Keefektifan media pembelajaran diukur dengan perbandingan hasil angket penilaian peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual. dan dinilai sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan melalui media yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan calon peneliti, maka diperlukan rumusan masalah yang dapat memberikan arah pada langkah penelitian. Adapun rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik di kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual di kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual di kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual di kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu?

D. *Kajian Pustaka*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual, maka penulis telah melakukan telaah kajian literatur terhadap berbagai jurnal dan skripsi terdahulu yang relevan sebagai landasan dan referensi. Berikut adalah hasil telaah pustaka yang menjadi acuan dalam penelitian ini:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Konadi Mahmiko Gyo pada tahun 2022 dengan judul skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual pada Materi Haji Kelas X IPS SMAN 1 Permata. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yakni sebuah pendekatan penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu serta mengkaji (atau menguji) seberapa efektif produk itu bekerja. dan model pengembangan *Four-D*, yaitu definisi (*define*), desain (*desine*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Dengan teknik pengumpulan data melalui angket dan lembar validasi. Temuan penelitian ini memperlihatkan peningkatan motivasi dan pemahaman konseptual peserta didik saat menggunakan media berbasis audio visual. secara kuantitatif, media tersebut memperoleh persentase validasi rata-rata sebesar 77,3%, menegaskan kriteria kelayakan media power point berbasis audio visual untuk diimplementasikan. Selain itu, media ini mendapatkan apresiasi tinggi dari guru (100% sangat setuju) dan peserta didik (87% sangat setuju; 11% setuju), yang mengukuhkan tingkat kepraktisan media.¹² Adapun perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu, bertujuan untuk mengetahui

¹² Konadi Mahmiko Gayo, Skripsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Pada Materi Haji Kelas X IPS SMAN 1 Permata*, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022).

kelayakan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual dengan menggunakan analisis data deskriptif atau pendekatan kualitatif dengan model pengembangan *Four-D*. Sedangkan penelitian ini berfokus pada model pengembangan *ADDIE* dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode *R&D* dan media yang digunakan yaitu audio visual.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Bakri pada tahun 2021 dengan judul skripsi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi PAI pada SMA Negeri 3 Pinrang. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen yang merupakan pendekatan kuantitatif. Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan yang positif. Berdasarkan uji *t-test* terhadap implementasi media pembelajaran audio visual, sebanyak 10 peserta didik termasuk dalam kategori sedang, 19 peserta didik berada pada kategori baik, dan belum ada yang mencapai kategori sangat baik saat penelitian berlangsung. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 84,92 dari total 29 responden. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, hasil tes akhir lebih tinggi dibandingkan tes awal, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan materi Pendidikan Agama Islam di SMA

Negeri 3 Pinrang.¹³ Adapun perbedaan penelitian terdahulu yaitu terdapat metode penelitian yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur pengimplementasian media pembelajaran berbasis audio visual, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *R&D* untuk pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual. Adapun persamaanya yaitu, meneliti terkait media audio visual dalam pembelajaran PAI.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nurul Latifah Munawaroh pada tahun 2023 dengan judul jurnal penelitian Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Audio Visual pada Kelas X SMA 2 Magetan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Four D*) yang dianggap lebih rinci dan sistematis dengan dimodifikasi menjadi tahap develop atau desain peneliti 3D yaitu define, design, dan develop. Setelah dilakukan beberapa tahap dilihat dari hasil tahap desain dari tingkat kevalidan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis media audio visual nilai rata-rata adalah 3,60. Dan hasil dari kepraktisan media audio visual yang dikembangkan rata-rata penilaian peserta didik melalui angket adalah 3,68 dengan 100% yang memberikan respon positif. Sedangkan hasil dari keefektifan media audio visual pada materi kejujuran dengan menggunakan tes terhadap peserta didik berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 dan keberhasilan peserta didik diukur dengan beberapa kriteria. Peserta didik dianggap tuntas jika nilainya mencapai atau melebihi KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hasil pembelajaran menunjukkan pencapaian yang sangat baik, dengan rata-rata

¹³ Bakri, Skripsi, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi PAI Pada SMA Negeri 3 Pinrang*, (Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2021).

nilai kelas 83. Dari seluruh peserta didik, 94% berhasil mencapai ketuntasan, sementara hanya 6% yang belum tuntas. Hasil ini telah melampaui target keberhasilan klasikal yang ditetapkan yaitu 80% peserta didik tuntas.¹⁴ Adapun perbedaan penelitian terdahulu yaitu terdapat bahan ajar sedangkan pada penelitian ini media pembelajaran. Adapun persamaannya yaitu media berbasis audio visual dan metode penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE*.

Dalam berbagai penelitian terdahulu, telah banyak dikaji penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dalam Pendidikan Agama Islam. pertama, hanya fokus pada kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa power point dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan menggunakan model pengembangan *Four-D* secara utuh. Kedua, menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif untuk mengukur implementasi media audio visual tanpa adanya pengembangan media serta mengembangkan bahan ajar yang berbasis audio visual. dan ketiga, mengembangkan bahan ajar yang berbasis audio visual.

Berbeda dengan penelitian ini berfokus pada pengembangan produk media yang orisional melalui metode penelitian *Research and Development (R&D)* yang tidak hanya menilai kevalidan, tetapi juga mengkaji kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran, dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan model pengembangan *ADDIE* yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual dengan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media,

¹⁴ Nurul Latifah Munawaroh, Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual pada Kelas X SMA 2 Magetan, *Jurnal Social Science Academic*, Vol. 1, No. 2, 2023

menggunakan model pengembangan *ADDIE* untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan aplikatif di kelas.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik di kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu.
- b. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual di kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu.
- c. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual di kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu
- d. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual di kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik untuk pengembangan ilmu pengetahuan (teoritis/ilmiah) maupun untuk penerapan langsung di lapangan (*praktis*).

a. Kegunaan Ilmiah

- 1) Sebagai upaya untuk menambah wawasan dan pengetahuan di bidang pendidikan, terutama terkait dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan media audio visual.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama melalui pemanfaatan media audio visual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mendukung terwujudnya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga lebih menyenangkan bagi peserta didik

serta adanya *feedback* dalam proses pembelajaran sebagai mutu pendidikan pada kalangan sekolah khususnya pada sekolah UPTD SMA Negeri 1 Alu.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi guru, sekolah, dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1) Bagi Guru

- a) Menghadirkan pilihan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, sehingga dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.
- b) Membantu guru dalam menyajikan materi Pendidikan Agama Islam secara lebih interaktif, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik.
- c) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang dan memanfaatkan materi pembelajaran melalui dengan pemanfaatan teknologi.

2) Bagi sekolah

- a) Meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.
- b) Menjadi sarana untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga sekolah terlihat lebih modern dan relevan dengan perkembangan zaman.
- c) Dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

3) Bagi peserta didik

- a) Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

- b) Membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui visualisasi dan audio yang menarik.
- c) Menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

4) Bagi peneliti

Memberikan contoh konkret tentang pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat diadaptasi atau dikembangkan lebih lanjut.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Penelitian dan Pengembangan

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Borg and Gall dalam Rugminingsih dkk, bahwa penelitian secara umum adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari dan memahami suatu hal secara mendalam. Dalam prosesnya, penelitian menggunakan cara-cara yang teratur dan tidak berpihak. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pengetahuan baru dan mengembangkan pemahaman tentang hal yang diteliti. Lebih jelasnya, penelitian adalah usaha yang dilakukan dengan cara yang terencana untuk menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian. Caranya adalah dengan mengumpulkan berbagai informasi data, kemudian mengolahnya untuk mendapatkan kesimpulan atau temuan yang bermanfaat.¹

Berdasarkan KBBI, pengembangan merupakan kegiatan yang mencakup proses dan cara untuk mengembangkan sesuatu. Secara lebih spesifik, pengembangan dapat diartikan sebagai upaya terencana untuk meningkatkan berbagai aspek kemampuan seseorang, mulai dari kemampuan teknis hingga moral, yang dilakukan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pengembangan juga dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan merancang pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan logis dan teratur. Tujuannya adalah untuk merencanakan berbagai aktivitas pembelajaran yang akan diterapkan, dengan selalu mempertimbangkan kemampuan dan kapasitas yang dimiliki oleh setiap peserta didik.² Dengan demikian, dapat

¹ Rugminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), h. 1-2

² Adelia Priscila Ritonga, dkk, Pengembangan Bahan Ajar Media, *Jurnal Multi Disiplin Dehasen (MUDE)*, Vol. 1, No. 3, Juli 2022, h. 344

dipahami bahwa pengembangan dalam konteks pendidikan merupakan sebuah proses yang komprehensif dan terencana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seals dan Richey dalam buku Fayrus Abadi Slamet, bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian sistematis yang fokus pada perancangan, pengembangan, dan evaluasi program, proses, serta produk pembelajaran yang harus memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Proses penelitian dan pengembangan dalam konteks sistem pembelajaran atau produk pendidikan berlangsung secara bertahap, dimulai dari perancangan, dilanjutkan dengan pelaksanaan, dan diakhiri dengan evaluasi. Pengembangan produk atau model pembelajaran memiliki cakupan yang komprehensif, karena tidak hanya menanggapi permasalahan yang teridentifikasi, tetapi juga mempertimbangkan berbagai aspek penting lainnya. Aspek-aspek tersebut meliputi karakteristik peserta didik, kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kelengkapan perangkat pendukung yang diperlukan untuk implementasi yang optimal. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (*R&D*), diperlukan pertimbangan menyeluruh terhadap semua komponen yang berperan dalam proses pembelajaran. Metodologi penelitian dan pengembangan ini mengikuti serangkaian tahapan yang sistematis dan berurutan, di mana setiap langkah dilaksanakan secara berurutan sesuai dengan struktur yang telah ditetapkan.³

Penelitian pendidikan yang dilakukan bertujuan untuk mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pendidikan dan menciptakan produk bermanfaat yang dapat digunakan kalangan akademisi untuk mengatasi tantangan

³ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), h. 1-2

tersebut. Riset yang menghasilkan produk sebagai luaran utamanya termasuk dalam kategori penelitian pengembangan. Pada dasarnya, penelitian pengembangan berupaya menciptakan produk pendidikan baru atau menyempurnakan yang sudah ada dengan memastikan produk tersebut valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan praktik pendidikan. Agar dapat menghasilkan produk penelitian dan pengembangan yang valid, praktis, dan efektif, perlu dilakukan serangkaian tahapan yang sesuai dengan prosedur dan landasan teori yang tepat. Setiap model penelitian dan pengembangan memiliki tahapan yang berbeda-beda. Para ahli telah merancang berbagai model untuk mengembangkan perangkat pembelajaran melalui pendekatan penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan.⁴

2. Model Pengembangan *ADDIE*

Konsep model *ADDIE* diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch, yang merupakan seorang Profesor dalam bidang Pembelajaran, Desain, dan Teknologi di University of Georgia. Ia mengedepankan pentingnya strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, selain itu, ia juga bertanggung jawab mengampu mata kuliah yang berkaitan dengan manajemen proyek dan perancangan sistem pembelajaran. Model *ADDIE* diakui sebagai salah satu model desain instruksional tertua yang digunakan secara ekstensif oleh para profesional edukasi dan berbagai bidang di luar lingkungan akademik. Model ini memberikan esistensi bagi para penggagas materi (*content developer*) untuk menyusun konten dengan cara yang sistematis dan terkelola. Model *ADDIE* terdiri dari lima komponen penting. Tahapan *ADDIE* mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Menurut penulis, pembelajaran yang dirancang

⁴ Romi Mesra, dkk, *Research & Development Dalam Pendidikan*, (Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), h. 43

dengan sengaja seharusnya berpusat pada peserta didik, bersifat inovatif, autentik, serta mampu memberikan inspirasi. Ia menjabarkan konsep serta langkah-langkah terperinci mengenai penerapan *ADDIE* dalam desain instruksional yang sistematis. Professor Branch mendorong penggunaan desain pembelajaran yang bersifat generatif, adaptif, dan teruji kebenarannya.⁵

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seluruh instrumen yang dimanfaatkan guru sebagai sarana penyalur untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran agar tersampaikan secara tepat dan efisien kepada peserta didik. Secara umum para ahli memberikan definisi media dengan perspektif komunikasi sebagai landasan. Secara etimologi, istilah media merupakan kata jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau penghubung. Dalam perspektif komunikasi, “medium” diartikan sebagai suatu sarana yang menjembatani proses penyampaian informasi. Media berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi penyampaian pesan dan informasi dari orang yang menyampaikan pesan kepada orang yang menerima pesan.⁶

Asikiwe dalam buku Muhammad Hasan, media pembelajaran meliputi semua sarana yang digunakan oleh guru untuk mengaktifkan seluruh indra peserta didik baik penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman maupun pengecapan ketika menyajikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat menyampaikan informasi yang dibuat secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut pandangan Sudjana,

⁵ Romi Mesra, dkk, *Research & Development Dalam Pendidikan*, (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), h. 42

⁶ Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), h. 5

media pembelajaran merupakan sebagai materi, perangkat, serta cara atau strategi yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran. Artinya proses komunikasi edukatif yang terjadi antara pengajar dan pelajar dapat berjalan dengan efisien dan bermanfaat.⁷

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam buku Muhammad Hasan, media memiliki tiga ciri penting yang menjelaskan alasan penggunaan media dalam pembelajaran serta kemampuan media yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh guru secara efisien. Oleh karena itu, media menjadi alat bantu yang penting dalam proses pendidikan. karakteristik tersebut sebagai berikut:

a. Fiksatif (*Fixative Property*)

Karakteristik ini menunjukkan bagaimana media memiliki kapasitas untuk menangkap atau merekam, menyimpan, mengabadikan, dan mereproduksi kembali kejadian atau objek tersebut. berbagai peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali melalui berbagai media seperti foto, rekaman video, rekaman audio, disk komputer, dan film. Kemampuan ini memungkinkan pengalaman atau materi pembelajaran dapat disimpan dan ditampilkan kembali sesuai kebutuhan pembelajaran. Melalui karakteristik fiksatif ini, media memberikan kemampuan mengambil rekaman suatu kejadian atau objek yang berlangsung pada waktu tertentu dan menampilkannya kembali tanpa terikat batasan waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya dapat didokumentasikan dengan rekaman video dan ibadah haji juga dapat diabadikan menggunakan kamera atau perangkat audio visual. Dokumen ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan media pembelajaran yang efektif.

⁷ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h.

Sifat fiksatif ini memiliki nilai bagi yang signifikan bagi para guru karena berbagai peristiwa atau objek yang telah direkam atau diarsipkan dalam berbagai format media yang dapat diakses dan digunakan kembali kapanpun diperlukan dalam proses pembelajaran.

b. Manipulatif (*Manipulative Property*)

Kemampuan media yang bersifat manipulatif memungkinkan suatu peristiwa atau objek untuk dimodifikasi. Peristiwa yang sebenarnya berlangsung selama beberapa hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam bentuk ringkasan yang ditayangkan hanya dalam waktu lima hingga sepuluh menit. Selain dapat dipercepat, suatu peristiwa juga bisa diperlambat saat memutar ulang rekaman video. Contohnya, proses terjadinya gempa bumi yang berlangsung kurang dari satu menit dapat diperlihatkan dalam gerakan lambat, sehingga peserta didik lebih mudah memahami bagaimana gempa tersebut terjadi.⁸

c. Distribusi (*Distributive Property*)

Karakteristik dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa tersebut dapat disalurkan melewati batasan ruang, sehingga kejadian tersebut dapat disampaikan secara simultan kepada banyak peserta didik dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang relatif serupa tentang peristiwa tersebut.⁹

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi

⁸ Muhammad Hasa, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 30

⁹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, anggota IKAPI, 2012), h. 35-37

juga berfungsi sebagai strategi dalam proses pembelajaran. Sebagai bagian dari strategi, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, yaitu:

- a. Fungsi sebagai sumber belajar, merupakan proses kognitif yang dinamis, di mana perolehan informasi merupakan hasil dari interaksi aktif dan pengalaman konstruktif dari subjek belajar. Dalam proses aktif ini, media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik. Dengan adanya media, peserta didik dapat menerima pesan dan informasi yang membantu mereka membangun pengetahuan baru.
- b. Fungsi Semantik, berkaitan dengan makna atau arti dari kata, istilah, tanda, atau simbol. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memperkaya kosakata (simbol verbal) yang makna dan maksudnya dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Simbol sendiri merupakan sesuatu yang digunakan atau dianggap sebagai representasi dari hal lain.
- c. Fungsi manipulatif, mengacu pada kemampuan media dalam merepresentasikan kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara, disesuaikan dengan kondisi, situasi, tujuan, dan target pembelajaran.
- d. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.
- e. Fungsi fiksatif (daya tangkap atau rekam), mengacu pada kapabilitas media dalam mengakuisisi, menyimpan, dan mereproduksi suatu objek atau peristiwa. Secara esensial, fungsi tersebut berkaitan dengan potensi media untuk merekam suatu kejadian dan menyimpannya secara permanen, sehingga memungkinkan akses pemutaran ulang kapan pun diperlukan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memahami peristiwa-peristiwa yang telah direkam, meskipun mereka tidak mengalaminya secara langsung.

- f. Fungsi distributif, mencakup dua aspek utama, yaitu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indera manusia. Contoh media yang memiliki fungsi ini adalah televisi (TV), yang dapat menyampaikan informasi, hiburan, dan berbagai pengetahuan kepada banyak orang di berbagai lokasi dan kondisi yang berbeda. Dengan televisi, seseorang dapat mengetahui kejadian, berita, atau informasi dari tempat lain tanpa perlu hadir secara langsung, melainkan cukup melalui tayangan yang disiarkan.
- g. Fungsi sosio-kultural, dalam media pembelajaran berperan dalam mengatasi hambatan sosial dan budaya di antara peserta didik. Dalam kelas yang terdiri dari banyak peserta didik dengan latar belakang adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang beragam, perbedaan persepsi dan pemahaman terhadap suatu topik pembelajaran sangat mungkin terjadi. Di sinilah peran media pembelajaran menjadi penting, yaitu memberikan rangsangan serta membantu peserta didik memahami pentingnya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.¹⁰

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak serta berfungsi sebagai sarana komunikasi dan penyampaian materi pembelajaran yang dapat menggantikan peran guru. Menurut Arsyad dalam buku Jaka Wijaya Kusuma dkk, bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berperan dalam memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat mendukung kelancaran serta meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar.

¹⁰ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, (Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), h. 19-25

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar.
- c. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang seragam kepada peserta didik mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.¹¹

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam buku Muh. Rijalul Akbar dkk, media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok utama berdasarkan teknologi yang digunakan. Berikut adalah jenis-jenis media pembelajaran:

- a. Media hasil teknologi cetak merupakan metode dalam pembuatan atau penyampaian materi pembelajaran, seperti buku dan tampilan visual statistik, yang diproduksi melalui proses cetak mekanis atau fotografis. Jenis media ini mencakup teks, gambar, foto, serta reproduksi grafis atau fotografis lainnya yang bersifat statis dan mengandalkan kemampuan membaca serta memahami teks dan gambar.
- b. Media hasil teknologi audio visual merupakan metode dalam penyampaian materi yang memanfaatkan perangkat mekanis dan elektronik untuk menampilkan pesan dalam bentuk suara dan gambar. Jenis media ini mencakup proyektor film, perekam, serta perangkat lainnya.
- c. Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan metode dalam pembuatan atau menyampaikan materi dengan bantuan perangkat komputer yang berbasis mikroprosesor, yang memungkinkan materi pembelajaran disajikan secara lebih interaktif dan menarik.

¹¹ Jaka Wijaya Kusuma, dkk, *Dimensi Media Pembelajaran Teori dan Penerapan Media Pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h. 57-58

- d. Media hasil teknologi gabungan merupakan metode dalam menyampaikan materi dengan mengkombinasikan berbagai jenis media yang dikendalikan oleh komputer atau penggunaan proyektor LCD.¹²

6. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran di lingkungan pendidikan umumnya memerlukan beberapa tahapan yang sudah direncanakan dengan baik. Secara umum ada beberapa langkah penting yang perlu diikuti saat menggunakan media pembelajaran di kelas antara lain:

- a. Analisis kebutuhan yaitu tahap identifikasi kebutuhan yang merupakan proses penentuan sasaran pembelajaran, pemahaman karakteristik peserta didik, dan pengkajian materi yang akan disampaikan dalam kegiatan proses pembelajaran.
- b. Perencanaan pembelajaran yaitu penyusunan rencana pembelajaran yang memanfaatkan media.
- c. Pemilihan media yaitu penentuan media yang tepat berdasarkan dengan tujuan dan materi pembelajaran.
- d. Pengembangan konten yaitu buat dan menyesuaikan dengan materi agar sesuai dengan media yang digunakan.
- e. Desain instruksi yaitu menyusun panduan pengajaran yang menjelaskan cara penggunaan media dalam proses pembelajaran.
- f. Implementasi yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah ditentukan sebelumnya.
- g. Evaluasi dan umpan balik yaitu melakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas media dan proses pembelajaran pada tahap sebelum dan sesudah pelaksanaan.

¹² Muh. Rijalul Akbar, dkk, Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa, *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 11, No. 2, 2021, h. 50

- h. Koreksi dan peningkatan yaitu berdasarkan evaluasi dan umpan balik, lakukan perubahan yang diperlukan dalam desain dan penggunaan media.
- i. Penilaian dan pengukuran
- j. Pengembangan keterampilan media yaitu guru dan peserta didik memiliki keterampilan yang diperlukan yang diperlukan untuk menggunakan media secara efektif.
- k. Kontrol kualitas yaitu media yang digunakan sudah memenuhi standar kualitas.
- l. Ketersediaan akses yaitu memastikan bahwa peserta didik memiliki akses yang memadai ke media yang digunakan.
- m. Pemeliharaan media yaitu pembaruan dan perbaikan media secara berkala
- n. Evaluasi keseluruhan yaitu setelah periode pembelajaran selesai, melakukan evaluasi keseluruhan terhadap efektivitas media dan pembelajaran.

Langkah-langkah tersebut dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan jenis media yang akan digunakan.¹³

C. Media Pembelajaran Audio Visual

1. Pengertian Audio Visual

Audio visual adalah salah satu jenis media yang mengombinasikan gambar dan suara. Audio visual memiliki karakteristik komunikatif yang superior, karena hasilnya dapat dilihat secara visual dan didengar secara auditori. Selain itu, media audio visual juga berfungsi sebagai alat bantu yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, ide, dan gagasan dalam bentuk presentasi. Media ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai konteks, seperti pembelajaran, perkuliahan, di sekolah, serta di lingkungan perkantoran.¹⁴

¹³ Shoffan Shoffa, dkk, *Media Pembelajaran*, (Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023), h. 77

¹⁴Andrew, https://www.gramedia.com/literasi/audiovisual/?srsltid=AfmBOoodIE0kS-iGeBvW7PLgKJ34nxCCaVSgioKSL7NRqIn_DeWTJE7j diakses pada (22 february 2025, pukul 22:24).

Audio visual adalah alat yang sangat efisien untuk menyampaikan informasi dan konsep kepada peserta didik. Kombinasi antara elemen suara dan gambar visual menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih komprehensif dan menarik. Media pembelajaran ini memiliki keistimewaan karena dapat mengaktifkan beberapa indera secara bersamaan, sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai aspek sensorik. Penggunaan media audio visual sebagai alat pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki beberapa manfaat penting, terutama dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif, yang pada akhirnya berperan signifikan dalam membantu tercapainya sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁵

Media audio-visual adalah sarana yang menghadirkan unsur gambar bergerak, warna yang hidup, serta dilengkapi teks dan suara. Dalam pendidikan, guru memanfaatkan media ini sebagai strategi yang matang untuk membuat daya tarik pembelajaran dan mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan belajarnya. Media audio visual juga memastikan kesesuaian materi pembelajaran dan dapat disajikan secara lebih komprehensif, lebih menarik, serta dapat menggugah minat peserta didik untuk belajar dengan penuh antusiasme atau terlibat secara aktif.¹⁶

Menurut Sanjaya dalam penelitian Ruslan, audio visual jenis media yang memadukan unsur audio dan visual, seperti video rekaman, film, slide bersuara, dan lain sebagainya. Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran modern yang dikembangkan berdasarkan kemajuan ilmu pengetahuan dan

¹⁵ Ruslan, dkk, Pengembangan Teknologi Audio Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 1, 2024, h. 69

¹⁶ Moh. Zulkifli Pputungan, *Pengembangan Media Pembelajaran Dasar-Dasar dan Model Pengembangan*, (Cet. 1; Metro: Nafal Global Nusantara, 2024), h.56-57

teknologi. Media ini mencakup fitur-fitur yang dapat dilihat dan didengar oleh peserta didik. Guru dapat memanfaatkan media audio visual untuk menyampaikan materi pembelajaran terhadap peserta didik tanpa harus melakukan pertemuan secara langsung. Penyampaian materi dapat dilakukan sepenuhnya melalui media tersebut. Inilah yang dinamakan *cyber teaching*, atau pembelajaran secara online.¹⁷

Media audio visual juga berperan sebagai alat untuk membantu peserta didik melihat dan mendengar informasi dalam waktu yang bersamaan. Tujuannya adalah untuk mempermudah dan memperkaya proses pembelajaran serta mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan tujuan tersebut juga terdapat keuntungan bagi peserta didik antara lain menarik perhatian, memperjelas konsep, dan merangsang indra peserta didik.¹⁸

2. Jenis-jenis Audio Visual

Menurut Djamarah, media audio visual dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis esensial yaitu:

- a. Audio visual diam adalah kategori media yang mengombinasikan komponen suara dengan tampilan gambar yang tidak bergerak. Salah satu bentuk implementasinya adalah penggunaan slide PowerPoint sebagai media untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik.
- b. Audio visual gerak adalah kategori media yang mengombinasikan komponen suara dengan gambar bergerak, contohnya film audio dan video *cassette*. Media ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan daya tarik dalam proses pembelajaran.

¹⁷ Ruslan, dkk, Pengembangan Teknologi Audio Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 1, 2024, h. 71

¹⁸ Nadlir, dkk, Peran Media Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2024, h. 120

- c. Audio visual murni merupakan kategori media yang mengombinasikan elemen audio dan visual yang berasal dari satu sumber tunggal, contohnya film dan kaset video.
- d. Audio visual tidak murni, kategori media yang mengombinasikan komponen audio dan visual dari dua sumber berbeda. Salah satu ilustrasinya adalah film bingkai bersuara yang memanfaatkan proyektor slide untuk menampilkan gambar dan *tape recorder* sebagai penghasil suara. Aplikasi lainnya mencakup film strip bersuara serta cetak suara.¹⁹

3. Karakteristik Audio Visual

Media audio visual memiliki karakteristik utama berupa kombinasi antara unsur suara dan gambar. Jenis media ini dianggap lebih unggul karena menggabungkan kedua elemen tersebut sehingga mampu menyampaikan informasi dengan lebih efektif. Berikut adalah karakteristik media audio visual:

- a. Umumnya disusun secara berurutan atau mengikuti alur yang linear,
- b. Menampilkan tampilan visual yang bergerak dan menarik,
- c. Penggunaannya mengikuti alur atau prosedur yang telah dirancang sebelumnya oleh pengembang,
- d. Merupakan bentuk representasi fisik dari ide-ide konkret maupun abstrak,
- e. Dirancang berdasarkan prinsip-prinsip psikologi kognitif dan behavioristik,
- f. Cenderung berfokus pada peran guru dengan keterlibatan peserta didik yang relatif terbatas.²⁰

4. Kekurangan dan Kelebihan Audio Visual

Beberapa kelebihan media audio visual untuk pembelajaran antara lain:

¹⁹ Rahmadani Hasibuan, Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 4, No. 1, 2022, h. 63

²⁰ Amalya Putri, dkk, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 1, No. 2, 2022, h. 67

a. Kelebihan pada media audio visual

- 1) Video (bersuara ataupun senyap) bisa digunakan untuk mendemonstrasikan kembali gerakan-gerakan tertentu. Tayangan ini dapat berperan sebagai rangsangan yang terstruktur bagi peserta didik, atau sebagai contoh perilaku yang diharapkan dari mereka. Misalnya, sebuah klip pendek (*vignette*) yang memperlihatkan interaksi sosial dapat ditonton oleh peserta didik untuk mempelajari standar perilaku mana yang boleh dan mana yang tidak boleh dilakukan..
- 2) Video, memungkinkan untuk melihat kinerja peserta didik secara langsung untuk kritik dan evaluasi. Hal ini dilakukan dengan merekam aktivitas-aktivitas terpilih, misalnya aktivitas-aktivitas yang terkait dengan pengembangan keterampilan pribadi atau interpersonal seperti teknik wawancara, sesi pembelajaran, ceramah, dan lain-lain. Semua ini ditujukan untuk meningkatkan perolehan keterampilan peserta didik sebelum mereka memasuki dunia nyata.
- 3) Menggunakan efek tertentu dapat meningkatkan proses pembelajaran dan nilai hiburan dari presentasi Anda. Ada beberapa jenis efek visual yang dapat dicapai menggunakan video: mempersingkat/memperpendek waktu, menggambarkan beberapa peristiwa yang terjadi secara bersamaan (gambar terbagi/multi layar) dua peristiwa atau lebih ditampilkan di layar, transisi halus dari satu gambar/tindakan ke gambar/tindakan berikutnya, dan menggambarkan gerakan (memperlambat atau mempercepat).
- 4) Anda memperoleh materi pelajaran atau latihan yang disajikan secara lengkap dan terstruktur, yang dapat digunakan secara interaktif bersama dengan buku kerja, buku panduan, buku teks, maupun alat atau benda lain yang biasa digunakan di lapangan.

- 5) Informasi disampaikan secara bersamaan di berbagai lokasi kelas pada waktu yang sama, serta dapat diakses oleh jumlah peserta yang tidak terbatas, cukup dengan menempatkan monitor atau televisi di masing-masing kelas.
- 6) Anda dapat merancang kegiatan belajar mandiri yang memungkinkan peserta didik belajar sesuai kecepatan mereka sendiri. Kegiatan mandiri ini biasanya dilengkapi atau diintegrasikan dengan materi komputer dan/atau materi cetak.²¹

b. Kekurangan pada media audio visual

- 1) Sebelum digunakan, perangkat video harus tersedia di lokasi dan kompatibel dalam ukuran dan format dengan kaset atau berkas video yang ingin Anda putar.
- 2) Menyusun naskah atau skenario video bukanlah tugas yang mudah dan memakan waktu
- 3) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu membelinya
- 4) Jika Anda mentransfer gambar video pica ke film, hasilnya akan buruk
- 5) Jika Anda tidak memiliki akses jaringan layar dan sistem tampilan video yang berkembang, layar kecil akan membatasi ukuran audiens Anda
- 6) Jumlah karakter grafik untuk video terbatas
- 7) Penggunaan grafik berwarna pada televisi hitam putih perlu dilakukan dengan sangat hati-hati

²¹ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), h. 87-88

- 8) Perkembangan teknologi yang sangat cepat menjadi keterbatasan sistem video sebagai tantangan yang harus berlanjut.²²

5. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual

Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, penggunaan media audio visual dapat diimplementasikan melalui serangkaian tahapan atau prosedur tertentu yang harus diikuti agar efektif dalam mendukung proses pembelajaran dengan langkah sebagai berikut:

a. Langkah persiapan

- 1) Meliputi langkah penyusunan perencanaan yang matang, konsultasi dan meminta saran terhadap para ahli dalam bidang tertentu. Menyampaikan panduan yang jelas atau arahan, terutama mengenai konsep-konsep kompleks yang mungkin sulit dipahami oleh para peserta didik dalam materi yang akan diajarkan.
- 2) Mempertimbangkan karakteristik kelompok sasaran
- 3) Memastikan kelompok sasaran berada dalam kondisi yang siap
- 4) Memeriksa perlengkapan peralatan atau media yang akan digunakan

b. Langkah penyajian

- 1) Pemilihan waktu yang tepat dalam penyajian media dan kebiasaan atau cara mendengarkan.
- 2) Mengatur situasi atau kondisi ruangan
- 3) Memberikan motivasi sebelum memulai aktivitas lalu berkonsentrasi

²² Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), h.87-88

c. Tindak lanjut

Tahap tindak lanjut atau evaluasi meliputi proses peninjauan penyempurnaan secara menyeluruh terhadap seluruh kegiatan, baik yang berkaitan dengan tahap persiapan maupun pelaksanaan dalam proses pembelajaran.²³

D. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman, keyakinan, dan praktik ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI mencakup pembelajaran tentang prinsip-prinsip keimanan, ibadah, akhlak, hukum Islam, serta sejarah dan budaya Islam.²⁴ Menurut Mokh. Iman Firmansyah pada buku Rahman bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan edukatif yang dilaksanakan secara terencana dan sistematis dalam interaksi pembelajaran berkelanjutan antara guru dan peserta didik, yang bertujuan untuk membentuk kepribadian berakhlakul karimah. Karakteristik esensial dari pendidikan ini terletak pada proses penanaman nilai-nilai ajaran Islam ke dalam dimensi afektif, spiritual, dan intelektual peserta didik, yang bertujuan menciptakan keseimbangan dan keharmonisan hidup.²⁵

E. Kerangka Konseptual

Dalam proses pengembangan media yang berbasis audio visual yaitu melakukan beberapa tahap dengan mengikuti model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: (1) *Analysis*, yaitu tahap analisis kebutuhan pembelajaran meliputi analisis kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi ajar; (2) *Design*, yaitu tahap perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang isi materi, strategi

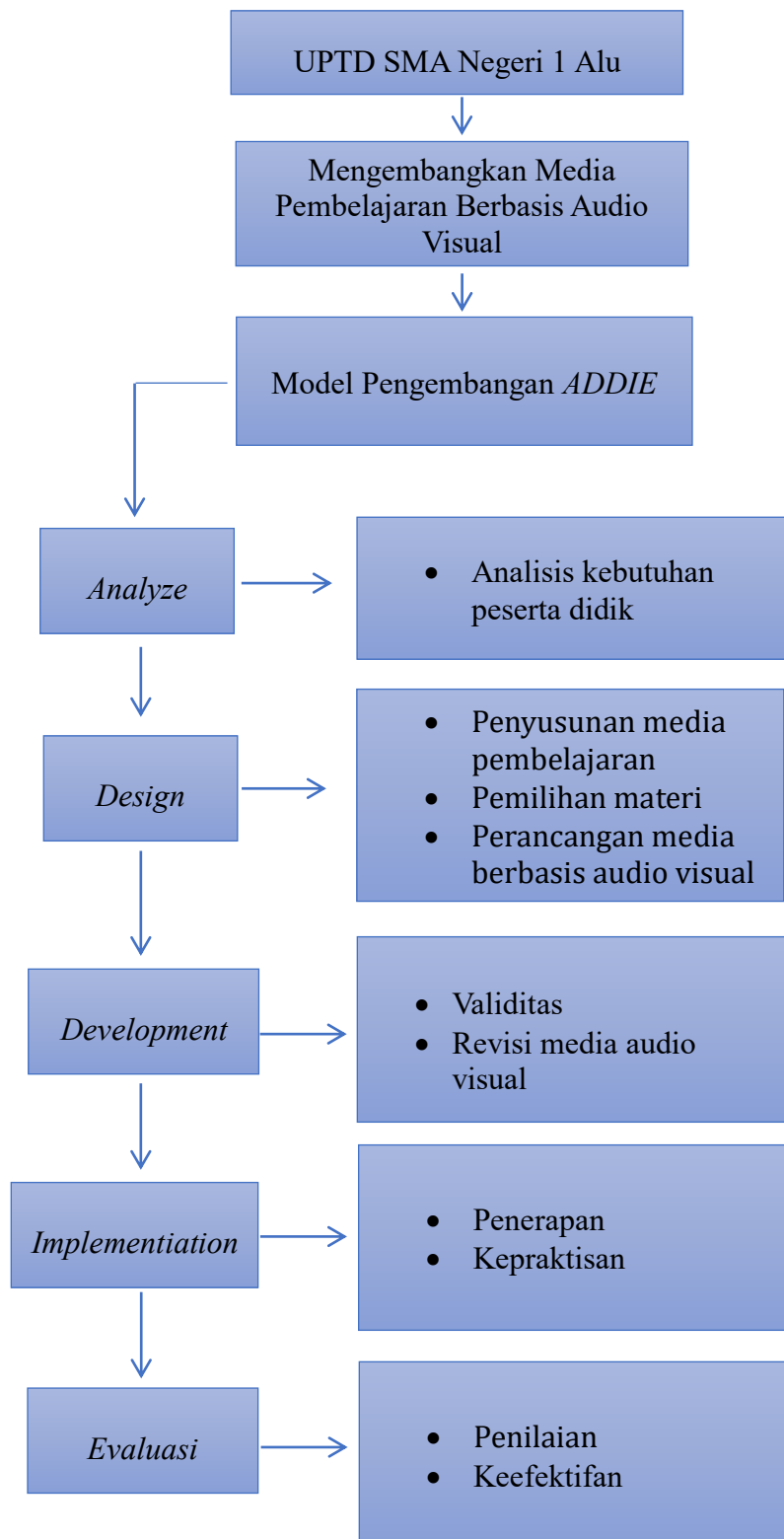
²³ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antarsari Press, 2012), h. 91-92

²⁴ Mohammad Ali Mahmudi, dkk, *Pengantar Pendidikan Agama Islam*, (Padang: CV Hei Publishing Indonesia, 2024), h. 1

²⁵ Mokh. Iman Firmansyah, Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*, Vol. 17, No. 2, 2019, h. 83

penyampaian, serta format media audio visual; (3) *Development*, yaitu tahap pengembangan produk berupa pembuatan dan penyempurnaan media video pembelajaran sesuai desain yang telah dibuat; (4) *Implementation*, yaitu tahap penerapan media yang telah dikembangkan ke dalam situasi pembelajaran nyata di kelas untuk mengamati kepraktisan pengguna dan respon peserta didik; dan (5) *Evaluation*, yaitu tahap evaluasi terhadap kualitas dan efektivitas media sebagai umpan balik guna perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran. Model ini digunakan untuk memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan berjalan sistematis, terukur, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Adapun kerangka konseptual dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2.1 Bagan Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang merupakan proses untuk menciptakan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada dengan dasar dapat dipertanggungjawabkan.¹ Peneliti menggunakan metode ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)*.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah UPTD SMA Negeri 1 Alu yang terletak di Jl. Pendidikan, Desa Mombi, Kec. Alu, Kab. Polewali Mandar. Untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbasis audio visual.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu, guru Pendidikan Agama Islam, serta validator ahli.

Tabel 3. 1 Jumlah Subjek Penelitian

No.	Nama	Jumlah
1.	Validator Ahli	2

¹ Bambang Sigit Widodo, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif*, (Cet. I; Depok: Eiga Media, 2021), h. 165

2.	Guru	1
3.	Kelas X Merdeka 1	10
4.	Kelas X Merdeka 2	26
	Jumlah Total	39

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa audio visual atau video animasi.

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media berbasis audio visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya video pembelajaran. Model *ADDIE* merupakan salah satu pendekatan desain pembelajaran yang bersifat sistematis. Rimiszowski menyatakan bahwa pada level perancangan dan pengembangan materi pembelajaran, aspek sistematis sebagai dimensi prosedural dari pendekatan sistem telah diimplementasikan dalam berbagai praktik metodologi untuk merancang dan mengembangkan teks, media audio visual, serta materi pembelajaran berbasis komputer.² Tahapan penelitian dan pengembangan dengan istilah *ADDIE* atau Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah tahap tersebut:

1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis kebutuhan merupakan langkah kritis dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SMA Negeri 1 Alu. Fokus utama tahap ini adalah mengidentifikasi kesenjangan dalam proses pembelajaran yang ada, dengan titik tekan pada belum adanya media berbasis audio visual yang dapat dimanfaatkan oleh guru.³ Hasil dari tahap ini

² Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*, (Malang: Institut Agama Sunan Kalijogo Malang, 2022), h. 25

³ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), h. 18-19

dijadikan sebagai pertimbangan dalam merancang media pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Analisis kebutuhan merupakan proses sistematis untuk mengidentifikasi keterkaitan antara komponen pembelajaran dan kondisi peserta didik. Merujuk pada perspektif Kusumaningputri, fokus utama analisis ini adalah mengkaji kesesuaian antara materi pelajaran dan karakteristik peserta didik, termasuk menelaah berbagai kendala dan konteks yang mereka hadapi.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan produk media berbasis audio visual, peneliti melaksanakan sarangkaian aktivitas strategi yang dimulai dengan mengumpulkan video-video pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, dilanjutkan dengan penelusuran berbagai sumber referensi dan kajian terhadap video pembelajaran yang telah ada sebelumnya sebagai pedoman pengembangan. Dan diakhiri dengan perancangan instrumen evaluasi komprehensif untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk media yang dikembangkan, sehingga menghasilkan rancangan yang sistematis, kontekstual, berorientasi pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan penyempurnaan rancangan tersebut menjadi pembelajaran yang komprehensif dan terintegrasi, selanjutnya mengimplementasikan setelah proses validasi produk menggunakan instrumen angket yang diisi oleh para ahli terkait, sehingga melalui hasil penilaian tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan tentang kepraktisan dan kelayakan produk untuk selanjutnya ketahap pengujian. Bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang dipersyaratkan sebelum.

4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi, peneliti melakukan pengujian media berbasis audio visual berupa video pembelajaran melalui pengujian yang terstruktur, yaitu pengujian yang melibatkan dua puluh enam peserta didik dari kelas X Merdeka 2, selanjutnya setelah implementasi media berbasis audio visual, angket respon didik diberikan kepada guru untuk mendapatkan kesimpulan tentang tingkat kesempurnaan produk, sementara proses pelaksanaan dilakukan langsung oleh peneliti menggunakan proses observasi yang telah dilakukan dengan tujuan untuk meninjau sejauh mana media berbasis audio visual berupa video pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran yang sebenarnya.

Setelah tahap pelaksanaan selesai, peneliti melakukan proses evaluasi komprehensif dengan memberikan angket kepada guru dan peserta didik, serta melakukan wawancara mendalam dengan pelaksana media berbasis audio visual dan mengkaji materi yang terkandung dalam video pembelajaran, kemudian berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket dan wawancara tersebut, peneliti akan melakukan analisis untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan media berbasis audio visual berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan untuk diimplementasikan dalam uji coba langsung, sehingga diperoleh penilaian penilaian dan holistik terhadap kualitas dan efektivitas media yang dikembangkan.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi dalam proses pengembangan media pembelajaran dirancang secara sistematis menjadi dua kategori utama, yaitu evaluasi formatif yang dilakukan secara berkesinambungan sepanjang proses pengembangan mulai dari tahap, desain, pengembangan hingga implementasi dengan tujuan memberikan masukan berkelanjutan untuk peningkatan kualitas produk, serta evaluasi sumatif yang merupakan penilaian akhir dan komprehensif yang fokus

pada pengambilan keputusan strategi mengenai media berbasis audio visual berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga melalui pendekatan evaluasi dua arah ini, peneliti dapat memastikan bahwa produk akhir telah melewati penilaian yang menjamin kualitas dan hasilnya dalam pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini merupakan pengamatan langsung ke sekolah untuk melihat bagaimana guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Calon peneliti tidak hanya memperhatikan cara guru menyampaikan materi, tetapi juga berusaha menggali informasi tentang tantangan yang mereka hadapi dalam mengajar. Selain itu, calon peneliti juga mengamati secara seksama bagaimana interaksi dan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas untuk mendapatkan gambaran yang utuh tentang situasi pendidikan di sekolah tersebut.

2. Wawancara

Teknik wawancara adalah metode pengumpulan data yang difungsikan untuk mendapatkan keterangan atau informasi yang bersifat faktual. Kegiatan ini melibatkan minimal dua pihak dengan peran berbeda, yaitu pihak penginterview yang mengemukakan pertanyaan dan informan yang memberikan keterangan atau informasi. Melalui wawancara ini, dapat mengumpulkan data mengenai kebutuhan analisis, baik dari perspektif guru maupun peserta didik, serta untuk menilai validitas ahli media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam proses ini, telah melakukan wawancara mendalam dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peserta didik untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif.

3. Angket

Pengumpulan data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi menghindari sikap marah (*ghadab*), membiasakan kontrol diri dan berani membela kebenaran dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Hubungan antara calon peneliti dan responden dilakukan melalui daftar pernyataan yang dikirimkan kepada responden untuk mendapatkan tanggapan. Angket tersebut yang disusun meliputi empat kriteria untuk peserta didik dan guru yaitu, 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (kurang setuju), 1 (tidak setuju). Sedangkan untuk validator ahli media dan ahli materi meliputi empat kriteria yaitu 4 (sangat layak), 3 (layak), 2 (kurang layak) dan 1 (tidak layak).

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dan menelusuri data yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi dalam konteks ini merujuk pada pengumpulan berbagai instrumen penelitian dari setiap tahapan serta bukti-bukti berupa dokumen yang diperoleh selama melakukan penelitian langsung di lapangan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, dan angket. Penggunaan instrumen tersebut bertujuan untuk memperoleh data dalam penelitian dengan data yang obyektif.

1. Lembar Validasi Ahli

Data uji kevalidan menggunakan lembar validasi sebagai instrumen penelitian. Lembar validasi media audio visual berfungsi untuk mengumpulkan informasi tentang kualitas media berdasarkan evaluasi dari para validator ahli. Masukan dan penilaian yang diperoleh melalui instrumen ini kemudian

dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media audio visual yang dikembangkan dengan tujuan akhir menghasilkan produk yang valid dan berkualitas.

Lembar validasi tersebut untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media . informasi yang diperoleh melalui instrumen sebagai masukan dalam merevisi kembali media audio visual yang telah dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang valid. Aspek penilaian lembar validasi media meliputi aspek kualitas dan teknis. dan aspek penilaian lembar validasi materi meliputi aspek isi materi, kebahasaan dan penyajian. Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

a. Lembar validasi ahli media

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Butir Pernyataan
1.	Aspek Kualitas	a. Desain media dapat menarik perhatian peserta didik	1
		b. Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	2
		c. Ketetapan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran	3
		d. Media dapat digunakan sesuai dengan situasi dan keadaan peserta didik	4,5
2.	Aspek Teknis	a. Tampilan umum media menarik	6
		b. Media mudah digunakan	7
		c. Desain media baik (teks, warna, dan gambar)	8,9,10,11,12,13,14
		d. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	15
		Jumlah	15

Sumber : diadopsi dari Moch. Bagus Privanto

b. Lembar validasi ahli materi

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Butir Pernyataan
1.	Isi materi	Kesesuaian dengan tingkat pemahaman peserta didik	1
		Kemudahan materi untuk dipahami	2
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti	3,4
		Konsistensi penggunaan istilah dan simbol	5,6
2.	Kebahasaan	Kejelasan dan ketepatan penggunaan istilah	7,8
		Penggunaan bahasa yang komunikatif dan interaktif	9,10
		Kemampuan memotivasi dan mendorong berpikir kritis	11,12
3.	Penyajian	Kejelasan tujuan pembelajaran	13
		Kemenarikan penyajian yang memotivasi belajar	14
		Kelengkapan penyajian	15
		Penggunaan variasi dalam penyajian	16
4.	Efek media	Kemampuan memotivasi belajar peserta didik	17
		Kemampuan menstimulasi aktivitas belajar mandiri	18
		Efisiensi dalam menyampaikan informasi	19
		Potensi untuk mendorong kolaborasi	20
5.	Kemenarikan	Kualitas visual yang menarik	21
		Durasi video yang sesuai	22
		Alur cerita atau penyajian yang logis	23
		Kecepatan penyampaian materi yang tepat	24
		Jumlah	24

Sumber : diadopsi dari Kurnia

2. Angket

Data uji kepraktisan dan keefektifan diperoleh melalui angket tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui media audio visual yang dikembangkan dapat diimplementasikan dalam situasi pembelajaran normal dan dapat dioperasikan dengan baik oleh guru, serta mudah digunakan oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya.

a. Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Peserta didik

Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis audio visual peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Alu. Berikut adalah indikator penilaian yang terdapat pada media audio visul:

- 1) unsur gambar bergerak,
- 2) warna yang hidup,
- 3) serta dilengkapi teks dan suara.
- 4) membuat daya tarik atau lebih menarik
- 5) memastikan kesesuaian materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih komprehensif,
- 6) serta dapat menggugah minat peserta didik untuk belajar dengan penuh antusiasme atau terlibat secara aktif.
- 7) dan durasi⁴

⁴ Moh. Zulkifli Papatungan, *Pengembangan Media Pembelajaran, Dasar-dasar dan Model Pengembangan*, (Cet. 1; Metro: Nafal Global Nusantara, 2024), h. 56

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Jumlah peserta didik yang menjawab			
		STS (+10 m)	TS (6- 10m)	S (3-5m)	SS (-3m)
1.	Media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak membantu saya lebih mudah memahami materi pelajaran.				
2.	Penggunaan warna yang hidup dalam media pembelajaran membuat saya lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan.				
3.	Teks yang ditampilkan dalam media pembelajaran membantu saya memahami isi materi dengan lebih jelas.				
4.	Kejernihan suara dalam media pembelajaran membuat saya nyaman saat menyimak materi.				
5.	Intonasi suara dalam media pembelajaran membantu saya lebih memahami penjelasan materi.				
6.	Volume suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.				
7.	Volume suara dalam media pembelajaran sesuai sehingga tidak mengganggu pemahaman saya.				
8.	Media pembelajaran audio visual memiliki daya tarik visual yang membuat saya tertarik untuk belajar.				
9.	Tampilan media audio visual yang menarik membuat saya lebih termotivasi untuk memperhatikan pelajaran.				
10.	Isi materi dalam media audio visual disusun secara runtut				
11.	Isi materi dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh saya.				
12.	Materi dalam media audio visual disampaikan secara jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
13.	Durasi penyajian media audio visual disesuaikan dengan jenis materi yang				

	disampaikan, sehingga tidak terlalu singkat atau terlalu panjang.				
14.	Menurut Anda, durasi waktu yang paling sesuai untuk penyajian media pembelajaran audio visual agar mudah dipahami dan tidak membosankan adalah: a. Kurang dari 3 menit b. 3–5 menit c. 6–10 menit d. Lebih dari 10 menit				
Total					

Angket kebutuhan tersebut dinilai dari unsur media pembelajaran berbasis audio visual. Setelah tahapan validasi dan perbaikan atas saran dari validator, kemudian media audio visual berupa video animasi di uji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba terbatas dan uji coba lebih lanjut. Adapun angket untuk uji coba terbatas dinilai dari aspek kebahasaan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan kecermatan isi. Uji coba terbatas ini di lakukan pada kelas X Merdeka 1 dengan berjumlah 10 orang peserta didik. Sedangkan uji coba lebih lanjut di bagikan kepada 26 peserta didik di kelas X Merdeka 2. Kisi-kisi angket respon peserta didik pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Uji Coba Terbatas

No.	Aspek Penilaian	Butir pernyataan
1.	kebahasaan	1,2
2.	Tampilan	3,4,5,6,7
3.	Kemudahan penggunaan	8,9,10
4.	Kecermatan isi	11,12,13,14,15
	Jumlah	15

Sumber : *Resis Likert* pada Kurnia, 2024

b. Angket Tanggapan Guru

Menurut Jogiyanto pada Ni Made Ayu Eva Alvinayanti dkk, persepsi kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah, tanpa memerlukan banyak usaha, serta memiliki tampilan dan cara pengoperasian yang jelas dan sederhana.⁵

Tabel 3.6 Kisi-kisi Tanggapan Guru

No.	Indikator Penilaian	Butir pernyataan
1.	Media Mudah digunakan dalam Proses Pembelajaran	1,2,3
2.	Pengoperasian media tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi	4,5,6,7
3.	Media dapat dijalankan Menggunakan Perangkat yang tersedia di Sekolah	8,9,10,11
4.	Persiapan penggunaan media memerlukan waktu singkat	12,13,14
	Jumlah	14

c. Angket Tanggapan Peserta didik

Tabel 3.7 Kisi-kisi Tanggapan Peserta didik

No.	Indikator	Butir pernyataan
1.	Pemahaman materi	1
2.	Keterlibatan peserta didik	2
3.	Daya tarik dan motivasi	3,4
4.	Pencapaian tujuan pembelajaran	5
5.	Keterampilan kognitif	6

⁵ Ni Made Ayu Eva Alvinayanti,dkk, Peran Social Media Merketing, Kemudahan Penggunaan dan Kualitas Informasi Untuk Meningkatkan Keputusan Pembelian Online Dalam Era New Normal, *Jurnal Values*, Vol. 3, No. 3, 2022, h. 740

6.	Interaktifvitas	7
7.	Peningkatan hasil belajar	8
8.	Fleksibilitas pembelajaran	9
9.	Kesesuaian dengan kurikulum	10
10.	Daya ingat	11
	Jumlah	11

Sumber : Azhar Arsyad

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya dianalisis untuk menjelaskan atau menunjukkan tingkat pencapaian hasil berdasarkan kriteria validitas, praktiktisan, dan keefektifan media audio visual yang telah dikembangkan.

Data hasil validasi dari para validator terhadap media, materi, dan instrumen penelitian selanjutnya dianalisis untuk menentukan tingkat validitasnya dengan menggunakan formula persentase dari Wardhati et al:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

keterangan :

P = Persentase tiap kriteria

x = Skor tiap kriteria

xi = Skor maksimal tiap kriteria

Langkah berikutnya dalam menentukan apakah produk hasil penelitian telah memenuhi standar kelayakan untuk diimplementasikan adalah dengan mengklasifikasikan hasil persentase yang diperoleh menggunakan standar penilaian yang tercantum dalam tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.8 Kriteria tingkat kevalidan

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas	Kriteria
1.	85,01-100,00	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01-85,00	Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi
3.	50,01-70,00	Tidak Valid	Disarankan tidak digunakan karena perlu direvisi
4.	01,00-50,00	Sangat Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Deskripsi hasil penilaian ini selanjutnya akan menjadi landasan untuk proses penyempurnaan produk. Ketika evaluasi dari validator ahli media dan ahli materi persentase 70%-100%, maka produk media pembelajaran berbasis audio visual dapat dikategorikan sebagai media yang layak untuk diaplikasikan.

3. Analisis Data kepraktisan

Data kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual, dilakukan pengumpulan dan analisis data dari angket respon guru. Proses ini melibatkan beberapa tahap sistematis: pertama, guru mengisi angket yang berisi tanggapan mereka terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang telah digunakan. Kemudian, tanggapan tersebut dikumpulkan dan diolah menggunakan metode analisis persentase untuk menghasilkan data kuantitatif yang menggambarkan tingkat kepraktisan media audio visual. Hasil analisis ini memberikan gambaran jelas tentang efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis audio visual dari perspektif pengguna utamanya, yaitu guru. Untuk menghitung persentase hasil kepraktisan respon guru, maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Sp = \frac{Sr}{Sm} 100\%$$

Keterangan :

Sp = Persentase penilaian skor praktis

Sr = Jumlah rata-rata skor

Sm = Skor maksimal yang diperoleh

Kategori hasil uji kepraktisan respon guru dipergunakan dengan tabel kategori kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori Kepraktisan Media

Persentase Interval	Kriteria
$76\% < Sp < 100\%$	Praktis
$51\% < Sp < 75\%$	Sukup Praktis
$26\% < Sp < 50\%$	Kurang Praktis
$0\% < Sp < 25\%$	Tidak Praktis

Sumber : (Syafudin, 2019)

Jika hasil dari uji kepraktisan untuk respon guru mencapai 51% - 75% atau mencapai 60% - 80%, maka dapat dinyatakan cukup praktis. Alangkah baiknya jika mencapai 76% - 100% untuk respon guru, maka dinyatakan praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dipergunakan untuk guru dan peserta didik pada saat pembelajaran di kelas.

4. Analisis Data Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual yang dikembangkan perlu dianalisis berdasarkan data dari tanggapan peserta didik. Selanjutnya untuk menghitung presentase tanggapan para peserta didik dilakukan dengan rumus berikut ini:

$$\text{keefektifan (\%)} = \left(\frac{\text{Skor total diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100 \%$$

Keterangan:

Skor total diperoleh = jumlah semua skor jawaban dari peserta didik

Skor maksimal = jumlah responden x jumlah butir pernyataan x skor maksimal tiap butir

Tolak ukur yang digunakan untuk acuan presentase hasil keefektifan dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.10 Interval Skor Penentuan Keefektifan Media Audio Visual

Persentase (%)	Kategori
85%-100%	Sangat efektif
70%-84%	Efektif
55%-69%	Cukup efektif
40%-54%	Kurang efektif

Jadi kesimpulan penelitian ini merujuk pada deskripsi efektifitas fungsi atau pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual bahwa media tersebut memberikan dampak positif terhadap peserta didik.

G. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui observasi dan wawancara secara langsung di lokasi penelitian. Hasil analisis kebutuhan tersebut digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan menentukan tingkat kebutuhan terkait media audio visual yang akan dikembangkan.

2. Analisis Data Validasi Ahli dan Uji Respon

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji validitas, dianalisis secara deskriptif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik masing-masing variabel validitas. Dengan pendekatan ini diharapkan

mampu mempermudah interpretasi data pada proses analisis selanjutnya. Temuan dari analisis data digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk media agar lebih berkualitas. Adapun teknik analisis data dijelaskan sebagai berikut:

- a. Menyusun dan mengumpulkan angket sesuai responden yaitu validator ahli media, ahli materi dan peserta didik.
- b. Data yang telah terkumpul berupa hasil pengisian angket selanjutnya diolah dan dihitung untuk mendapatkan persentase dalam setiap kategorinya.
- c. Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan data persentase dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing aspek penilaian. Untuk memudahkan membaca hasil penelitian tersebut, tabel interval persentase dapat digambarkan sebagai berikut.⁶

H. Validasi dan Realibilitas Instrumen

1. Validasi

Validitas berfungsi sebagai tolok ukur untuk menilai kesahihan (validnya) suatu instrumen penelitian. Tingkat validitas ini berbanding lurus dengan kualitas instrumen; instrumen yang valid berarti memiliki validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Untuk penelitian ini, instrumen yang dipakai adalah adaptasi dari Konadi Mahmiko Gyo dan kawan-kawan.

2. Realibilitas Data

Proses analisis data dimulai dengan meninjau semua data yang dapat diakses dari berbagai sumber, termasuk data dari wawancara, angket dokumen pribadi, dokumen resmi, foto dan gambar lainnya.

⁶ Ridwan, *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014)

Para ahli menentukan nilai indeks pengujian realibilitas Cronbach alpha (α) adalah sebagai berikut:

0 = Tidak memiliki realibilitas (no reliability);

> 0.70 = Reliabilitas yang dapat diterima (Acceptable reliability);

> 0.80 = Realibilitas yang baik (good reliability);

0.90 = Realibilitas yang sangat baik (excellent reliability);

1 = Realibilitas sempurna (perfect reliability)

I. Teknik Pengujian dan Keabsahan Data

Teknik pengujian dan keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Perpanjangan Kehadiran Penelitian

Salah satu teknik untuk memverifikasi kredibilitas (kesahihan) data adalah melalui perpanjangan waktu penelitian atau *prolonged engagement*. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperpanjang kehadirannya di lokasi penelitian, sehingga dapat melakukan penyelidikan yang lebih lama dan mendalam terhadap data yang diperlukan untuk mengatasi masalah penelitian. Proses yang komprehensif ini esensial untuk memastikan peneliti bahwa kejenuhan data titik di mana tidak ada lagi informasi baru yang signifikan ditemukan telah tercapai.

2. Observasi Mendalam

Observasi atau pengamatan mendalam sebagai salah satu cara memeriksa keabsahan data dilakukan dengan melakukan pengamatan secara lebih teliti dibandingkan dengan observasi sebelumnya, guna mengecek kevalidan data yang diperoleh. Pada tahapan ini kemungkinan data yang diperoleh lebih akurat jika hubungan peneliti dengan informan terjalin akrab, sehingga diantara keduanya telah diikat oleh hubungan emosional secara psikologis, yang berimplikasi pada

sikap saling mempercayai, terbuka, dan kekeluargaan. Kondisi yang demikian, memberikan kepastian bahwa data yang diperoleh diyakini keabsahannya.

3. Triangulasi Data

Peneliti yang menggunakan triangulasi sebagai teknik pengumpulan data sebenarnya secara langsung dan bersamaan menguji kredibilitas data yang diperoleh melalui teknik observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Artinya peneliti mengumpulkan data dan sumber data yang sama dengan teknik-teknik yang berbeda. Dalam konteks praktis, triangulasi lebih mengutamakan keefektifan proses dan hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, triangulasi dapat dilakukan dengan menguji apakah proses dan hasil metode yang digunakan sudah berjalan dengan baik.⁷

⁷ M. Sobry Sutikno, Prosmala Hadisaputra, *Penelitian Kualitatif*, (Lombok: Holitica, 2020), h. 183-185

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Profil Sekolah*

1. Profil UPTD SMA Negeri 1 Alu

EPTD SMA Negeri 1 Alu merupakan lembaga pendidikan menengah atas negeri yang beroperasi sejak tahun 2004. Berlokasi di jalan Pendidikan, Desa Mombi, Kecamatan Alu, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi barat, sekolah ini berada dalam struktur Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD).

UPTD SMA Negeri 1 Alu memiliki area seluas 10.096 meter persegi yang menampung berbagai fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai. Institusi pendidikan ini telah terhubung dengan jaringan internet dan mendapatkan pasokan listrik dari PLN. Komunikasi dengan sekolah dapat dilakukan melalui alamat email alu_sma1@yahoo.com atau melalui situs web resmi yang dapat diakses di <http://sman1alu.sch.id>. di bawah pengawasan Pemerintah Pusat, UPTD SMA Negeri 1 Alu terus berkomitmen menyediakan layanan pendidikan bermutu bagi seluruh peserta didiknya. Komitmen tersebut tercermin dari pencapaian akreditasi B yang berhasil diraih oleh institusi ini pada tahun 2020, yang diresmikan melalui Surat Keputusan Nomor 1334/BAN-SM/SK/2020.

UPTD SMA Negeri 1 ALU menerapkan sistem pembelajaran enam hari dalam seminggu dengan jadwal kelas pagi, sehingga para peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk belajar dan mengembangkan potensi diri. Dengan semangat dan komitmen yang tinggi, UPTD SMA Negeri 1 ALU senantiasa berupaya mencetak generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman. Sekolah ini menjadi salah satu institusi pendidikan utama di Kecamatan ALU yang memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mendorong kemajuan daerah. Kehadiran UPTD

SMAN 1 ALU diharapkan mampu mencetak generasi muda yang unggul dan kompetitif di masa depan.

2. Visi dan Misi UPTD SMA Negeri 1 Alu

Adapun yang menjadi Visi dan Misi UPTD SMA Negeri 1 Alu adalah “Berprestasi Nasional, berakhlak mulia, berkepribadian Indonesia, berbudaya mala’bi, dan berwawasan lingkungan”. Adapun misi sekolah tersebut sebagai berikut:

- a. Terbentuknya tata kelola organisasi sekolah yang andal (resilien) serta memiliki kapabilitas persaingan (daya saing) yang optimal.
- b. Peningkatan kualitas kompetensi guru, yang bertujuan agar para pendidik memiliki kemampuan dan kreativitas dalam menjalankan tugas mereka seperti mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
- c. Terwujudnya pelaksanaan layanan pembelajaran dan proses penilaian yang memiliki kualitas tinggi dan dilakukan secara akuntabel (bertanggung jawab).
- d. Terbentuknya organisasi pengembangan diri yang kuat dan berjalan secara terus menerus sesuai dengan bakat, minat dan potensi peserta didik.
- e. Melakukan usaha pemenuhan kebutuhan dan pemeliharaan sarana prasarana pendidikan sehingga secara kuantitas dan kualitas memenuhi standar pelayanan minimal berbasis lingkungan.
- f. Melakukan upaya pelestarian fungsi lingkungan, pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan.
- g. Mewujudkan keteladanan, berakhlak mulia, mencerminkan kepribadian Indonesia dan Budaya Mandar, serta cinta lingkungan.

B. Hasil Penelitian

1. Kebutuhan Media Pembelajaran Peserta Didik

Pada tahap ini menganalisis masalah pada media yang akan dikembangkan agar dapat menetapkan atau mengidentifikasi materi dari komponen yang akan dikembangkan. Adapun analisis kebutuhan tahap ini yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan tersebut dilakukan melalui wawancara terhadap peserta didik dan guru mata pelajaran PAI di UPTD SMA Negeri 1 Alu. Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di lapangan terkait kebutuhan peserta didik dan penggunaan media berbasis audio visual. Adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru M yang mengatakan bahwa:

“Minat peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di atas rata-rata atau sekitar 70%”¹

Pernyataan guru di atas menunjukkan bahwa minat peserta didik cukup positif dalam proses pembelajaran PAI. Angka 70% mengindikasikan bahwa 18-19 peserta didik lainnya masih memerlukan perhatian khusus untuk meningkatkan minatnya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik dalam kelas tersebut sudah menunjukkan antusiasme positif dengan pembelajaran PAI, yang kemungkinan disebabkan oleh relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, metode pengajaran dan media yang digunakan. Sedangkan guru A mengatakan bahwa untuk menilai minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran PAI yaitu:

“Menilai dari umpan balik, pemberian tugas, dan sikap anak ketika mengikuti proses pembelajaran PAI”²

¹ Mas’ud, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

² Nurainun, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa untuk mengetahui minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI, guru melakukan beberapa pendekatan. Pertama, memberikan umpan balik guna mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Kedua, guru memberikan tugas-tugas tertentu untuk mengukur penguasaan materi, baik melalui hafalan maupun tulisan. Ketiga, guru mengamati sikap peserta didik yang mencerminkan internalisasi nilai-nilai Islam, seperti terlihat dari partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, berdasarkan jawaban peserta didik mengenai pemahaman dan kesulitan dalam mencapai kompetensi, terlihat dari pernyataan A selaku peserta didik yang mengatakan bahwa:

“Menurut saya pendidikan agama islam lumayan mudah dipahami, kalau menurut pribadi saya, karena saya telah mempelajari lebih lanjut dari guru-guru yang ada di luar”³

Berbeda dengan pernyataan N selaku peserta didik yang mengatakan bahwa:

“kalau menurutku, tergantung pembawaan gurunya, kalau gurunya menjelaskan dengan detail maka mudah dipahami, kalau gurunya agak lambat kayak pelan, olomatis membuat rasa mengantuk, dan kurang dipahami atau kurang cepat untuk masuk diotak.”⁴

Berdasarkan kedua pernyataan dari peserta didik tersebut, dapat disimpulkan tingkat pemahaman terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu pengalaman belajar individu dan gaya mengajar guru. Peserta didik A merasa pembelajaran Pendidikan Agama Islam cukup mudah dipahami karena memiliki pengalaman tambahan belajar dari guru di luar sekolah, yang menunjukkan adanya dukungan eksternal dalam memperdalam materi. Sementara itu, peserta didik N menilai bahwa kemudahan

³ Ahmad Ramadhan, Peserta Didik Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

⁴ Nur Fazilah, Peserta Didik Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

memahami pelajaran sangat bergantung pada cara guru menyampaikan materi. Apabila guru menjelaskan secara detail dan menarik, maka materi mudah dipahami, sebaliknya, jika penyampaian kurang dinamis, peserta didik cenderung merasa bosan dan kesulitan memahami isi pelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam sangat dipengaruhi oleh kombinasi antar motivasi dan pengalaman belajar peserta didik serta metode dan gaya mengajar guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan dua guru sebelumnya yang menyebutkan bahwa minat peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong cukup besar, sehingga mereka relatif mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Dan untuk menilai minat dan motivasi peserta didik, guru dapat menggunakan beberapa pendekatan, antara lain melalui pemberian tugas, pemberian umpan balik, serta pengamatan terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga dapat menyesuaikan dengan berbagai metode untuk meningkatkan minat peserta didik. Sesuai dengan pernyataan guru M yang mengatakan bahwa:

“Berbagai metode yang digunakan seperti praktek, mencatat dan ini digunakan sesuai dengan materi apa yang akan di ajarkan”⁵

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru menerapkan metode pembelajaran yang beragam sesuai dengan karakteristik materi. Penggunaan metode seperti praktik dan mencatat merupakan strategi yang tepat dalam pembelajaran PAI, karena dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, baik secara teoritis maupun dalam penerapan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan di atas di dukung oleh pernyataan guru A bahwa:

⁵ Mas'ud, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

“Demonstrasi yaitu peserta didik dapat melihat langsung bagaimana proses pengendalian diri, Simulasi yaitu peserta didik mempraktikkan, dan tanya jawab yaitu membantu peserta didik memahami materi”⁶

Guru A mengatakan bahwa ketiga metode pembelajaran PAI yang digunakan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, khususnya dalam mengembangkan pengendalian diri peserta didik. Namun, Guru juga mengatakan bahwa dalam praktiknya, masih terdapat beberapa peserta didik juga enggan mengajukan pertanyaannya atau berbagi pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar masih perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Sementara itu, pernyataan oleh N selaku peserta didik menyatakan bahwa:

“Menurut saya, cara belajar itu lebih mudah dipahami jika menggunakan video karena kita dapat melihat langsung dari apa yang dilakukan dan bagaimana harus kita lakukan.”⁷

Berdasarkan pernyataan peserta didik di atas sejalan dengan pernyataan kedua guru sebelumnya, yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media video, sebagai salah satu bentuk media audio visual, terbukti dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah karena mereka dapat melihat contoh konkret dari apa yang dipelajari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang variatif dan berbasis media audio visual sangat mendukung memahami materi sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Dan guru M mengatakan mengenai pemanfaatan media bahwa:

⁶ Nurainun, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

⁷ Ahmad Ramadhan, Peserta Didik Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

“Memang saya belum pernah mencoba untuk menggunakan berbagai media pada saat belajar, seperti video pembelajaran ataupun *Powerpoint*”⁸

Pernyataan dari guru M yang menyebutkan bahwa ia belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti video ataupun PowerPoint menunjukkan adanya peluang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI melalui pengembangan media berbasis audio visual, seperti video animas. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang selama ini dilakukan masih berfokus pada metode konvensional, sehingga inovasi dalam penggunaan media pembelajaran modern dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dan terdapat juga pernyataan tambahan dari guru A yang mengatakan bahwa:

“Saya belum pernah menggunakan media pada materi tersebut akan tetapi saya pernah menggunakan media yang berbasis scan kode QR pada materi lain yang isinya hanya materi dari buku saja yang di bagikan kepada peserta didik”⁹

Sejalan dengan hal tersebut, guru A menyatakan bahwa ia pernah menggunakan media pembelajaran berupa scan kode QR, namun, isi dari media tersebut hanya memuat materi yang sama seperti pada buku paket, tanpa adanya unsur audio visual atau interaktivitas tambahan. Pernyataan ini memperkuat gambaran bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI di sekolah tersebut belum optimal, terutama dalam penggunaan media yang mampu merangsang minat dan pemahaman peserta didik secara lebih mendalam.

Sementara itu peserta didik I mengatakan bahwa:

“Ya, media tambahan seperti video dan animasi atau gambar bagusnya diterapkan agar lebih mudah dimengerti”¹⁰

⁸ Mas’ud, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

⁹ Nurainun, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

¹⁰ Ismah, Peserta Didik Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

Pernyataan peserta didik ini menunjukkan bahwa mereka memiliki harapan terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik, seperti video dan animasi, untuk membantu memahami materi secara lebih mudah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik dari sisi guru maupun peserta didik, terdapat kebutuhan peserta didik terhadap media yang sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Perbedaan ini menunjukkan adanya kemungkinan ketidaksesuaian antara penggunaan media oleh guru dan persepsi atau pengalaman langsung peserta didik terhadap media tersebut. Meskipun guru telah menggunakan media berupa kode QR, isi dari media tersebut hanya berupa materi ajar yang sama seperti di buku paket, tanpa tampilan audio visual atau interaktif yang lebih menarik. Akibatnya, peserta didik mungkin tidak menyadari atau tidak menganggapnya sebagai media pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran konvensional, sehingga tidak memberikan kesan yang mendalam bagi mereka.

Guru M memberikan pernyataan mengenai respon peserta didik terhadap penggunaan media bahwa:

“Dengan menggunakan media, peserta didik sepertinya lebih masuk dan lebih tertarik dari pada hanya cerama saja”¹¹

Pernyataan guru M di atas bahwa dengan menggunakan media akan lebih membuat peserta didik tertarik dan lebih paham terhadap materi dari pada hanya menggunakan metode cerama saja. Berbeda dengan pernyataan guru A bahwa ia memberikan pernyataan singkat dan jelas pada respon peserta didik dalam penggunaan media bahwa peserta didik:

“Antusias”¹²

¹¹ Mas'ud, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

Berdasarkan pernyataan di atas, Guru M menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pernyataan ini diperkuat oleh Guru A yang mengungkapkan bahwa peserta didik cenderung lebih antusias jika pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual. Dukungan terhadap pernyataan tersebut juga datang dari peserta didik, seperti yang disampaikan oleh A, yang menyatakan:

“Saya suka pembelajaran seperti video animasi atau video”¹³

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis audio visual dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media seperti video animasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyajikan materi ajar dengan cara yang lebih konkret, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang disampaikan. Dengan demikian, integrasi media audio visual dalam proses pembelajaran menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

“Kendala dalam menggunakan media yaitu salahsatunya jaringan dan tempat tinggal peserta didik, yang di mana kadang peserta didik tidak ikut serta atau tidak hadir dikarenakan hujan atau karena air sungai besar dan yang hadir hanya sekitaran 50%”¹⁴

Pernyataan oleh guru M bahwa selain media yang dapat meningkatkan pemahaman juga terdapat kendala. Kendala tersebut yaitu dari jaringan dan kehadirannya peserta didik dikarenakan tempat tinggal peserta didik yang harus

¹² Nurainun, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

¹³ Arini, Peserta Didik Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

¹⁴ Mas'ud, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

menempuh perjalanan yang jauh dan harus menyeberangi sungai. Berbeda dengan pernyataan guru A bahwa:

“Ada beberapa peserta didik yang tidak menggunakan Hp”¹⁵

Pernyataan dari guru M dan guru A di atas bahwa kendala dalam menggunakan media yaitu jaringan, tempat tinggal peserta didik dan Hp. Namun dilihat dari pernyataan I selaku peserta didik:

“Saya lebih mudah memahami jika disertai gambar video”¹⁶

Berdasarkan pernyataan I selaku peserta didik bahwa ia lebih mudah memahami jika menggunakan gambar dan video yang di mana bahwa peserta didik sendiri menginginkan pembelajaran yang menggunakan media tersebut meskipun terdapat berbagai kendala teknis peserta didik tetap menunjukkan minat dan kebutuhan terhadap media pembelajaran. Pernyataan di atas di dukung oleh pernyataan guru M bahwa:

“Semoga dengan menggunakan media Anda bisa membuat peserta didik lebih minat dan antusias dalam pembelajaran”¹⁷

Pernyataan di atas juga berbeda dengan pernyataan guru A bahwa:

“semoga peserta didik dapat memaklumi materi tentang marah dan mampu mengendalikan diri”¹⁸

Pernyataan dari guru M bahwa harapannya terhadap media yang akan saya kembangkan dapat meningkatkan minat dan keantusiasan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pernyataan tersebut juga di berikan oleh guru A bahwa dengan adanya media ini dengan materi Marah dan pengendalian diri, ia mengharapkan peserta didik dapat memakluminya. Berdasarkan dari pernyataan di atas di dukung oleh N selaku peserta didik:

¹⁵ Nurainun, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

¹⁶ Ismah, Peserta Didik Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

¹⁷ Mas’ud, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

¹⁸ Nurainun, Guru PAI Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

“Media visual atau media video karena yang menggunakan visualisasi yang menarik dan jelas akan menarik kita untuk belajar lebih baik dan lebih efektif”¹⁹

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru dan peserta didik mengindikasikan adanya kesamaan pandangan mengenai urgensi pengembangan media pembelajaran. Keduanya menyuarakan kebutuhan akan media yang lebih menarik dan interaktif. Dari perspektif guru, Guru M memandang media sebagai instrumen untuk meningkatkan minat dan antusiasme belajar peserta didik. Sementara itu, Guru A memiliki harapan yang lebih spesifik, yaitu agar media tersebut dapat berfungsi sebagai sarana efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep materi amarah dan menguasai kemampuan pengendalian diri.

Pernyataan oleh A selaku peserta didik mengenai manfaat materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari bahwa:

“Pembelajaran PAI itu dalam kehidupan sehari-hari itu ya, bermanfaat karena agama Islam itu diajarkan untuk beretika, sopan santun, dll”

Berdasarkan pernyataan A selaku peserta didik, dapat dipahami bahwa pembelajaran PAI memiliki manfaat yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik menyadari bahwa PAI tidak hanya berfungsi sebagai pengetahuan akademik, tetapi juga sebagai pedoman dalam membentuk sikap dan perilaku yang beretika, sopan santun, serta sesuai dengan ajaran Islam. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memahami relevansi materi PAI terhadap pembentukan karakter dan akhlak mulia dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan temuan wawancara, mengenai analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis kompetensi teridentifikasi bahwa peserta didik menunjukkan minat yang signifikan terhadap mata pelajaran Pendidikan

¹⁹ Nur Fazilah, Peserta Didik Sekolah UPTD SMAN 1 Alu, 7 Mei 2025

Agama Islam. Selain itu, mereka memiliki persepsi bahwa pembelajaran PAI merupakan mata pelajaran yang lebih mudah untuk dipahami jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Meskipun demikian, terdapat aspirasi dari peserta didik untuk pengalaman belajar yang lebih atraktif dan variatif. Hal ini didasari oleh persepsi bahwa metode pembelajaran yang dominan saat ini, yakni ceramah dan pemberian tugas, cenderung monoton. Menurut mereka, implementasi media pembelajaran, terutama dalam format video atau animasi, berpotensi meningkatkan antusiasme, memperdalam pemahaman, dan memberikan kejelasan materi yang lebih baik. Di lihat dari jawaban peserta didik bahwa dalam proses pembelajaran PAI yang seharusnya dapat disesuaikan dengan karakteristik atau cara belajar yang mereka sukai.

Peserta didik merasa terbantu ketika guru menerapkan metode interaktif seperti demonstrasi, simulasi, dan tanya jawab, karena hal tersebut memungkinkan mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar. Namun demikian, mereka juga menghadapi sejumlah kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, kondisi lingkungan misalnya saat hujan atau sungai meluap, serta tidak semua peserta didik memiliki perangkat pribadi. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan pembelajaran PAI yang bersifat interaktif dengan dukungan media audio visual yang menarik serta mudah dijangkau, agar mereka lebih termotivasi, lebih mudah memahami materi, dan mampu menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Dilihat dari hasil wawancara tersebut menjawab akan kebutuhan peserta didik yang meliputi analisis kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi ajar. Dan melihat kebutuhan pembelajaran peserta didik mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual agar dapat meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan membantu guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran.

b. Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Berdasarkan dari hasil wawancara terhadap kebutuhan peserta didik maka perlu pula untuk mengetahui kebutuhan media dalam merancanganya dengan itu peneliti membagikan angket kepada peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis audio visual sebelum merancanganya. Adapun pernyataan yang diberikan kepada peserta didik yaitu 14 pernyataan untuk mengukur kebutuhan peserta didik terhadap media berbasis audio visual.

Respon peserta didik terhadap desain media pembelajaran berbasis audio visual sebagai berikut:

Tabel 4.1 Lembar Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Jumlah peserta didik yang menjawab			
		STS (+10 m)	TS (6- 10m)	S (3-5m)	SS (-3m)
1.	Media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak membantu saya lebih mudah memahami materi pelajaran.	2		16	8
2.	Penggunaan warna yang hidup dalam media pembelajaran membuat saya lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan.	1	2	14	9
3.	Teks yang ditampilkan dalam media pembelajaran membantu saya memahami isi materi dengan lebih jelas.	2		14	10
4.	Kejernihan suara dalam media pembelajaran membuat saya nyaman saat menyimak materi.	2		17	7
5.	Intonasi suara dalam media pembelajaran membantu saya lebih memahami penjelasan materi.	1	2	17	6
6.	Volume suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.	2		16	8

7.	Volume suara dalam media pembelajaran sesuai sehingga tidak mengganggu pemahaman saya.	2	2	17	5
8.	Media pembelajaran audio visual memiliki daya tarik visual yang membuat saya tertarik untuk belajar.	2	3	15	6
9.	Tampilan media audio visual yang menarik membuat saya lebih termotivasi untuk memperhatikan pelajaran.	2	2	16	7
10.	Isi materi dalam media audio visual disusun secara runtut	1	2	18	5
11.	Isi materi dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh saya.	1	2	17	6
12.	Materi dalam media audio visual disampaikan secara jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran.	2	2	17	5
13.	Durasi penyajian media audio visual disesuaikan dengan jenis materi yang disampaikan, sehingga tidak terlalu singkat atau terlalu panjang.	2		17	7
14.	Menurut Anda, durasi waktu yang paling sesuai untuk penyajian media pembelajaran audio visual agar mudah dipahami dan tidak membosankan adalah: a. Kurang dari 3 menit b. 3–5 menit c. 6–10 menit d. Lebih dari 10 menit	4	9	9	4
Total		22	17	211	93

Pernyataan dari angket tersebut menggunakan penilaian dari skala Likert yang bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan data dari responden yang lebih jelas terhadap produk sebelum melakukan perancangan dengan keterangan pada angket, sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Berdasarkan hasil dari angket kebutuhan media pembelajara berbasis audio visual dari peserta didik yaitu sebanyak 14 yang telah diisi oleh 26 peserta didik kelas X

Merdeka 2, dengan perolehan hasil untuk pernyataan nomor 1-13 sebanyak 93 menjawab sangat setuju, 211 setuju, 17 tidak setuju dan 22 sangat tidak setuju. Untuk pernyataan nomor 13 yaitu sebanyak 4 jawaban kurang dari 3 menit, 9 3-5 menit, 9 6-10 menit, dan 4 peserta didik memilih durasi lebih dari 10 menit. Hasil presentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pernyataan bertujuan untuk mengetahui seperti apa rancangan media pembelajaran berbasis audio visual yang disukai oleh peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kesimpulannya, bahwa hasil dari wawancara dan pembagian lembar respon peserta didik terhadap kebutuhan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Diketahui bahwa, peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang relatif mudah dipahami. Namun, mereka menginginkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang interaktif dengan dukungan media audio visual yang menarik dan mudah diakses, sehingga mereka lebih termotivasi, mudah memahami materi, serta mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari karena metode pembelajaran yang dominan saat ini, seperti ceramah dan pemberian tugas dianggap monoton. Peserta didik merasa lebih terbantu ketika guru menggunakan metode interaktif seperti demonstrasi, simulasi, dan tanya jawab yang memungkinkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Berdasarkan hasil data awal tersebut, diketahui bahwa peserta didik berpendapat perlu adanya media pembelajaran berbasis audio visual seperti video animasi yang mampu mendukung pembelajaran, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan desain yang sesuai pilihan mereka, yaitu media yang menampilkan gambar bergerak, warna yang hidup, teks materi, kejernihan suara, pengaturan volume, serta durasi yang tepat. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis audio visual dirancang sesuai dengan kebutuhan dan

harapan peserta didik. Temuan ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung guru dalam proses pembelajaran.

2. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Setelah memasuki tahap pengembangan untuk memvalidasi maka diperlukan terlebih dahulu untuk desain berupa penyusunan media pembelajaran, pemilihan materi, dan perancangan media pembelajaran berbasis audio visual yang berupa video animasi.

a. Validitas Ahli Media

Media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi ini dinilai dan diperiksa oleh para ahli untuk mengetahui kevalidan media yang akan dikembangkan. Namun sebelum penilaian validator maka media yang akan dikembangkan perlu melakukan tahap perancangan terlebih dahulu. Tahap perancangan dilakukan sebagai berikut:

1) Penyusunan Media Pembelajaran

Penyusunan merupakan format dalam merancang media pembelajaran yang berupa video pembelajaran dan animasi. Media tersebut yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual. Perancangan media tersebut dibuat melalui aplikasi *canva*, *capcut*, laman *background remover* untuk mengedit latar belakang kartun animasi dan aplikasi *vidmate* untuk mengunduh film pendek. Penyusunan desain media ini terdiri dari pembukaan, tujuan pembelajaran, materi dan video.

2) Pemilihan Materi



Tahap ini merupakan tahap awal untuk menghasilkan suatu pemilihan materi sebelum perancangan. Pada tahap ini dilakukan konten media dengan

materi menghindari marah (*gadab*), membiasakan kontrol diri dan berani membela kebenaran.

3) Perancangan Media Berbasis Audio Visual

Tahap ini merupakan perancangan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan konten media dengan materi yang telah dipilih. Konten tersebut didesain sendiri yang menggunakan beberapa video pendek serta berisi pembukaan yang berupa judul materi, tujuan pembelajaran, isi materi dan animasi yang disertakan penjelasan dengan suara dan tulisan juga menggabungkan video pendek yang terkait dengan materi. Hasil perancangan tersebut yang akan dikembangkan ialah dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Perancangan Media Berbasis Audio Visual

No.	Gambar	Keterangan
1.	<p>Media Pertama</p> 	Cover depan media berisi sapaan untuk peserta didik
	<p>DOA SEBELUM BELAJAR</p> <p>رَبِّي زِدْنِي عِلْمًا وَارْزُقْنِي فَحْمًا.</p> <p>Artinya: "Ya Tuhanku, tambahkanlah aku ilmu dan berilah aku kepahaman."</p> 	Doa untuk pebuka sebelum belajar

		<p>Judul materi yang akan dibahas dalam video.</p>
		<p>Setelah judul materi selanjutnya adalah tujuan pembelajaran dari materi yang akan disampaikan dalam video.</p>
		<p>Sebelum memulai memutar penjelasan materi maka ditampilkan pemantik mengenai materi terhadap peserta didik.</p>
		<p>Setelah pemantik maka mulai tampilan menjelaskan materi</p>
		<p>Dalam isi media juga berisi video singkat yang terkait dengan materi.</p>

		<p>Setelah penampilan penjelasan materi pada media di akhir video berisi ucapan terima kasih.</p>
<p>2. Media Kedua</p>		<p>Sama seperti media pertama penampilan awalnya yang berisi doa sebelum belajar, judul materi, dan tujuan pembelajaran</p>
		<p>Berisi penjelasan materi yang disertai dengan video-video singkat</p>

	 <p>ASPEK-ASPEK KONTROL DIRI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrol perilaku (behavior control), mengendalikan situasi, dirinya sendiri, orang lain, atau sesuatu di luar dirinya. 2. Kontrol kognitif (cognitive control), kemampuan untuk mengelola informasi yang tidak diinginkan. 3. Kontrol dalam mengambil keputusan (decision making), kemampuan untuk memilih suatu tindakan yang diyakini. 	
	 <p>Thank You</p>	Sama seperti pada media pertama di akhir video berisi ucapan terima kasih.
3.	<p>Pemberian Tugas Mind Mapping</p>  <p>The diagram is a mind map centered on 'MEMBUKA DIRI KONTROL DIRI, MEMBUKA DIRI MARAH DAN BERANI, MEMBUKA DIRI BERKEMAMUAN'. It branches into six main categories: KONTROL DIRI, MARAH / GADAB, SIKAP BERANI, ASPEK DIRI DAN MANFAAT KONTROL DIRI, PERSEKUTUAN, and SIKAP. Each category contains detailed sub-points and definitions.</p>	Diberikan tugas membuat mind mapping mengenai materi yang sudah di tampilkan dan di jelaskan.

Setelah perancangan media maka melanjutkan ketahap pengembangan yaitu melalui penilaian dari para ahli validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada tahapan ini peneliti akan mengikuti saran dari para validator ahli terhadap media dari aspek kualitas dan aspek teknis tersebut dan hasil validasi disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Persentase Skor	Kriteria
1.	Aspek Kualitas	100	Sangat Valid
2.	Aspek Teknis	100	Sangat Valid
Rata-rata		100%	Sangat Valid

Validasi dari aspek kualitas dan aspek teknis pada tabel di atas dilakukan oleh validator ahli media yang memberikan nilai tinggi dari jumlah 60 atau 100% dan termasuk pada kriteria sangat layak. berdasarkan perolehan diatas, maka dapat diartikan sebagai berikut:

1) Aspek Kualitas

Berdasarkan penilaian dari validator pada aspek ini dihasilkan dari penilaian yang diberikan dengan skor atau nilai 4 untuk 5 pernyataan, setelah skor tersebut dijumlahkan maka dapatlah skornya sebesar 20 dan jumlah skor idealnya yaitu $4 \times 5 = 20$. Dan jikalau dimasukkan ke dalam rumus persentase maka akan diperoleh hasil seperti berikut ini:

$$\begin{aligned} P &= \frac{20}{20} 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Jadi hasil dari aspek kualitas yang diberikan oleh validator ahli yaitu 100% atau kriteria sangat valid. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dinyatakan sangat valid.

2) Aspek Teknis

Berdasarkan penilaian dari validator pada aspek ini dihasilkan dari penilaian yang diberikan dengan skor atau nilai 4 dari 10 pernyataan, setelah skor tersebut dijumlahkan maka dapatlah skor sebesar 40 dan jumlah skor idealnya yaitu $4 \times 10 = 40$. Dan jikalau dimasukkan ke dalam rumus persentase maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{40}{40} 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Jadi hasil dari aspek teknis yang diberikan oleh validator ahli yaitu 100% dan hasil nilai yang diberikan untuk aspek teknis yaitu 100% atau kriteria sangat

valid. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual pada materi menghindari marah (*gadab*), membiasakan kontrol diri, dan berani membela kebenaran untuk peserta didik kelas X Merdeka 2 di UPTD SMA Negeri 1 Alu dinyatakan sangat valid.

b. Validitas Ahli Materi

Setelah penilaian ahli media maka diperlukan juga untuk memberikan penilai validator ahli materi untuk mengetahui kevalidan media yang akan dikembangkan yang akan dinilai dari isi materi, kebahasaan, penyajian, efek media dan kemenarikan. Penilaian validasi dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Persentase Skor
1.	Isi Materi	75%
2.	Kebahasaan	75%
3.	Penyajian	81,25%
4.	Efek Media	87,5%
5.	Kemenarikan	93,75%
Rata-rata		82,5%

Validator materi dari tabel di atas memberikan nilai rata-rata 82,5% atau masuk kriteria sangat valid. Persentase pada aspek isi materi, kebahasaan, penyajian memperoleh skor 75%, 75% dan 81,25% atau termasuk kedalam kriteria layak atau valid. Sedangkan pada aspek efek media dan kemenarikan memperoleh skor 87,5% dan 93,75% atau termasuk kedalam kriteria sangat layak atau sangat valid. Rincian hasil analisis penilaian media berbasis audio visual disetiap indikator dapat dilihat pada tabel 4.4 di atas. Setelah mengetahui kevalidan media maka peneliti melakukan uji coba terbatas pada kelas X Merdeka 1 yang berjumlah 10 peserta didik untuk menguji coba penggunaan media

berbasis audio visual sebelum di implementasikan dan digunakan oleh guru PAI pada kelas X Merdeka 2.

c. Data hasil uji coba terbatas

Uji coba terbatas ini dilakukan pada peserta didik dengan jumlah yang terbatas untuk mengetahui tingkat antusias dan respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang berupa video animasi yang dikembangkan. Hasil tersebut ini akan diketahui apakah media yang ditayangkan tersebut baik praktis. Dan untuk mengetahui tersebut maka peneliti memberikan angket pada peserta didik. Pada kegiatan awal yang dilakukan yaitu guru membuka pembelajaran sama seperti biasanya.

Guru membimbing peserta didik untuk menyaksikan dan memahami terlebih dahulu penjelasan yang terdapat pada video animasi. Setelah uji coba dilaksanakan, peserta didik diberikan angket respon untuk dapat menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian tersebut berdasarkan dari 4 aspek yaitu kebahasaan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesermatan isi. Rincian hasil uji coba terbatas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Terbatas

No.	Aspek Penilaian	Persentase %	Kriteria
1.	kebahasaan	89	Sangat Baik
2.	Tampilan	91	Sangat Baik
3.	Kemudahan penggunaan	93	Sangat Baik
4.	Kecermatan isi	91	Sangat Baik
Rata-rata		91%	Sangat Baik

Berdasarkan **Tabel 4.5** hasil uji coba terbatas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media yang diuji coba berada pada kriteria sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 91%. Secara khusus, dari aspek kebahasaan, media ini

memperoleh persentase sebesar 89%, yang mengindikasikan bahwa kalimat yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan peserta didik. Pada aspek tampilan, media ini memperoleh persentase 91%, menandakan bahwa penggunaan huruf, tata letak, warna, dan gambar animasi sudah sangat baik. Kemudian, pada aspek kemudahan penggunaan, media ini meraih persentase 93%, menunjukkan bahwa fitur-fiturnya mudah dipahami dan digunakan oleh peserta didik. Selain itu, kecermatan isi juga mendapat nilai tinggi, yaitu 91%, yang membuktikan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan kemampuan peserta didik. Keseluruhan hasil ini diperkuat dengan fakta bahwa tidak ada komentar atau saran dari peserta didik setelah uji coba terbatas.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Pada tahap ini untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan berbasis audio visual berupa video animasi. Media ini dirancang sedemikian rupa dan dikembangkan oleh peneliti kemudian diterapkan setelah dilakukan proses kevalidan dari para validator. Setelah dinyatakan valid, media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat di implementasikan kepada peserta didik dan dinilai oleh guru PAI bagaimana kepraktisan dari penggunaan media tersebut. Untuk mengetahui kepraktisannya maka dapat dilihat dari hasil penilaian guru PAI yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Media

No	Pernyataan	Skor
Media Mudah digunakan Dalam Proses Pembelajaran		
1.	Media mudah digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.	4
2.	Peserta didik dapat menggunakan media tanpa kesulitan berarti	4
3.	Tampilan media mudah dipahami oleh pengguna.	4

Pengoperasian Media Tidak Memerlukan Keterampilan Teknis Tinggi		
4.	Guru tidak memerlukan pelatihan khusus untuk mengoperasikan media.	3
5.	Media dapat digunakan tanpa keahlian teknologi tinggi.	4
6.	Instruksi penggunaan media mudah diikuti oleh pengguna.	4
7.	Proses pengoperasian media tidak rumit bagi guru.	4
Media Dapat dijalankan Menggunakan Perangkat yang Tersedia di Sekolah		
8.	Media dapat diakses melalui komputer.	3
9.	Media dapat dijalankan pada perangkat proyektor	4
10.	Media tidak memerlukan perangkat tambahan khusus	4
11.	Media berfungsi baik pada perangkat standar sekolah.	4
Persiapan Penggunaan Media Memerlukan Waktu Singkat		
12.	Persiapan media sebelum pembelajaran berlangsung cepat	4
13.	Media dapat langsung digunakan tanpa pengaturan panjang.	4
14.	Guru dapat menyiapkan media dengan waktu singkat sebelum pelajaran.	4
Jumlah Rataan Skor (Sr)		54
Skor Maksimal (Sm)		56
Persentase Penilaian Skor Praktis (Sp)		96,42%

Hasil angket kepraktisan yang di peroleh dari tanggapan guru kelas X Merdeka 2 adalah praktis. Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 54 dari 14 pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala *likert* terbesar (4) dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $4 \times 14 = 56$. Setelah itu diperoleh, maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti di bawah ini:

$$Sp = \frac{54}{56} 100\% = 96,42\%$$

Setelah dikonversikan dengan 4 skala, maka hasil menunjukkan kriteria praktis sangat layak atau dengan nilai 96,42%. Berdasarkan kategori kepraktisan diatas dapat dilihat dari tabel 4.7 persentase interval di bawah:

Tabel 4.7 Kategori Kepraktisan Media

Persentase Interval	Kriteria
$76% < Sp < 100%$	Praktis
$51% < Sp, 75%$	Sukup Praktis
$26% < Sp < 50%$	Kurang Praktis
$0% < Sp < 25%$	Tidak Praktis

Hasil yang diperoleh tersebut sesuai dengan persentase interval yang termasuk pada kategori praktis atau sangat layak. Sehingga tidak ada komentar dan saran penambahan, pengurangan, maupun revisi terhadap media berbasis audio visual.

4. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Tahap evaluasi yang merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan *ADDIE* yang dilaksanakan dengan membagi angket kepada peserta didik untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan. Proses evaluasi dapat dilakukan pada setiap fase pengembangan, serta terdapat evaluasi menyeluruh yang diimplementasikan di akhir seluruh rangkaian kegiatan pengembangan. Pada tahap ini dilaksanakan penilaian terhadap hasil validasi kelayakan media yang telah diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis audio visual, peneliti melakukan evaluasi perkembangan peserta didik melalui angket yang dibagikan kepada kelas X merdeka 2 dengan jumlah 26 peserta didik sebagai responden. Hasil tanggapan peserta didik terhadap setiap item pernyataan dalam angket selanjutnya diolah dalam bentuk data kuantitatif. Angket telah diberikan oleh peneliti kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur keefektifan produk

yang telah dikembangkan. Hasil dari angket peserta didik untuk keefektifan dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Keefektifan Media

No	Pernyataan	Jumlah peserta didik yang menjawab			
		TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran ini membantu saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan.	1	4	10	11
2.	Saya merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran saat menggunakan media ini.	2	13	9	
3.	Media ini membuat saya tidak cepat bosan saat belajar.	2	3	18	3
4.	Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik.	1	1	12	12
5.	Saya dapat menyelesaikan tugas atau soal dengan lebih baik setelah belajar menggunakan media ini.	1	7	15	3
6.	Saya dapat menyimpulkan isi materi dengan lebih mudah setelah menggunakan media ini.		10	13	3
7.	Saya dapat memberikan respon atau umpan balik selama menggunakan media ini.	3	8	14	1
8.	Media pembelajaran ini membantu saya memahami materi sehingga hasil belajar saya lebih baik.	1	3	16	6
9.	Media ini bisa digunakan di berbagai perangkat (seperti laptop, Hp, atau tablet).	3	1	14	8
10.	Materi dalam media pembelajaran ini sesuai dengan yang diajarkan di kelas.		2	12	12
11.	Media pembelajaran ini membantu saya mengingat materi dengan lebih mudah.		3	14	9
Total		14	55	147	68
Persentase Penilaian %		73,16%			

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil angket peserta didik terhadap persentase kelayakan atau keefektifan media pembelajaran berbasis audio visual yaitu 73,16% atau termasuk dalam kategori layak atau efektif. Hasil dari persentase beberapa alternatif pilihan yaitu: (1) Tidak setuju, dengan total 14, (2) Kurang setuju, dengan total 55, (3) Setuju, dengan total 147 dan (4) Sangat setuju, dengan total 68. Jadi persentase dari keseluruhan responden yaitu 73,16% dengan

kategori Efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 4.8 interval skor penentuan keefektifan media audio visual dibawah:

Tabel .4.9 Interval Skor Penentuan Keefektifan Media Audio Visual

Persentase (%)	Kategori
85%-100%	Sangat efektif
70%-84%	Efektif
55%-69%	Cukup efektif
40%-54%	Kurang efektif

C. Pembahasan

Penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual yang berfokus pada materi tentang menghindari sikap marah (*gadab*), membiasakan kontrol diri, dan berani membela kebenaran. Tujuan pemilihan materi ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis audio visual, yang diwujudkan melalui pembuatan video animasi terkait materi yang dibahas. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, media pembelajaran berbasis audio visual ini dikembangkan melalui model pengembangan *ADDIE* yang mencakup beberapa tahapan utama, yaitu: analisis (*analys*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Proses penelitian dan pengembangan dalam konteks sistem pembelajaran atau produk pendidikan berlangsung secara bertahap, dimulai dari perancangan, dilanjutkan dengan pelaksanaan, dan diakhiri dengan evaluasi.

Seals dan Richey dalam buku Fayrus Abadi Slamet, bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian sistematis yang fokus pada perancangan, pengembangan, dan evaluasi program, proses, serta produk

pembelajaran yang harus memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Proses penelitian dan pengembangan dalam konteks sistem pembelajaran atau produk pendidikan berlangsung secara bertahap, dimulai dari perancangan, dilanjutkan dengan pelaksanaan, dan diakhiri dengan evaluasi.²⁰ Maka dari itu, untuk memenuhi standar kevalidan, kepraktisan dan keefektifan maka peneliti melakukan tahap awal atau tahap analisis (*analys*).

Tahap analisis (*analys*), Pada tahap ini, berdasarkan temuan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat tinggi terhadap mata pelajaran PAI dan menganggapnya relatif mudah dipahami. Namun, mereka menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, karena metode ceramah dan tugas dianggap monoton. Penggunaan media berbasis video atau animasi diyakini dapat meningkatkan antusiasme, memperjelas materi, dan memperdalam pemahaman mereka. Peserta didik terbantu dengan metode interaktif seperti demonstrasi, simulasi, dan tanya jawab, namun meskipun terkendala jaringan, lingkungan, dan keterbatasan, mereka membutuhkan dan menginginkan pembelajaran PAI yang interaktif dengan media audio visual yang menarik dan mudah diakses, sehingga lebih termotivasi, mudah memahami materi, serta dapat mengamalkan nilai-nilai agama. Diketahui juga hasil angket pilihan mengenai kebutuhan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik yang telah dijawab bahwa peserta didik membutuhkan media audio visual yang dapat mendukung pembelajaran PAI secara lebih menarik dan efektif. Mereka mengharapkan media dengan desain yang mampu menampilkan gambar bergerak, warna yang hidup, teks materi yang jelas, serta didukung dengan kejernihan suara, pengaturan volume, dan durasi yang sesuai. Oleh karena itu, dalam perancangan

²⁰ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), h. 1-2

media pembelajaran audio visual, desain tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih optimal.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya membutuhkan variasi metode, tetapi juga menuntut kualitas desain media yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Dengan kata lain, media audio visual yang dikembangkan tidak sekadar menjadi alat bantu, melainkan menjadi kebutuhan utama agar pembelajaran PAI dapat berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, peneliti menafsirkan bahwa perancangan media harus benar-benar berorientasi pada kebutuhan peserta didik, sehingga produk yang dihasilkan mampu memfasilitasi peningkatan motivasi belajar, pemahaman materi, sekaligus penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mudah dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat. Selain itu, kehadiran media yang dikembangkan membuat peserta didik merasa senang dan mengurangi rasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan Ruslan dkk, menjelaskan bahwa media audio visual merupakan alat yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi dan konsep kepada peserta didik. Perpaduan antara elemen suara dan tampilan visual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran ini memiliki keunggulan tersendiri karena mampu mengaktifkan beberapa indera secara simultan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan melibatkan berbagai aspek sensorik peserta didik.²¹

²¹ Ruslan, dkk, Pengembangan Teknologi Audio Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 3, No. 1, 2024, h 71

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk video animasi. Pengembangan ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar agar mereka tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap perancangan (*design*), pada tahap ini, peneliti telah merancang desain awal media pembelajaran dengan membuat animasi menggunakan aplikasi *Canva*. Animasi yang dibuat secara mandiri mencakup perancangan gambar, penentuan alur pembelajaran, serta penyusunan isi materi yang akan disampaikan. Selain itu, peneliti juga membuat audio penjelasan secara mandiri untuk mendukung penyajian materi dalam media yang dikembangkan.

Pada tahap perancangan ini, peneliti menggunakan beberapa aplikasi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual, yaitu *Canva*, *CapCut*, laman *background remover*, dan *vidmate*. Aplikasi *Canva* digunakan sebagai alat utama dalam pembuatan animasi media pembelajaran. *CapCut* dimanfaatkan untuk menambahkan audio penjelasan materi ke dalam video animasi. Dan untuk laman *background remover* untuk menghapus latar belakang animasi yang dibuat. Sementara itu, *Vidmate* digunakan untuk mengunduh film pendek yang akan ditampilkan dalam video animasi.

Tahap pengembangan (*development*), Pada tahap ini, peneliti telah menyusun media pembelajaran dengan mengumpulkan berbagai bahan pendukung serta menetapkan materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Secara umum, komponen yang terdapat dalam media ini mencakup tampilan awal, pembacaan doa, pengenalan judul materi, pemaparan tujuan pembelajaran, penampilan materi dan penutup. Setelah bagian tersebut, media dilengkapi dengan penayangan video pendek yang relevan dengan materi yang disampaikan.

Setelah perancangan media selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan berupa kritik dan saran guna mengetahui kualitas produk serta menilai kelayakan media pembelajaran tersebut untuk digunakan di sekolah. Proses validasi media dilakukan oleh dua orang validator. Validator pertama adalah ahli media yang menilai dari segi kualitas dan aspek teknis media. Sementara itu, validator kedua merupakan ahli materi yang mengevaluasi aspek isi materi, kebahasaan, penyajian, efek media, serta kemenarikan.

Hasil validasi yang diperoleh dari kedua validator kemudian dianalisis. Validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor sebesar 100, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Meskipun terdapat beberapa catatan, catatan tersebut bukan merupakan saran perbaikan melainkan berupa apresiasi terhadap media yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti tidak melakukan revisi terhadap desain media tersebut. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi juga memperoleh skor 100 dengan kategori “sangat valid”, disertai catatan yang berisi pujian dan motivasi atas pengembangan media. Namun sebelum pengimplementasian peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap media pada kelas X Merdeka 1 dengan berjumlah 10 peserta didik. Setelah tahap –tahap pengembangan selesai maka selanjutnya dapat dilihat dari respon peserta didik terhadap kualitas media.

Meskipun demikian, peneliti tetap melakukan uji coba terbatas pada kelas X Merdeka 1 dengan jumlah 10 peserta didik sebelum media diimplementasikan secara penuh. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa media yang telah divalidasi secara teoritis juga dapat berfungsi secara efektif dalam praktik. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa hasil validasi bukan hanya sekadar angka penilaian, tetapi juga menjadi bukti bahwa media yang dikembangkan

memiliki potensi kuat untuk diterapkan secara lebih luas. Uji coba terbatas diposisikan sebagai tahap konfirmasi untuk melihat sejauh mana respon nyata peserta didik mendukung kevalidan yang telah dinyatakan oleh para ahli, sehingga media benar-benar teruji baik dari sisi akademis maupun praktis.

Tahap implementasi (*implementation*), Pada tahap ini, peneliti telah melaksanakan implementasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah melalui proses validasi oleh kedua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, media tersebut kemudian diuji coba untuk mengetahui respon peserta didik. Namun, setelah dilakukan uji coba lanjut kepada peserta didik dengan jumlah 26 orang peserta didik dan uji coba terbatas 10 orang peserta didik. Hasil uji coba terbatas adalah terlebih dahulu diperlukan penilaian dari guru untuk memastikan kepraktisan penggunaan media. Oleh karena itu, peneliti membagikan angket tanggapan guru guna memperoleh hasil kepraktisan media.

Hasil penilaian dari angket tanggapan guru kemudian dianalisis. Dari hasil tersebut diperoleh skor sebesar 96,42%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Capaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik. Namun, perlu juga diketahui bagaimana respon peserta didik terhadap media tersebut. Oleh karena itu, dilanjutkan ke tahap evaluasi untuk mengukur tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan.

Tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini, merupakan tahap terakhir untuk mengetahui penilaian keefektifan media yang dikembangkan. Tahap ini, peneliti telah menyebarkan angket kepada peserta didik guna mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, angket tersebut juga bertujuan untuk menilai tingkat keefektifan media dalam mendukung proses belajar peserta didik.

Pada tahap ini, peneliti telah melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian kevalidan oleh ahli media dan ahli materi, kepraktisan oleh guru, serta keefektifan oleh peserta didik. Berdasarkan penilaian dari validator media dan materi, rata-rata skor yang diberikan berada pada rentang 3 dan 4. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase validasi dari ahli media mencapai 100% dengan kategori “sangat valid”, demikian pula dari ahli materi yang juga memperoleh persentase 82,50% dengan kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil uji coba, respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif. Pengujian dilakukan pada kelas X Merdeka 2 dengan jumlah 26 peserta didik. Dari hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 73,16% yang termasuk dalam kategori “praktis”. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Konadi Mahmiko Gyo pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual pada Materi Haji Kelas X IPS SMAN 1 Permata”, tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis audio visual yang tepat dan berkualitas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. adapun hasil dari penelitian ini diperoleh dari proses validasi yang dilakukan oleh ahli media meunjukkan media berupa posert point yang ditampilkan dapat dilihat jelas dengan nilai rata-rata 75%, ahli materi menunjukkan kategori layak dengan nilai rata-rata 80%, dan untuk ahli bahasa yaitu 77% atau termasuk katergori layak. hasil tanggapan guru terhadap media berbasis audio visual yaitu mendapati hasil 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil respon peserta didik yaitu 98% dengan kategori sangat layak.

Temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti praktis untuk digunakan di kelas dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hasil uji coba juga menegaskan bahwa meskipun persentase praktikalitas belum mencapai kategori “sangat praktis” sebagaimana pada penelitian terdahulu, media tetap menunjukkan efektivitasnya dalam mendukung proses belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa media audio visual dapat dijadikan alternatif solusi dalam mengatasi kebosanan metode ceramah konvensional dan menjadikan pembelajaran PAI lebih interaktif, menarik, serta bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Latifa Munawaroh pada tahun 2023 dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Audio Visual pada Kelas X SMA Negeri 2 Magetan*” bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis media audio visual. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Validitas bahan ajar berbasis media audio visual dinilai berdasarkan beberapa aspek, yaitu pewarnaan, penggunaan kata dan bahasa, tampilan pada layar, penyajian, serta animasi dan suara. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 0,95, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Penilaian dari tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis media audio visual yang diperoleh dari hasil respon peserta didik yaitu rata-rata respon yaitu 3,68 atau kategori sangat positif. Sedangkan penilaian keefektifan bahan ajar berbasis media audio visual yaitu diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang dimana hasil tes dari ketuntasan yaitu 94% atau termasuk dalam kategori sangat efektif.

Temuan ini menunjukkan bahwa media audio visual bukan hanya sekadar variasi dalam pembelajaran, tetapi terbukti mampu memenuhi tiga aspek penting pengembangan produk, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan

yang tinggi menegaskan bahwa bahan ajar telah dirancang sesuai standar pedagogis dan teknis. Kepraktisan yang positif menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan terbantu dalam penggunaannya. Sementara itu, keefektifan yang ditunjukkan melalui ketuntasan belajar hingga 94% mengindikasikan bahwa media tersebut benar-benar berkontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media audio visual tidak hanya hadir sebagai pendukung, tetapi telah menjadi kebutuhan esensial dalam menghadirkan pembelajaran PAI yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Penelitian-penelitian terdahulu yang telah dikemukakan memang menggunakan metode dan konteks yang berbeda, namun menghasilkan temuan yang sejalan. Hal ini menguatkan interpretasi peneliti bahwa efektivitas media audio visual dalam pembelajaran bukan sekadar temuan individual dari satu penelitian, melainkan telah terbukti konsisten dalam berbagai konteks. Penelitian ini pun menunjukkan kesesuaian dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya, sehingga mempertegas posisi media audio visual sebagai strategi pembelajaran yang layak untuk diadopsi secara lebih luas. Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual efektif dalam mendukung proses pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun guru. Efektivitas ini dibuktikan melalui respon positif peserta didik, kelayakan media berdasarkan validasi ahli, penilaian kepraktisan dari guru, serta hasil uji coba yang menunjukkan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual pada materi Menghindari Sikap Marah (*Gadab*), Membiasakan Kontrol Diri, dan Berani Membela Kebenaran dengan model pengembangan *ADDIE* atau melalui 5 tahap yaitu Analisis (*Analys*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Kebutuhan media pembelajaran bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang interaktif dengan dukungan media audio visual yang menarik dan mudah diakses, sehingga mereka lebih termotivasi, mudah memahami materi, serta mampu mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil data awal tersebut, diketahui bahwa peserta didik berpendapat perlu adanya media audio visual yang mampu mendukung pembelajaran agar tidak monoton khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan desain media yang sesuai pilihan mereka, yaitu media yang dapat menampilkan gambar bergerak, warna yang hidup, teks materi, kejernihan suara, pengaturan volume, serta durasi yang tepat, sehingga dalam perancangannya media pembelajaran berbasis audio visual dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih optimal.

2. Kevalidan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada validator ahli media yaitu diperoleh 100% atau kategori “sangat valid” dan ahli materi memberikan nilai rata-rata 82,5% atau masuk kriteria sangat valid.
3. Kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis audio visual pada guru diperoleh yaitu 96,42% yang di mana termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Sedangkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan sebelum diuji coba lanjutkan kepada peserta didik yang berjumlah 26 orang peserta didik. Hasil uji coba terbatas pada 10 orang peserta didik dengan pemerolehan persentase 91% atau kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audio visual pada materi menghindari sikap marah (*ghadab*), membiasakan kontrol diri, dan berani membela kebenaran ini valid untuk digunakan di sekolah.
4. Keefektifan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik mencapai 73,16%, yang termasuk dalam kategori “efektif”.

B. *Saran*

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti terkait penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah UPTD SMA Negeri 1 Alu untuk dapat terus mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar guna mengurangi permasalahan yang muncul di dalam kelas, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran. Pengembangan media yang inovatif, seperti media berbasis audio visual berupa video animasi yang relevan dengan materi, diharapkan dapat membantu meningkatkan minat

belajar dan mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Melalui media pembelajaran berbasis audio visual ini, guru dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif dalam penyampaian materi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran berbasis audio visual terbukti berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengembangkan atau berkolaborasi dengan berbagai jenis media pembelajaran lainnya untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, disarankan agar guru menyisipkan kegiatan *ice breaking* sebagai upaya untuk menyegarkan kembali pikiran peserta didik serta menjaga konsentrasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat memperbaiki kekurangan dari peneliti. Oleh karena itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini. Peneliti selanjutnya juga dapat melibatkan lebih banyak peserta didik sebagai subjek uji coba agar hasil penelitian lebih general dan dapat diaplikasikan secara lebih luas. Diharapkan pula untuk lebih melengkapi dari kurangnya kreatif dalam merancang media baik itu dari animasi, isi materi, ataupun tampilan dari video pendek.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh. Rijalul, dkk, Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa, *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 11, No. 2, 2021
- Alvinayanti, Ni Made Ayu Eva, dkk, Peran Social Media Marketing, Kemudahan Penggunaan dan Kualitas Informasi Untuk Meningkatkan Keputusan Pembelian Online Dalam Era New Normal, *Jurnal Values*, Vol. 3, No. 3, 2022
- Andrew, https://www.gramedia.com/literasi/audiovisual/?srsltid=AfmBOoodlE0kS-iGeBvW7PLgKJ34nxCCaVSgioKSL7NRqIn_DeWTJE7j diakses pada 22 februari 2025, pukul 22:24.
- Bakri, Skripsi. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi PAI Pada SMA Negeri 3 Pinrang*, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2021.
- Bodi, Idham Khalid. *Koroang Mala'biq Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, Makassar: Balai Litbang Makassar 2019
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia, 2019
- Dapartemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*
- Firmansyah, Mokh. Iman. Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*, Vol. 17, No. 2, 2019
- Gayo, Konadi Mahmiko. Skripsi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Pada Materi Haji Kelas X IPS SMAN 1 Permata", Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022
- Hairunnisa, dkk, *Pengembangan Bahan Ajar PAI*, Malang: Literasi Nusantara, 2020
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group, 2021
- Hasibuan, Rahmadani, Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 4, No. 1, 2022
- Kusuma, Jaka Wijaya, dkk. *Dimensi Media Pembelajaran Teori dan Penerapan Media Pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023
- Mahmudi, Mohammad Ali, dkk, *Pengantar Pendidikan Agama Islam*, Padang: CV Hei Publishing Indonesia, 2024
- Marhamah, Zikriati, Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka, *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 1, 2024
- Mesra, Romi dkk, *Research & Development dalam Pendidikan*, Sumatra Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023
- Munawaroh, Nurul Latifah, Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual pada Kelas X SMA 2 Magetan, *Jurnal Social Science Academic*, Vol. 1, No. 2, 2023
- Nadlir, dkk, Peran Media Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Agama

- Islam guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2024
- Nurfuandi, Kompetensi profesional Guru Pendidikan Agama Islam dalam Manajemen Mutu Pembelajaran, Jawa Tengah: Lutfi Gilang, 2021
- Pagarra, Hamzah, dkk, *Media Pembelajaran*, Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022)
- Paputungan, Moh. Zulkifli, *Pengembangan Media Pembelajaran Dasar-Dasar dan Model Pengembangan*, Cet. 1; Metro: Nafal Global Nusantara, 2024
- Pristiwanti, Desi, dkk, Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, 2022
- Putri, Amalya, dkk, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 1, No. 2, 2022
- Ramli, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012
- Republik, Indonesia, Undang-undang RI No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Retnawati, Heri, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Penelitian, Mahasiswa, dan Psikometrian)*, Yogyakarta: Parama Pablising, 2016
- Ridwan, *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2014
- Ritonga, Adelia Priscila, dkk, Pengembangan Bahan Ajar Media, *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, Vol. 1, No. 3, Juli 2022
- Rugminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020
- Ruslan, dkk, “Pengembangan Teknologi Audio Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 1, 2024
- Serungke, Mayang, dkk, Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik, *jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4, 2023
- Shoffa, Shoffan dkk, *Media Pembelajaran*, Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023
- Slamet, Fayrus Abadi, *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*, Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022
- Sujono, Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, Vol. 20, No. 1, 2022
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, anggota IKAPI, 2012
- Sutikno, M. Sobry, Prosmala Hadisaputra. *Penelitian Kualitatif*, Lombok: Holitica, 2020
- Tangahu, Sri Irnawati. dkk, Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Umum Berbasis Digitalisasi, *Indonesia Research Journal on Education*, 4, No. 2, 2024

Widodo, Bambang Sigit, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis dan Komprehensif*, Cet. I; Depok: Eiga Media, 2021

Paputungan, Moh. Zulkifli, *Pengembangan Media Pembelajaran, Dasar-dasar dan Model Pengembangan*, Cet. 1; Metro: Nafal Global Nusantara, 2024

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

A. Guru

1. Bagaimana Anda menilai minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Apa saja metode pembelajaran yang biasa Anda gunakan dalam mengajar Pendidikan Agama Islam?
3. Apakah Anda sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar? Jika ya, media apa yang paling sering digunakan?
4. Jika pernah, bagaimana respon peserta didik saat media tersebut digunakan?
5. Jika belum, apa alasannya?
6. Apa saja kendala yang Anda hadapi dalam menggunakan media pembelajaran di kelas?
7. Menurut Anda, media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk siswa kelas X dalam memahami materi PAI?

B. Peserta Didik

1. Menurutmu, apakah materi Pendidikan Agama Islam yang dipelajari di kelas mudah dipahami atau sulit? Mengapa?
2. Bagaimana cara belajar yang paling kamu sukai?
3. Menurutmu, apakah perlu ada media tambahan agar materi lebih mudah dimengerti?
4. Apa yang membuatmu lebih semangat dalam belajar Pendidikan Agama Islam?
5. Apakah kamu lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, video, atau hanya dengan penjelasan guru?
6. Apakah kamu merasa materi yang dipelajari bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari? Bisa beri contohnya!

Lampiran 2 Kebutuhan Desain Media

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Tujuan: Angket ini bertujuan untuk mengetahui jenis dan desain media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Petunjuk: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kamu.

Skala:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

ST : Sangat Setuju

No	Pernyataan	Jumlah peserta didik yang menjawab			
		STS	TS	S	SS
		-3m	3-5m	6-10m	+10m
1.	Media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak membantu saya lebih mudah memahami materi pelajaran.				
2.	Penggunaan warna yang hidup dalam media pembelajaran membuat saya lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan.				
3.	Teks yang ditampilkan dalam media pembelajaran membantu saya memahami isi materi dengan lebih jelas.				
4.	Kejernihan suara dalam media pembelajaran membuat saya nyaman saat menyimak materi.				
5.	Intonasi suara dalam media pembelajaran membantu saya lebih memahami penjelasan materi.				
6.	Volume suara dalam media pembelajaran terdengar jelas.				

7.	Volume suara dalam media pembelajaran sesuai sehingga tidak mengganggu pemahaman saya.				
8.	Media pembelajaran audio visual memiliki daya tarik visual yang membuat saya tertarik untuk belajar.				
9.	Tampilan media audio visual yang menarik membuat saya lebih termotivasi untuk memperhatikan pelajaran.				
10.	Isi materi dalam media audio visual disusun secara runtut				
11.	Isi materi dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh saya.				
12.	Materi dalam media audio visual disampaikan secara jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
13.	Durasi penyajian media audio visual disesuaikan dengan jenis materi yang disampaikan, sehingga tidak terlalu singkat atau terlalu panjang.				
14.	Menurut Anda, durasi waktu yang paling sesuai untuk penyajian media pembelajaran audio visual agar mudah dipahami dan tidak membosankan adalah: <ul style="list-style-type: none"> a. Kurang dari 3 menit b. 3–5 menit c. 6–10 menit d. Lebih dari 10 menit 				

Lampiran 3 Angket Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM BERBASIS AUDIO VISUAL KELAS X UPTD SMA NEGERI 1 ALU**

A. TUJUAN

Tujuan menggunakan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan produk berupa Media Audio Visual Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu.

B. PETUNJUK

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari penilaian bapak atau ibu tentang produk berupa media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sedang dibuat atau di kerjakan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan. Dengan skala penilaian sebagai berikut:
Skor 1 = Tidak Layak
Skor 2 = Kurang Layak
Skor 3 = Layak
Skor 4 = Sangat Layak
3. Mohon diberikan tanda ceklis list (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda. dan juga dapat memberikan komentar/saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Terima kasih banyak atas kesediaan bapak atau ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

No	Pernyataan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
Aspek Kualitas					
1.	Desain yang dibuat dapat menarik perhatian.				✓
2.	Kualitas media pembelajaran PAI berbasis audio visual yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.				✓
3.	Ketepatan media pembelajaran PAI berbasis audio visual untuk digunakan sebagai sebagai media pembelajaran.				✓
4.	Media audio visual ini dapat digunakan sesuai dengan kondisi				✓
5.	Media audio visual mendukung pembelajaran dalam berbagai situasi belajar.				✓
Aspek Teknis					
6.	Tampilan umum media audio visual menarik				✓
7.	Media audio visual mudah digunakan				✓
8.	Desain media audio visual ini menarik				✓
9.	Desain media audio visual sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
10.	Pemilihan warna dalam media audio visual mendukung kenyamanan dan fokus belajar.				✓
11.	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca				✓
12.	Teks yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan				✓
13.	Gambar atau ilustrasi yang digunakan relevan dengan materi yang disampaikan.				✓
14.	Tata letak elemen dalam media tersusun dengan rapi dan proporsional.				✓
15.	Petunjuk penggunaan media audio visual disampaikan dengan jelas sehingga mudah dipahami.				✓

Sumber : diadopsi dari Kurnia

SARAN/ KOMENTAR :

Penggunaan Media alat Elektronik dalam hal ini Audio Visual Pembelajaran merupakan terobosan perkembangan dalam pembelajaran peserta didik. Salut kepada Mahasiswa STAN Negeri yang kelas bisa berkarya dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Lampiran 4 Angket Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS AUDIO VISUAL KELAS X UPTD SMA NEGERI 1 ALU

A. TUJUAN

Tujuan menggunakan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan produk berupa Media Audio Visual Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu.

B. PETUNJUK

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari penilaian bapak atau ibu tentang produk berupa media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sedang dibuat atau di kerjakan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan. Dengan skala penilaian sebagai berikut:
Skor 1 = Tidak Layak
Skor 2 = Kurang Layak
Skor 3 = Layak
Skor 4 = Sangat Layak
3. Mohon diberikan tanda ceklis list (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda. dan juga dapat memberikan komentar/saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Terima kasih banyak atas kesediaan bapak atau ibu guru untuk mengisi lembar validasi ini.

No.	Pernyataan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
Isi Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan pemahaman peserta didik pada jenjang kelas yang dituju			✓	
2.	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik, baik dari segi bahasa maupun penyajian isi.			✓	
3.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dalam kurikulum			✓	
4.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum.			✓	
5.	Istilah yang digunakan dalam materi disajikan secara konsisten sesuai dengan kaidah keilmuan.			✓	
6.	Simbol yang digunakan dalam materi disajikan secara konsisten sesuai dengan kaidah keilmuan.			✓	
Kebahasaan					
7.	Penggunaan istilah dalam materi pembelajaran sudah tepat sesuai dengan kaidah kebahasaan			✓	
8.	Penggunaan istilah dalam materi pembelajaran sudah jelas sesuai dengan kaidah kebahasaan			✓	
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi bersifat komunikatif sehingga dapat membangun keterlibatan dalam proses pembelajaran.			✓	
10.	Bahasa yang digunakan dalam materi bersifat interaktif sehingga dapat membangun keterlibatan dalam proses pembelajaran.			✓	
11.	Materi disusun sedemikian rupa sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar			✓	
12.	Materi disusun sedemikian rupa sehingga dapat mereka berpikir kritis.			✓	
Penyajian					
13.	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.			✓	
14.	Penyajian materi dikemas secara menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik			✓	
15.	Materi disajikan secara lengkap, mencakup seluruh bagian penting sesuai dengan			✓	

	kebutuhan peserta didik.				
16.	Materi disajikan dengan menggunakan variasi bentuk penyajian sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik.				✓
Efek Media					
17.	Efek media audio visual yang digunakan dalam materi mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar.				✓
18.	Materi disusun sedemikian rupa sehingga dapat menstimulasi peserta didik untuk aktif secara mandiri dalam proses belajar.			✓	
19.	Materi disusun secara jelas sehingga informasi dapat disampaikan secara efisien tanpa mengurangi makna atau substansi pembelajaran.			✓	
20.	Materi memiliki potensi untuk mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan kolaboratif yang membangun pemahaman secara bersama.				✓
Kemenarikan					
21.	Tampilan visual dalam materi disajikan secara menarik sehingga mendukung pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran.				✓
22.	Durasi video pembelajaran sesuai dengan kapasitas perhatian peserta didik.				✓
23.	Penyajian materi disusun dengan alur cerita/logika yang membantu pemahaman secara bertahap.			✓	
24.	Penyampaian materi dalam video tidak terlalu cepat maupun lambat sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.				✓

Sumber : diadopsi dari Moch. Bagus Privanto

SARAN/KOMENTAR:

- Materi yang disajikan dalam video pembelajaran sangat menarik dan bisa menambah minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Dengan penggunaan media pembelajaran yang disajikan, semoga siswa bisa termotivasi untuk lebih memahami penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar itu sangat menarik dan penting.

Lampiran 5 Angket Kepraktisan Media Audio Visual

LEMBAR TANGGAPAN GURU**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM BERBASIS AUDIO VISUAL KELAS X UPTD SMA NEGERI 1 ALU**

A. TUJUAN

Tujuan menggunakan instrumen ini adalah untuk mengukur kepraktisan produk berupa Media Audio Visual Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu.

B. PETUNJUK

1. Lembar respon ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari penilaian bapak atau ibu guru tentang produk berupa media audio visual pada pembelajaran pendidikan agama Islam yang sedang dibuat atau di kerjakan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan. Dengan skala penilaian sebagai berikut:
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 3 = Setuju
Skor 4 = Sangat Setuju
3. Mohon diberikan tanda ceklis list (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda. dan juga dapat memberikan komentar/saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Terima kasih banyak atas kesediaan bapak atau ibu guru untuk mengisi lembar validasi ini.

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Media Mudah Digunakan Dalam Proses Pembelajaran					
1.	Media mudah digunnakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.				✓
2.	Peserta didik dapat menggunakan media tanpa kesulitan berarti.				✓
3.	Tampilan media mudah dipahami oleh pengguna.				✓
Pengoperasian Media Tidak Memerlukan Keterampilan Teknis Tinggi					
4.	Guru tidak memerlukan pelatihan khusus untuk mengoperasikan media.			✓	
5.	Media dapat digunakan tanpa keahlian teknologi tinggi				✓
6.	Instruksi penggunaan media mudah diikuti oleh pengguna.				✓
7.	Proses pengoperasian media tidak rumit bagi guru.				✓
Media Dapat Dijalankan Menggunakan Perangkat yang Tersedia di Sekolah					
8.	Media dapat diakses melalui komputer sekolah			✓	
9.	Media dapat dijalankan pada perangkat proyektor.				✓
10.	Media tidak memerlukan perangkat tambahan khusus.				✓
11.	Media berfungsi baik pada perangkat standar sekolah.				✓
Persiapan Penggunaan Media Memerlukan Waktu Singkat					
12.	Persiapan media sebelum pembelajaran berlangsung cepat.				✓
13.	Media dapat langsung digunakan tanpa pengaturan panjang.				✓
14.	Guru dapat menyiapkan media dengan waktu singkat sebelum pelajaran .				✓

Lampiran 6 Angket Keefektifan Media Audio Visual

ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA****ISLAM BERBASIS AUDIO VISUAL KELAS X UPTD SMA NEGERI 1 ALU****1. Petunjuk**

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap setiap pernyataan berikut ini.

Skala penilaian:

Skor 1 = Tidak Setuju

Skor 2 = kurang Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 4 = Sangat Setuju

2. Terima kasih banyak atas kesediaan adik-adik untuk mengisi lembar angket ini.

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran ini membantu saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan.				
2.	Saya merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran saat menggunakan media ini.				
3.	Media ini membuat saya tidak cepat bosan saat belajar.				
4.	Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik.				
5.	Saya dapat menyelesaikan tugas atau soal dengan lebih baik setelah belajar menggunakan media ini.				
6.	Saya dapat menyimpulkan isi materi dengan lebih mudah setelah menggunakan media ini.				
7.	Saya dapat memberikan respon atau umpan balik selama menggunakan media ini.				
8.	Media pembelajaran ini membantu saya memahami materi sehingga hasil belajar saya				

	lebih baik.				
9.	Media ini bisa digunakan di berbagai perangkat (seperti laptop, Hp, atau tablet).				
10.	Materi dalam media pembelajaran ini sesuai dengan yang diajarkan di kelas.				
11.	Media pembelajaran ini membantu saya mengingat materi dengan lebih mudah.				

Lampiran 7 Modul Ajar

MODUL AJAR
MENGHINDARI SIKAP MARAH (*GADAB*), MEMBIASAKAN KONTROL DIRI, DAN
BERANI MEMBELA KEBENARAN

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:
Satuan Pendidikan	: SMA
Fase / Kelas	: X (Sepuluh)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: Durasi 2 Pekan / 4 Jam Pelajaran
Tahun Penyusunan	: 2022

II. KOMPETENSI AWAL

Guru bisa berkomunikasi dan berdiskusi dengan guru Bimbingan dan Konseling tentang Pengendalian Diri dan Manajemen Emosi, EQ, SQ dan ESQ. Dalam hal ini guru dapat berdiskusi tentang strategi dan cara pengendalian diri dan manajemen emosi, sehingga dapat memberikan penguatan terhadap perbendaharaan materi yang relevan untuk disampaikan kepada peserta didik.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis dan kreatif.

IV. SARANA DAN PRASARANA

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya LCD Projector, multimedia pembelajaran interaktif, mushaf al-Qur'an, kitab tajwid, kitab tafsir al-Qur'an, komputer/laptop, printer, alat pengeras suara, jaringan internet, serta media berbasis audio visual berupa video animasi yang memuat materi tentang menghindari sikap marah (*ghadab*), membiasakan kontrol diri, dan berani membela kebenaran. Media ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi secara visual dan kontekstual.

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran yang digunakan *Blended learning* melalui pendekatan *Project Based Learning* (PBL) yang terintegrasi *Social Emotional Learning* (SEL). Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media berbasis audio visual berupa video animasi tematik yang menampilkan contoh-contoh nyata perilaku marah dan cara mengendalikannya sesuai ajaran Islam. Media ini digunakan pada tahap awal pembelajaran untuk menarik perhatian dan memberikan pemahaman kontekstual kepada peserta didik.

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mampu menganalisis manfaat menghindari sikap marah (*ghadhab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani membela kebenaran pengertian, dalil, macam dan manfaatnya;
- Menyajikan paparan tentang menghindari perilaku marah (*ghadab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;
- Memahami tentang menghindari sikap marah (*ghadhab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;

II. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa sebab-sebab orang bisa marah?
2. Apa manfaa mengendalikan diri?

IV. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Guru melakukan asesmen diagnostik dalam bentuk kuis menanyakan arti istilah-istilah seperti *gadab*, *mujahadah an-nafs*. dan *syaja'ah*.
2. Guru menyiapkan bahan dengan media pembelajaran tentang sikap marah (*gadab*), membiasakan sikap kontrol diri, dan berani membela kebenaran.

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Perwakilan peserta didik memimpin doa
- Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik
- Guru memberikan apersepsi pentingnya akhlak *mahmudah*
- Guru memberikan pemahaman pentingnya akhlak *mahmudah*
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat menganalisis manfaat menghindari sikap marah (*gadab*), membiasakan sikap kontrol diri, dan membela kebenaran.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah 1. Orientasi Masalah

- Guru bertanya sejauhmana pemahaman peserta didik tentang akhlak *mahmuda*.
- Peserta didik diminta untuk mengamati tayangan video animasi materi yang menggambarkan contoh perilaku marah, kontrol diri, dan keberanian membela kebenaran
- Setelah menonton video animasi, peserta didik mendiskusikan pesan moral yang terkandung di dalamnya dan membuat *mind mapping* berdasarkan isi video tersebut.
- Guru mendorong peserta didik untuk mempelajari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan lingkungan untuk penelitian.

Langkah 2. Mengorganisasi Peserta didik

- Peserta didik dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang
- Peserta didik diminta melakukan diskusi kelompok mengenai materi yang sudah di tampilkan dengan mencari tahu informasi

Langkah 3. Membimbing Penyelidikan Kelompok

- Guru berkeliling untuk melihat kegiatan yang dilakukan peserta didik
- Guru melihat dan mencatat sampel pekerjaan peserta didik/kelompok dan diskusi ringan tentang apa yang sudah dilakukan

- Guru bertanya tentang apa saja kendala peserta kelompok dan memberikan bantuan terbatas, apabila ada peserta didik/kelompok yang mengalami kesulitan

Langkah 4. Membimbing Penyelidikan Kelompok

- Peserta didik mendiskusikan jawaban atas rumusan masalah.
- Peserta didik melakukan aktivitas pengumpulan data dan informasi dari referensi buku-buku yang relevan, sumber dari internet dan referensi yang tersedia di perpustakaan sekolah untuk menjawab rumusan masalah.
- Peserta didik melakukan pengolahan data dan informasi dengan mendiskusikan di dalam kelompoknya.
- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- Secara bersama-sama menyimpulkan hasil temuan yang diperoleh.
- Kelompok lain diminta kembali untuk menanggapi dan memberikan argumen tentang apa yang dipresentasikan.

Langkah 5. Membimbing Penyelidikan Kelompok

- Guru meminta semua peserta didik untuk saling melakukan apresiasi terhadap peserta didik/kelompok yang telah sukarela mempresentasikan hasil diskusi dan peserta didik yang sudah terlibat aktif dalam pembelajaran,
- Guru memberikan penguatan apabila ada jawaban peserta didik yang kurang sesuai
- Guru memberikan sampel, yaitu Contoh Soal dan Pembahasan dari buku paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X untuk mengecek pemahaman peserta didik dan memberikan umpan balik pembelajaran.

Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian peserta didik/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Perwakilan peserta didik memimpin doa
- Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik
- Guru memberikan apersepsi pentingnya akhlak *mahmudah*
- Guru memberikan pemahaman pentingnya akhlak *mahmudah*
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat menyajikan paparan tentang menghindari perilaku marah (*ghadab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;

- **Kegiatan Inti (90 Menit)**

Metode pembelajaran berbasis pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan teknik tertentu.

Langkah 1. Orientasi Masalah

- Guru bertanya sejauhmana pemahaman peserta didik tentang materi di pertemuan sebelumnya.
- Peserta didik diminta untuk mengamati tayangan video animasi materi yang menggambarkan contoh perilaku marah, kontrol diri, dan keberanian membela kebenaran .

- Peserta didik diminta mendiskusikan pesan moral yang terkandung di dalamnya mengenai akhlak *mahmudah*
- Guru mendorong peserta didik untuk mempelajari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan lingkungan untuk penelitian.

Langkah 2. Mengorganisasi Peserta didik

- Peserta didik dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang
- Peserta didik diminta melakukan kegiatan membuat *mind mapping* menghindari sikap marah (*gadab*), membiasakan sikap kontrol diri, dan berani membela kebenaran dari materi yang ada dalam Media berbasis audio visual berupa video animasi yang dibagikan.

Langkah 3. Membimbing Penyelidikan Kelompok

- Guru berkeliling untuk melihat kegiatan yang dilakukan peserta didik
- Guru melihat dan mencatat sampel pekerjaan peserta didik/kelompok dan diskusi ringan tentang apa yang sudah dilakukan
- Guru bertanya tentang apa saja kendala peserta kelompok dan memberikan bantuan terbatas, apabila ada peserta didik/kelompok yang mengalami kesulitan

Langkah 4. Membimbing Penyelidikan Kelompok

- Guru meminta dengan sukarela perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil membuat *Maind Mapping* menghindari sikap marah (*gadab*), membiasakan sikap kontrol diri, dan berani membela kebenaran
- Kelompok lain diminta untuk menanggapi dan memberikan argumen tentang apa yang dipresentasikan
- Guru meminta perwakilan kelompok lain untuk mempresentasikan hasil membuat *Mind Mapping* menghindari sikap marah (*gadab*), membiasakan sikap kontrol diri dan berani membela kebenaran
- Kelompok lain diminta kembali untuk menanggapi dan memberikan argumen tentang apa yang dipresentasikan.

Langkah 5. Membimbing Penyelidikan Kelompok

- Guru meminta semua peserta didik untuk saling melakukan apresiasi terhadap peserta didik/kelompok yang telah sukarela mempresentasikan hasil diskusi dan peserta didik yang sudah terlibat aktif dalam pembelajaran,
- Guru memberikan penguatan apabila ada jawaban peserta didik yang kurang sesuai
- Guru memberikan sampel, yaitu Contoh Soal dan Pembahasan dari buku paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X untuk mengecek pemahaman peserta didik dan memberikan umpan balik pembelajaran.

Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian peserta didik/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Perwakilan peserta didik memimpin doa
- Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik

- Guru memberikan apersepsi pentingnya akhlak *mahmudah*
- Guru memberikan pemahaman pentingnya akhlak *mahmudah*
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat memahami tentang menghindari sikap marah (*ghadhab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;

• **Kegiatan Inti (90 Menit)**

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis *reflective thinking* adalah:

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.
- Guru meminta peserta didik merumuskan masalah terkait penerapan menghindari akhlak *madzmumah* (sifat temperamental/ *ghadhab*) dan membiasakan akhlak *mahmudah* (berani membela kebenaran/*syaja'ah* dan kontrol diri) dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik melakukan refleksi dan muhasabah terhadap tentang menghindari akhlak *madzmumah* (sifat temperamental/ *ghadhab*) dan membiasakan akhlak *mahmudah* (berani membela kebenaran/ *syaja'ah* dan kontrol diri).
- Peserta didik menuliskan kesimpulan tentang hasil refleksinya.
- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- Guru memberikan *reinforcement* atau penguatan terhadap presentasi dari masing-masing kelompok.
- Secara bersama-sama menyimpulkan hasil refleksi dan temuan yang diperoleh.

Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Taufik dan Nurwastuti Setyowati, Buku Guru dan Buku Siswa, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*, Jakarta: Kemdikbud RI, 2021
- *Al-Quran dan Terjemahannya*, oleh Kementerian Agama RI
- Drs. H. Sadi, M.SI. 2022. Pendidikan Agama Pendidikan Agama Islam dan X . Jakarta: PT Penerbit Erlangga

Lampiran 8 Dokumentasi

Wawancara dengan guru



Wawancara dengan peserta didik



Validator ahli



Uji Coba Terbatas



Uji Coba Lanjut



Presentasi tugas peserta didik





PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jln. Manunggal No.11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
 Website: dpmtsp.polmankab.go.id Email: dpmtsp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR: 500.16.7.2 /0369/IPL/DPMTSP/V/2025

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan:
 - a. Surat permohonan sdr. SYARIFAH BAYANG RATU
 - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor: B-0369/Kesbangpol/B.1/410.7/V/2025, Tgl. 15-05-2025

MEMBERIKAN IZIN

Kepada: **Nama** : SYARIFAH BAYANG RATU
NIM/NIDN/NIP/NPn : 10156121113
Asal Perguruan Tinggi : STAIN MAJENE
Fakultas : -
Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : DUSUN LOMBONG MANARAYA MALUNDA
 KAB. MAJENE

Untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Alu Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Mei s/d Juni 2025 sampai selesai dengan Proposal berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS AUDIO VISUAL KELAS X UPTD SMA NEGERI 1 ALU"**

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Polewali Mandar,
 Pada tanggal 16 Mei 2025
 Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu,



\$(ttd)

| NENGAH TRI SUMADANA, AP. M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda

NIP : 197605221994121001



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI BARAT
DINAS PENDIDIKAN & KEBUDAYAAN
UPTD SMA NEGERI 1 ALU

Jl. Pendidikan Desa Mombi Kec. Alu Kab. Polewali Mandar K.P 91

e-mail : alu_sma1@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR B/000/51/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah UPTD SMA Negeri 1 Alu, Kecamatan Alu, Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat dengan ini memberikan surat keterangan bahwa saudara :

Nama : SYARIFAH BAYANG RATU
NIM : 10156121113
Fakultas : -
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Dusun Lombong Manaraya Maluda Kab. Majene

Benar Mahasiswa yang tersebut namanya diatas, telah selesai melaksanakan Penelitian pada UPTD SMAN 1 ALU pada Tanggal 7 S.D 31 Mei 2025

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Alu, 22 Juni 2025
Kepala Sekolah,



Gisman, S. Pd., M. Pd.
Pembina Tk.1, IV/b
NIP. 196812091998021001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Syaraifah Bayang Ratu, lahir di Dusun Lombong, Desa Lombong, Kecamatan Malunda, pada tanggal 02 Juli 2000, anak ke Lima dari delapan bersaudara, anak dari pasangan bapak Tuan Sajidul dan ibu Salma. Penulis pertama kali menempuh pendidikan dasar di SDN No. 2 Deking, selama enam tahun lamanya dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya

penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Malunda, selama tiga tahun dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun tersebut penulis kembali melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Balaesang selama satu tahun kemudian pindah ke sekolah SMA Negeri 1 Majene selama satu tahun dan kemudian melanjutkan lagi di SMA Negeri 1 Malunda, dengan memasuki jurusan IPS selama satu tahun, dan lulus pada tahun 2019. Setelah itu, penulis meneruskan pendidikan tinggi di STAIN Majene dengan memasuki Program Studi Pendidikan Agama Islam. Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, serta usaha yang disertai doa dan restu dari kedua orang tua, penulis dapat menjalani aktivitas akademik di Sekolah Ttinggi Agama Islam (STAIN) Majene. Alhamdulillah, penulis berhasil menyelesaikan studi dengan menyusun tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Kelas X UPTD SMA Negeri 1 Alu”.