

PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI MEMANDIKAN JENAZAH DI SEKOLAH

Mulia

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia.
email: mulia@ar-raniry.ac.id

Abstract

Research on the use of audio-visual media in schools is done because in schools there are teachers who do not use practice-based learning media even though the material is practicum. Audio visual media students can see and hear directly the material that will be taught by the teacher. The development phase uses a 4D development model consisting of the stages of defining, designing, developing, and distributing. Audio visual-based learning media have fulfilled the validity criteria by obtaining an average score from all aspects of the validator's assessment, which is 3.65 which is in the very valid category after being revised twice, so it is feasible to use it based on expert judgment. Audio visual based learning media has fulfilled the practical category because more than 80% of students give a positive response. The teacher's observation sheet also shows positive results.

Keywords: Desain; Media; Audio Visual.

Abstrak

Penelitian pemanfaatan media audio visual di sekolah dilakukan karena di sekolah terdapat guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis praktik padahal materinya bersifat praktikum. Media audio visual siswa dapat melihat dan mendengar langsung materi yang akan di ajarkan oleh guru. Tahap pengembangan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Media pembelajaran berbasis audio visual telah memenuhi kriteria kevalidan dengan memperoleh skor rata-rata dari semua aspek penilaian validator yaitu 3,65 yang berada pada kategori sangat valid setelah dilakukan revisi sebanyak 2 kali, sehingga layak untuk digunakan berdasarkan penilaian para ahli. Media pembelajaran berbasis audio visual telah memenuhi kategori praktis karena lebih dari 80% peserta didik memberikan respons positif dan lembar observasi guru juga positif.

Kata Kunci: Desain; Media; Audio Visual.

PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Di samping itu juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.¹

Guru adalah pengajar dan pendidik berfungsi sebagai pemicu keberhasilan siswa.² Sedangkan siswa merupakan sasaran pendidikan yang sekaligus sebagai salah satu alat ukur dalam penentuan tingkat keberhasilan pada proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dalam arti tercapainya standar kompetensi, sangat bergantung pada kemampuan guru mengolah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar. Untuk itu, selain penguasaan materi, seorang guru juga dituntut memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan mampu menciptakan suasana belajar alamiah yang menarik sehingga siswa termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Selama ini guru dipandang sebagai pusat pembelajaran. Artinya, guru dipandang sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Sistem belajar seperti ini siswa hanya bisa menghafal teori saja dan tidak bisa menginterpretasikan suatu materi pelajaran yang seharusnya butuh penalaran yang mendalam. Hal ini membuat situasi belajar sangat sempit karena siswa lebih banyak diperlakukan sebagai obyek, sehingga kreatifitas siswa menjadi tidak maksimal.

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 15-16.

²Darimi, I. (2017). Information And Communication Technologies Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Era Teknologi Informasi. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111-121.

Penelitian ini mengkaji secara khusus guru pendidikan agama Islam di sekolah, dimana dari pengamatan awal peneliti di sekolah terdapat guru pendidikan agama Islam yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran, sekalipun materi bersifat praktikum seperti pelaksanaan tajhiz mayat dan lain-lain.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media audio visual atau disebut juga dengan menonton, memperhatikan dan mendengar yang berkenaan dengan bahan ajar. Dalam media ini siswa dapat melihat dan mendengar langsung materi yang akan di ajarkan oleh guru. Media ini juga dikatakan sebagai media pembelajaran langsung (*direct intruction*) karena dalam media ini, materi pelajaran disajikan melalui video yang sesuai dengan materi ajar, tetapi berkewajiban untuk memperhatikan video dengan baik.

Materi yang dipilih untuk menggunakan media audio visual dalam penelitian ini adalah materi “kepedulian umat Islam terhadap Jenazah”, materi pendidikan agama Islam kelas XI SMA ini lebih tepat menggunakan audio visual untuk memperhatikan cara memandikan jenazah. Dengan demikian dalam media audio visual ini guru sebagai penyampai informasi, dan hanya menjelaskan apa saja yang belum dipahami oleh siswa. Dalam media ini bahan pembelajaran dicari dan ditentukan oleh guru melalui berbagai aktivitas dan berbagai bahan ajar yang di sesuaikan dengan video yang akan di tonton oleh siswa, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya perlu mendesain media pembelajaran berbasis gaya belajar audio visual siswa.

Pokok permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi cara memandikan jenazah di sekolah. 2) Tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi cara memandikan jenazah di sekolah 3) Tingkat kepraktisan media

pembelajaran berbasis audio visual pada materi cara memandikan jenazah di sekolah.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain media pembelajaran berbasis gaya belajar audio visual siswa di Sekolah. Adapun manfaat penelitian diharapkan dapat menjadi referensi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan desain media pembelajaran. Secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran berbasis gaya belajar audio visual siswa serta dapat menjadi sumber referensi untuk peneliti selanjutnya terkait dengan desain media pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memberikan informasi dalam pengembangan penelitian selanjutnya, dan dapat dijadikan gambaran dan informasi bagi guru bidang studi sehingga dengan adanya desain media pembelajaran dapat lebih baik dalam menjalankan proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research of Development*) yaitu suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk.³ Lokasi penelitian adalah di SMA N 1 Jaya. Objek dalam penelitian ini siswa kelas XI sebanyak 2 orang guru PAI. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahapan utama. Model ini digunakan karena mudah dalam penelitian dan waktu yang digunakan pada penelitian tidak lama. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, development, dan disseminate* atau diadaptasi menjadi Model 4P, yaitu pendefenisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.⁴

Jenis instrument yang diperlukan untuk mengukur kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan adalah angket dan lembar observasi guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Cet. XX; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 407

⁴Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Cet. VII; Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 93

data uji kevalidan dan data uji kepraktisan. Analisis data dilakukan untuk menjelaskan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan dan kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan yaitu media berbasis audio visual.

PEMBAHASAN

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual beserta analisis tingkat kevalidan dan kepraktisan diuraikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Tahap Pengembangan

Tahap pendefinisian (*define*) Pada tahap pendefinisian ini telah dilakukan observasi ke sekolah sasaran yang meliputi langkah-langkah yaitu: (1) analisis awal akhir, (2) analisis peserta didik, (3) analisis materi, (4) analisis tugas, dan (5) spesifikasi tujuan pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut:

Analisis awal akhir bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi oleh peserta didik di sekolah sebagai objek atau sasaran pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual. Kegiatan ini dilakukan dengan dua cara yaitu melakukan observasi langsung kegiatan belajar peserta didik dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Dari observasi yang dilakukan pada kegiatan belajar peserta didik, peneliti mendapati banyak dari siswa yang kurang memperhatikan pelajaran. Peserta didik juga kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan bahan ajar cetak sedangkan fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD belum dimaksimalkan untuk proses belajar pendidikan agama Islam.

Analisis peserta didik dilakukan dengan menelaah karakteristik subjek dengan memperhatikan beberapa hal seperti tingkat pengetahuan awal dan karakteristik belajar peserta didik serta kondisi sosialnya. Peserta didik yang duduk di kelas XI SMA merupakan usia dimana

peserta didik sudah dapat menggali dan mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki. Karakter-karakter yang muncul pada tingkatan ini sangat beranekaragam, mereka yang tidak ingin ditekan dalam belajar, selalu penasaran dan lebih suka dengan hal yang baru, cara berfikir yang sangat berkaitan erat dengan dunia dan selalu mengeksplorasi apa yang mereka inginkan.

Dengan karakteristik seperti itu, peserta didik di SMA yang diteliti sebenarnya sangat dapat antusias dalam belajar jika disodorkan sesuatu yang baru seperti media yang memuat sebuah materi namun disajikan dalam bentuk yang berbeda, contohnya materi yang disajikan dalam bentuk sebuah video pembelajaran. Hal ini tampak ketika peneliti mengajukan sebuah pernyataan terkait media pembelajaran berbasis audio visual yang membuat banyak dari peserta didik bersemangat dan lebih aktif serta sangat antusias memperhatikan video yang ditayangkan tersebut. Keterbatasan peserta didik dalam belajar ini karena terbatasnya media yang digunakan sehingga kurang menarik perhatian peserta didik, ditambah dengan kondisi sosial yang ada sekarang ini dimana gadget merupakan hal yang dianggap sangat penting kemudian mengabaikan kewajiban mereka untuk belajar.

Analisis materi juga dilakukan pada tahap ini. Kebanyakan sekolah hanya menyediakan buku paket dan LKS yang sudah sangat umum digunakan. Begitupun yang tersedia di sekolah, materi yang disampaikan kepada peserta didik terbatas pada apa yang disajikan oleh buku paket sehingga peserta didik terkadang bosan dengan apa yang ditampilkan buku paket tersebut, imajinasi kurang terekspor keluar kemudian membuat mereka sulit untuk memahami materi, terlebih kepada materi yang membahas tentang cara memandikan jenazah. Materi seperti ini sangat perlu ditunjang dengan media yang dilengkapi dengan gambar dan suara yang dapat memberikan gambaran kondisi cara memandikan jenazah agar nampak nyata sehingga peserta didik mudah dalam memahami.

Spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran khusus. Peneliti memilih kompetensi dasar (KD) pada materi cara memandikan jenazah.

Peneliti memilih KD dan indikator tersebut dengan pertimbangan materi cara memandikan jenazah kepedulian umat Islam terhadap jenazah merupakan materi yang membahas tentang cara memandikan jenazah. Peneliti bermaksud untuk membantu siswa dalam memahami materi cara memandikan jenazah dengan menyajikannya melalui sebuah media pembelajaran berbasis audio visual agar peserta didik dapat memperoleh gambaran nyata dari cara memandikan jenazah. Data hasil analisis yang telah diuraikan di atas merupakan hal yang menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual (video).

Selanjutnya pada tahap *design* bertujuan untuk menyiapkan *prototipe* I dari produk, dalam hal ini yaitu media dalam bentuk video, berupa membuat format video, desain video dan isi video, merancang instrument (angket respons peserta didik dan lembar observasi guru).

1) Hasil rancangan materi dan media

Tahap ini berisi kegiatan perancangan media pembelajaran berbasis audio visual. Dimana di tahap inilah format, desain, isi materi, jenis dan ukuran tulisan yang digunakan, bahasa, serta pemilihan gambar dalam media ditentukan. Jenis tulisan yang dipilih untuk media ini adalah Times New Roman sedangkan ukuran tulisan yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan. Tampilan desain media ini dibuat semenarik mungkin. Video dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere. Materi yang dipilih adalah materi taat berlalu lintas. Pada materi ini termuat beberapa indikator yang telah dirumuskan berdasarkan KD cara memandikan jenazah di kelas XI SMA.

2) Rancangan Instrument

Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu angket respons peserta didik dan lembar observasi guru. Angket respons peserta didik dan lembar observasi guru digunakan untuk mengukur tingkat

kepraktisan media pembelajaran berbasis audio visual, olehnya itu pernyataan-pernyataan yang tertuang dalam angket respons peserta didik dan lembar observasi guru mengacu pada tingkat keterlaksanaan proses pembelajaran, kemudahan dalam menyampaikan pelajaran, dan ketertarikan peserta didik dalam belajar menggunakan media tersebut.

Pada tahap pengembangan (*Develop*), perangkat yang telah dirancang di tahap desain mulai dikembangkan. Peneliti mulai membuat video dengan desain yang menarik yang di dalamnya mencakup materi cara memandikan jenazah. Pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere. Media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dibuat dan dikembangkan akan dinilai oleh para ahli/validator, kegiatan ini disebut validasi prototipe 1. Selanjutnya hasil validasi beserta saran-saran dari para validator dijadikan acuan dalam merevisi media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan. Hasil revisi dari prototipe 1 disebut prototipe 2 kemudian diujicobakan di lapangan terbatas (dapat dilihat pada lampiran B prototipe 2)

Terakhir tahap penyebaran (*Disseminate*), pada tahap penyebaran dilakukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis audio visual pada kegiatan pembelajaran pada sekolah. Pada penelitian ini, tahap penyebaran hanya dilakukan dalam bentuk sosialisai kepada guru mata pelajaran PAI pada sekolah dan penyebaran melalui media sosial.

2. Analisis Tingkat Kevalidan

Media pembelajaran berbasis audio visual beserta instrument yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh dua validator.

a. Hasil Validasi Tahap I

Validasi ini dilakukan oleh 2 validator (1 validator media dan 1 validator materi). Hasil validasi ini menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat yang dinilai berupa materi dan media video, angket respons peserta didik dan lembar observasi guru.

Materi dan media pembelajaran berbasis audio visual. Hasil penilaian terhadap prototype 1 masih ada perbaikan yaitu gambar pada media pembelajaran berbasis audio visual perlu diperbesar agar gambar yang ditampilkan jelas, ukuran tulisan/huruf tidak seragam, warna tulisan masih kabur, suara di beberapa bagian video tidak terdengar dengan jelas dan perlu penambahan identitas penyusun video. Sehingga video tersebut belum dapat dikatakan valid.

Karena hasil uji validasi materi dan media yang pertama belum layak digunakan maka dilakukan uji validasi kedua.

Aspek yang diperhatikan dalam proses validasi angket respons peserta didik yaitu aspek petunjuk, aspek isi dan bahasa. Hasil validasinya adalah kriteria hasil uji validasi angket respons peserta didik dikatakan tidak valid karena tidak memenuhi kriteria tingkat kevalidan $V \leq 2,5$ yaitu 2,35. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa angket respons peserta didik belum valid sehingga belum dapat digunakan. Karena hasil uji validasi angket respons peserta didik yang pertama belum layak digunakan maka dilakukan uji validasi kedua.

Aspek yang diperhatikan dalam proses validasi lembar observasi guru yaitu aspek petunjuk, aspek isi dan bahasa. Hasil validasi adalah kriteria hasil uji validasi pedoman wawancara guru dikatakan tidak valid karena tidak memenuhi kriteria tingkat kevalidan $V \leq 2,5$ yaitu 2,43. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa lembar observasi guru belum valid sehingga belum dapat digunakan. Karena hasil uji validasi lembar observasi guru yang pertama belum layak digunakan maka dilakukan uji validasi kedua.

Berdasarkan hasil uji validasi dan komentar para validator terhadap kelayakan perangkat media pembelajaran berbasis audio visual. Pada aspek materi dan media saran perbaikannya adalah 1) gambar pada video perlu diperbesar agar tampak lebih jelas; 2) ukuran tulisan/huruf dan jenis huruf harus konsisten; 3) warna tulisan harus dibuat lebih jelas; dan suara pada video harus lebih besar dan jelas. Kemudian pada aspek

angket respons peserta didik perbaikannya adalah pernyataan harus ditulis sesuai dengan kaidah EYD yang baik dan benar dan harus dipisahkan pernyataan untuk siswa dan untuk guru. Selanjutnya pada aspek lembar observasi guru saran perbaikannya adalah setiap pertanyaan harus sesuai dengan aspek yang akan diukur.

b. Validasi Tahap II

Validasi ini dilakukan oleh 2 validator (1 validator media dan 1 validator materi). Hasil validasi ini menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat yang dinilai berupa materi dan media, angket respons peserta didik, dan lembar observasi guru. Materi dan media pembelajaran berbasis audio visual pada aspek yang diperhatikan dalam pemilihan materi dan media pembelajaran berbasis audio visual yaitu kelayakan isi, penggunaan bahasa dan desain media. Kriteria hasil uji validasi materi dan media dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria tingkat kevalidan $V \geq 2,5$ yaitu 3,65. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa materi dan media sudah valid sehingga dapat digunakan. Angket respons peserta didik pada aspek yang diperhatikan dalam proses validasi angket respons peserta didik yaitu bahasa dan konstruksi. Kriteria hasil uji validasi angket respons peserta didik dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria tingkat kevalidan $V \geq 2,5$ yaitu 3,57. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa angket respons peserta didik sudah valid sehingga sudah dapat digunakan.

Aspek yang diperhatikan dalam proses validasi lembar observasi guru yaitu bahasa dan konstruksi. Kriteria hasil uji validasi lembar observasi guru dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria tingkat kevalidan $V \geq 2,5$ yaitu 3,56. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa lembar observasi guru sudah valid sehingga sudah dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validasi dan komentar para validator terhadap kelayakan perangkat media pembelajaran berbasis audio visual. Pada aspek materi dan media telah membuktikan bahwa: 1) Gambar pada

video tampak jelas; 2) Ukuran tulisan/huruf dan jenis huruf konsisten; 3) Warna tulisan tampak lebih jelas; 4) Suara pada video lebih besar dan jelas. Kemudian pada aspek Angket respons peserta didik juga terjadi peningkatan yaitu 1) Pernyataan telah ditulis sesuai dengan kaidah EYD yang baik dan benar; 2) pernyataan untuk siswa dan untuk guru telah dipisahkan. Dan pada aspek lembar observasi guru setiap pertanyaan telah sesuai dengan aspek yang akan diukur.

3. Analisis Tingkat Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan diukur dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket respons peserta didik dan lembar observasi guru. Data tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan dapat dilihat pada lampiran A II.

Berdasarkan hasil pengamatan, bagi guru media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan memberi kemudahan bagi mereka dalam menyampaikan pelajaran, menarik dan praktis serta mudah digunakan. Hal ini karena media ini dapat memberikan gambaran nyata dari cara memandikan jenazah sehingga baik guru maupun peserta didik tidak perlu menerka-nerka keadaan serta merupakan salah satu alternatif yang baik untuk menambah ketersediaan media pembelajaran, peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik, lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran. Ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang digunakan membuat mereka lebih aktif dalam belajar dan mulai meninggalkan kegiatan-kegiatan di luar pembelajaran.

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model 4-D, dimulai dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Tahap pendefinisian dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi awal peserta didik, guru dan media yang digunakan. Hasil observasi telah dijelaskan bahwa siswa banyak yang kurang memperhatikan pelajaran karena terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari beberapa hasil analisis, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media. Media yang dipilih adalah media pembelajaran berbasis audio visual. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengubah kebiasaan siswa yang kurang memperhatikan pelajaran menjadi lebih tertarik dengan proses pembelajaran.

Tahap desain adalah tahap dimana peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti merancang media pembelajaran berbasis audio visual. Peneliti menyediakan video dengan menyajikan materi cara memandikan jenazah. Tampilan desain media ini dibuat semenarik mungkin agar dapat menampakkan kesan nyata yang jelas. Video dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere. Instrumen berupa angket respons peserta didik dan lembar observasi guru juga dirancang pada tahap ini. Pernyataan yang tertuang dalam angket respons peserta didik dan lembar observasi guru mengacu pada tingkat kepraktisan media pembelajaran.

Tahap pengembangan berisi perangkat media pembelajaran berbasis audio visual (video, angket respons peserta didik dan lembar observasi guru) yang telah selesai dibawa ke validator I dan II untuk diperiksa. Adapun masukan para validator untuk video sendiri yaitu gambar pada video perlu diperbesar agar tampak lebih jelas, ukuran dan jenis huruf harus konsisten, warna tulisan harus lebih jelas dan volume suara pada video harus lebih besar dan jelas. Untuk angket respons peserta didik hal yang harus diperbaiki yaitu pernyataan harus ditulis sesuai dengan kaidah EYD yang baik dan benar dan harus dipisahkan pernyataan untuk siswa dan untuk guru. Selanjutnya untuk lembar observasi guru hal yang harus diperhatikan yaitu setiap pernyataan harus sesuai dengan aspek yang akan diukur. Setelah semuanya dikoreksi, peneliti kemudian

merevisi perangkat media pembelajaran berbasis audio visual yang selanjutnya menghasilkan prototipe II.

Tahap penyebaran yang merupakan tahapan penerapan media yang telah dikembangkan dan telah diuji coba pada skala yang lebih luas. Tahap penyebaran dilakukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis audio visual pada kegiatan pembelajaran pada sekolah lain. Tahap penyebaran hanya dilakukan dalam bentuk sosialisai kepada guru mata pelajaran PAI pada sekolah serta penyebaran pada media sosial.

Proses pengembangan yang dilakukan melalui beberapa tahap di atas memberikan hasil berupa produk media pembelajaran berbasis audio visual dengan kelebihan dapat dijadikan sumber belajar mandiri peserta didik, praktis dan mudah digunakan, memudahkan pendidik menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Terdapat pula kekurangan dalam penelitian ini dimana beberapa bahan yang digunakan dalam pembuatan video bukan merupakan hasil dokumentasi pribadi.

2. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media pembelajaran berbasis audio visual dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Seperti yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto, sebuah media pembelajaran dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil yang diperoleh dengan kriterium yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, tingkat kevalidan diukur dengan menggunakan rating scale dimana data mentah yang telah diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Berdasarkan hasil pengamatan dan uraian teori di atas, maka media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan memenuhi kategori valid, karena aspek-aspek dari media pembelajaran berbasis

audio visual yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata 3,65 yang berada pada kategori sangat valid, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya (dapat dilihat pada lampiran A I).

Karena semua aspek penilaian berada pada kategori sangat valid maka media pembelajaran berbasis audio visual dapat digunakan pada pengembangan selanjutnya, yaitu uji coba lapangan pada pembelajaran di kelas, untuk kemudian diukur kepraktisannya. Namun demikian, berdasarkan catatan yang diberikan para validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis audio visual diuji coba di sekolah. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika 50% peserta didik memberikan respons positif terhadap minimal sejumlah aspek yang ditanyakan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika: 1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan, 2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori "baik". Karena angket respon yang digunakan menggunakan skala likert dengan 4 pilihan yaitu 4, 3, 2 dan 1, untuk aspek pernyataan dapat dikatakan mendapat respons positif apabila peserta didik memilih pilihan 4 dan 3, dan dikatakan mendapat respons negatif apabila peserta didik memilih pilihan 1 dan 2. Berdasarkan hasil uji coba, responden memberikan respons positif terhadap pernyataan melebihi 80% untuk kesemua jenis pertanyaan. Selain itu tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis audio visual ini juga didukung dengan hasil pernyataan guru mata pelajaran yang bersangkutan yakni untuk semua aspek pernyataan yang diajukan mendapat respons positif. Dengan demikian kriteria kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan tercapai.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, peserta didik

menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran biologi sehingga berdampak positif terhadap peningkatan pengetahuan mereka dan juga menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tahap pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).
2. Media pembelajaran berbasis audio visual telah memenuhi kriteria kevalidan dengan memperoleh skor rata-rata dari semua aspek penilaian validator yaitu 3,65 yang berada pada kategori sangat valid setelah dilakukan revisi sebanyak 2 kali, sehingga layak untuk digunakan berdasarkan penilaian para ahli.
3. Media pembelajaran berbasis audio visual telah memenuhi kategori praktis karena lebih dari 80% peserta didik memberikan respons positif. Lembar observasi guru juga menunjukkan hasil yang positif.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti melihat adanya perubahan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah 1) Media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media ajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 2) Untuk peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini sampai dengan menggunakan bahan-bahan hasil dokumentasi pribadi untuk menghasilkan kualitas video yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Asnawir dan Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, cet. 1, Jakarta: Ciputat Pres, 2002.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Grafindo Persada, 2005.
- Darimi, I. (2017). Information And Communication Technologies Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Era Teknologi Informasi. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111-121.
- Karwono Dkk, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Ciputat: Cerdas Jaya, 2010.
- R. Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 117
- Rer. Nat. H. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.
- Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press, 1987.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Cet. XX; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 407
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Research Development*, Cet. Ke-20; Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Cet. Ke-13; Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Cet. VII; Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2006.