



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 MALANG

Awi Maryam¹, Maskuri², Mohammad Afifulloh³

Universitas Islam Malang

e-mail: 1awimaryam588@gmail.com, 2Masykuri203@unisma.ac.id,

3Mohammad.afifulloh@unisma.com

Abstract

The purpose of this study is to develop and design audiovisual learning media for Islamic religious education on the topic "Wisdom of Mecca Pilgrimage in Life" at SMKN3 Malang. The type of research used is the research and development that accompanies the development of the ADDIE model. This study explains the audiovisual development plan, develops audiovisual learning media in Hikamahaji pilgrimage materials in life, learns about the improvement of learning outcomes after using audiovisual learning media, and shows the reaction of students to audiovisual learning media. It was carried out for the purpose of seeing. The results of media validation for media professionals showed that the proportion of media was 77.1% learning feasibility in a decent category. Media verification material expert results achieved a very good category with a learning media rate of 91.4%. The effectiveness of audiovisual learning media is reflected in the rate of completion of tasks by students. The percentage of consent achieved by students is 97% in the "Very Good" category. Student response to audiovisual learning media achieves a percentage score of 85.3% in the very good category.

Kata Kunci: *audio-visual media, learning outcomes, PAI and Budi Pekerti.*

A. Pendahuluan

Menurut Maskuri Pendidikan merupakan kebutuhan dasar semua manusia, maka setiap orang harus dididik tanpa harus memandang perbedaan dari suku, kondisi sosial, kondisi ekonomi, kondisi politik, latar belakang keluarga, bahasa, tempat tinggal, jenis kelamin, agama maupun keyakinan, keberadaan status, keadaan fisik serta keadaan mental. Keberadaan pendidikan sangat penting bagi masa depan khususnya di bidang PAI dan Budi Pekerti merupakan bidang yang melahirkan generasi penerus selanjutnya yang posisinya sangat penting bagi masa depan bangsa. Tujuan PAI dan Budi Pekerti adalah supaya siswa lebih mengerti, meyakini, serta mengamalkan ajaran-ajaran Islam, beriman kepada Allah SWT, serta bertaqwa dan berakhlak mulia (Susanto, 2013: 227). Siswa harus mampu menerapkan setiap nilai yang telah dipelajarinya kedalam kehidupan. Namun,

kegagalan komunikasi sering terjadi selama proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Artinya terdapat beberapa peserta didik belum memahami dan belum menerima secara maksimal terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan peneliti terdapat siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang yang masih kesulitan untuk memahami materi tertentu dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Beberapa siswa tidak mampu mengimplementasikan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari dan belum mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk dapat mendukung tujuan pembelajaran, tentunya tidak terlepas dari peranan seorang pendidik dan komponen pembelajaran, termasuk pengembangan media. Pembelajaran dengan media yang ada tentunya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media berperan penting pada proses pembelajaran, media juga salah satu sarana penuntun pesan atau materi yang disampaikan dari pendidik ke peserta didik sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menerima materi yang telah diajarkan (Sanjaya, 2011). Penggunaan media yang tepat sangatlah penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak keunggulan, seperti mengubah konsep yang awalnya masih abstrak dan sangat kompleks berubah menjadi konsep yang realistis, sistematis, jelas dan sederhana.

Hal ini memungkinkan penulis untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran yakni media audio visual yang memadukan materi Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan melalui aplikasi Capcut PAI dan Budi Pekerti. Penggunaan media audio visual ini didasarkan pada manfaat media audio visual. Hasil penelitian sebelumnya oleh Ahmad Fujiyanto (Fujiyanto, 2016) menunjukkan terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif, praktis, serta meningkatkan hasil belajar.

Media adalah salah satu penguji untuk meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik serta berpartisipasi aktif dalam materi pembelajaran adalah video yang dibuat melalui aplikasi yang bisa diedit atau dibuat di handphone yaitu aplikasi Capcut (Arif & Iskandar, 2018). Pemilihan Capcut sebagai salah satu aplikasi untuk membuat video interaktif Aplikasi ini digunakan karna mempermudah dalam pembuatan video karna dapat diedit dihandphone dan di edit di mana saja, diaplikasi ini juga terdapat berbagai tema yang menarik untuk didesain untuk membuat video pembelajaran.

B. Metode

Peneliti melakukan penelitian ini menggunakan metode R&D prosedural. Model penelitian pengembangan bersifat deskriptif dan menunjukkan tahapan-

tahapan yang harus ditempuh agar menghasilkan produk (Ningsih & Adesti, 2019). Model penelitian ini yaitu model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi). Model penelitian ini adalah salah satu model penelitian pengembangan dengan tahapan-tahapan yang disusun secara sistematis untuk memudahkan pencapaian hasil yang diinginkan (Rihanah dkk., 2021).

Pengujian produk yang dilakukan meliputi validasi para ahli yakni validasi ahli media dan validasi ahli materi, serta hasil pretest dan posttest siswa. Adapun subjek uji coba terdiri dari ahli yang ditunjuk dari dosen pembimbing di bidang media, dan materi, serta 35 siswa kelas X Kecantikan Akademik SMKN 3 Malang. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, angket, soal tes, serta dokumentasi. Teknik analisis data dapat dibagi menjadi dua bidang: analisis data hasil belajar menggunakan standard gain, analisis data validasi ahli menggunakan skala likert, serta analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan presentase ketuntasan peserta didik dalam mengerjakan soal yang kemudian diterjemahkan ke dalam data kualitatif berupa kategori presentase ketuntasan siswa dari Arikunto (Romila, 2021).

C. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran difokuskan kepada poin-poin yang sudah termuat pada rumusan masalah. Rumusan masalah dibahas berdasarkan hasil data yang sudah dianalisis. Di bawah ini pembahasan yang muncul dari rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. *Perencanaan Pengembangan Media Audio Visual*

Tahapan awal dalam pengembangan media ini observasi, yaitu mengamati sebuah objek secara langsung untuk menemukan ada informasi-informasi yang akurat mengenai objek tersebut. Hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah atau secara verbalistik saja. Akibat dari metode yang digunakan ini, maka siswa cenderung merasa bosan dan tidak bergairah dalam belajar PAI dan Budi Pekerti.

Tahap selanjutnya yaitu tahap perencanaan. Pada tahapan ini, peneliti menentukan penggunaan media yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yakni media audio visual. Media audio visual dipilih sebab dapat dikembangkan dan dapat disajikan secara menarik dengan menyisipkan gambar bergerak dan suara. Menurut Wina Sanjaya (2010:172)

Selanjutnya adalah pengumpulan objek, yaitu pengumpulan gambar, video, serta materi yang dikembangkan. Pengumpulan materi dilakukan dengan mengkaji

melalui buku-buku pelajaran yang relevan, serta mencari gambar dan video melalui internet. Tahapan terakhir dalam tahap perencanaan adalah menyusun silabus yang disesuaikan dengan KI dan KD yang telah disesuaikan dengan materi yang dikembangkan. Silabus disusun untuk menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Setelah disusun silabus, maka materi dapat dijabarkan sedemikian rupa sebagaimana dirumuskan dalam silabus. Setelah materi jadi, maka tahap selanjutnya adalah menyusun kisi-kisi untuk pembuatan soal pretest dan posttest.

2. Proses Pengembangan Media Audio Visual

Tahap pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini melalui beberapa hal. Hal pertama yang dilakukan antara lain membuat diagram pengembangan media dan dilanjutkan dengan pembuatan sketsa alur pengembangan. sketsa alur ini digunakan sebagai pedoman dalam menentukan tata letak dan desain tampilan pada media yang dikembangkan. Langkah terakhir yang dilakukan adalah mengembangkan produk, yaitu memvisualisasikan sketsa alur yang telah dibuat ke dalam slide yang pada akhirnya akan dipadukan dengan gambar, video, dan suara. Langkah-langkah pembuatan pengembangan media Audio visual yaitu:

- a. Download dan install aplikasi Capcut-VideoEditor.
- b. Buka aplikasi Capcut yang telah diunduh.
- c. Berikan akses aplikasi Capcut Anda ke semua yang Anda butuhkan, termasuk.
- d. Akses ke galeri, izin untuk menggunakan mikrofon dan kamera. Jadi ketika Anda memasuki beranda aplikasi Capcut, pilih proyek baru dan mulai mengedit video.
- e. Pilih video dari galeri. Lalu pergi ke alat untuk mengedit video yang dipilih.
- f. Klik Audio untuk menambahkan suara ke video Anda.
- g. Klik Overlay untuk menambahkan layer gambar yang diinginkan.
- h. Klik Teks dan masukkan teks
- i. setelah selesai mengedit, tekan Simpan di sudut kanan atas

Media pembelajaran yang sudah selesai melalui tahap development dapat diuji coba oleh peneliti terlebih dahulu sebelum diunggah. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media mencapai nilai kelayakan sebesar 77,1%. Berdasarkan kategori kelayakan menurut (Ernawati, 2017), media pembelajaran yang dikembangkan dengan presentase 77,1% termasuk kategori layak.

Komentar dan saran dari ahli media yang termuat dalam lembar validasi media pembelajaran yakni terdapat gambar yang belum sesuai dengan aturan pada saat ihram yakni tidak diperbolehkan laki-laki menutupi kepala. Saran dari ahli media

akan digunakan dan dijabarkan pada bagian revisi produk. Paparan data hasil validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis validasi oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor yang diharapkan
1	Desain layout	4	16	20
2	Teks	3	12	15
3	Gambar	3	11	15
4	Animasi	2	8	10
5	Audio	2	7	10
Jumlah		14	54	70
Presentase Kelayakan		77,1%		

Adapun hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi didapatkan skor presentase sebesar 91,4% Berdasarkan kategori kelayakan media pembelajaran menurut (Ernawati, 2017), maka media audio visual berada dalam kriteria kelayakan sangat layak.

Komentar serta saran dari ahli materi termuat dalam lembar validasi media pembelajaran yakni terlihat lebih baik apabila pelaksanaan haji sebaiknya dibuat dalam animasi gerak, sehingga siswa bisa melihat dan mempraktikkan secara langsung. Komentar dari ahli materi akan digunakan untuk merevisi produk sebelum diujikan kepada siswa. Paparan data hasil analisis ahlinya sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Jumlah Skor yang diharapkan
1	Ketepatan isi materi dengan tujuan pembelajaran	1	5	5
2	Kesesuaian dengan KD	1	4	5
3	Kelengkapan materi yang disajikan	1	4	5
4	Kedalaman materi yang diberikan	1	5	5
5	Keseimbangan dalam memberikan materi	1	4	5
6	Menarik minat dan perhatian siswa	1	5	5

7	Dapat digunakan sesuai kemampuan siswa	1	5	5
Jumlah		7	32	35
Presentase Kelayakan		91,4%		

Media yang sudah siap untuk digunakan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni tahap implementation. Tahap implementasi penelitian ini adalah perancangan bahan ajar yang dikembangkan di dalam kelas (Cahyadi, 2019). Tahap implementation dari penelitian ini berupa pengunggahan media pembelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Audio Visual

Penghitungan efektivitas media pembelajaran audio visual, dilakukan guna melihat sejauh mana sasaran atau tujuan dari pengembangan media pembelajaran tersebut telah tercapai. Hal ini sesuai dengan pengertian efektivitas, yakni mengukur sejauh mana sasaran atau tujuan dalam bentuk kualitas, kuantitas, maupun waktu yang sudah tercapai (Damopolii dkk., 2020). Menurut Faradita dalam Nurafni (2021) menyebutkan bahwa agar Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang aktif. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media audio visual yang melibatkan keefektifan siswa dalam pembelajaran perlu dilihat keefektifannya.

Tabel 3. Hasil Analisi Pengerjaan Soal Siswa

No	Nama Peserta Didik	Skor Pretest	Skor Posttest	(g)	Kriteria
1	ADM	63	92	0,78	Tinggi
2	AF	43	85	0,73	Tinggi
3	ARK	62	98	0,94	Tinggi
4	AVI	67	95	0,84	Tinggi
5	ACVY	62	95	0,86	Tinggi
6	CAZ	50	77	0,54	Sedang
7	CAI	65	97	0,91	Tinggi
8	CCB	63	87	0,64	Sedang
9	DFK	62	95	0,86	Tinggi
10	DON	43	82	0,68	Sedang
11	ER	48	88	0,76	Tinggi
12	FDD	55	73	0,4	Sedang
13	GOR	42	83	0,72	Tinggi
14	IZNA	38	90	0,83	Tinggi
15	INF	40	90	0,83	Tinggi
16	KOP	42	90	0,82	Tinggi

17	LM	43	88	0,78	Tinggi
18	LCN	52	88	0,75	Tinggi
19	MA	60	77	0,42	Sedang
20	MTP	33	87	0,80	Tinggi
21	NLQ	55	95	0,88	Tinggi
22	NSY	42	92	0,86	Tinggi
23	NLA	60	88	0,7	Tinggi
24	NRZS	65	80	0,42	Sedang
25	NVAP	55	92	0,82	Tinggi
26	OBPA	43	90	0,82	Tinggi
27	RANAA	65	88	0,65	Sedang
28	RDN	30	78	0,68	Sedang
29	RZB	42	82	0,68	Sedang
30	RRP	52	95	0,89	Tinggi
31	SA	62	78	0,42	Sedang
32	SAP	43	92	0,85	Tinggi
33	SAW	40	85	0,75	Tinggi
34	VDP	35	90	0,84	Tinggi
35	YMS	65	85	0,57	Sedang

Berdasarkan analisis pengerjaan soal pretest dan posttest, 12 peserta didik memperoleh peningkatan hasil belajar (baik) dengan presentase 34,2%, dan 23 peserta didik memperoleh peningkatan hasil belajar tinggi (sangat tinggi) dengan total presentase 0,65%. Dari Tabel 3 diperoleh nilai postes terendah 73, skor postes tertinggi 98, dan kriteria integritas minimal (KKM) 75. Setelah pengembangan media audiovisual, 34 siswa mengalami perolehan ketuntasan hasil belajar dengan presentase 97%.

Tabel 4. Presentase Ketuntasan

Presentase Ketuntasan	Kategori
$X > 80$	Sangat Baik
$60 < X < 80$	Baik
$40 < X < 60$	Cukup
$0 < X < 40$	Kurang
$X < 20$	Sangat Kurang

Berdasarkan kategori ketuntasan diatas, penggunaan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi capcut untuk meningkatkan hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik. Dari paparan hasil analisis pengerjaan soal oleh

siswa dapat ditarik kesimpulan yakni penggunaan media audio visual pada materi Hikmah Ibadah Haji Dalam Kehidupan memiliki keefektivitasan

Respon siswa terhadap media dapat dilihat dari pengisian kuisioner respon peserta didik yang sudah diberikan. Paparan data hasil analisis respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Respon Siswa

No	Pernyataan	Presentase Kategori				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya sangat senang belajar dengan media audio visual	57%	42%	-	-	-
2	Saya merasa bersemangat untuk belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Ketika menggunakan media audio visual	42%	28%	28%	-	-
3	Saya dapat mengingat informasi yang saya pelajari dari suara dan gambar	85%	14%	-	-	-
4	Dengan menggunakan media audio visual, saya memahami dengan materi Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan	42%	57%	-	-	-
5	Saya tertarik menggunakan media audio visual pada setiap pembelajaran	14%	57%	28%	-	-
6	Dengan menggunakan audio visual materi mudah dipelajari	28%	71%	-	-	-
7	Secara keseluruhan saya merasa puas dengan penggunaan media audio visual	71%	28%	-	-	-
Jumlah Presentase Keseluruhan		85%				

Dari hasil penilaian respon peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media dengan jumlah 7 butir pertanyaan diperoleh skor presentase sebesar 85,3%. Berdasarkan kategori kelayakan (Ernawati, 2017), Pembelajaran engan media audio visual sangat layak untuk digunakan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan kelas X Kecantikan Akademik

D. Simpulan

Penelitian yang dilakukan peneliti telah mengembangkan produk berupa media pembelajaran audiovisual melalui aplikasi Capcut materi hikmah Ibdah Haji pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X Kecantikan SMK Negeri 3 Malang. Hasil analisis uji produk oleh ahli media dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran audiovisual layak dengan presentase 77,1%. Hasil analisis uji produk oleh ahli materi dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran audiovisual dapat digunakan dengan sangat baik dengan presentase 91,4%. Penggunaan media audio visual sangat efektif hal ini didasarkan pada ketuntatasan belajar siswa diperoleh presentase sebesar 97%.

Daftar Rujukan

- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bakri, Maskuri & Hosna, Rofiatul, Kompetensi Kepala Sekolah Sebagai Leader dalam Meningkatkan Pendidikan
ejournal.iai.tribakti.ac.id/index.php/tribakti/article/view/1257 , 8
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan, R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85.
<https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fujianto, Ahmad. dkk. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 1. No. 1
- Ningsih, S., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. 10

- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.17317>
- Rihanah, Y., Zohrani, Z., Kudsiah, M., & Alwi, M. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik dengan Model Pembelajaran Brain Based Learning Kelas III SDN 4 Masbagik Timur Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6203–6213
- Romila, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Barang Bekas Di Mi Sullamul Khairiyah Cempaka [Diploma, Universitas Islam Kalimantan MAB]. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/4758/>
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan /Wina Sanjaya* (Jakarta). Prenada Media. http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4903&keywords=
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.