



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMAHAMAN MATERI FIQH PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI MADRASAH TSANAWIYAH AL – YASINI WONOREJO PASURUAN

Akhmad Saiful¹, Bahroin Budiya² Atika Zuhrotus Sufiyana³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 121901011051@unisma.ac.id, bahroinbudiya@unisma.ac.id,

atika.zuhrotus@unisma.ac.id

Abstract

Various kinds of variations in the use of audio-visual media basically refer to the number of media that can be used by teachers in implementing learning, the learning referred to in this discussion is about understanding Fiqh material so that it can be accepted by students. It can be seen that the learning system at Madrasah Tsanawiyah Al - Yasini Wonorejo is still inadequate, especially in the use of audio-visual media for Fiqh learning material. The problems in this study are How to design audio-visual media for understanding Fiqh material in class VIII students at Madrasah Tsanawiyah Al - Yasini Wonorejo Pasuruan. This study uses development research with a development model according to Borg & Gall with 10 stages. The subjects in this study were male Class VIII students at Madrasah Tsanawiyah Al – Yasini Wonorejo. The results of the research on the application of audio-visual media can be seen from the feasibility of the media from the media expert validator for powerpoint animation, which is 87% and for game animation, 95%. The media feasibility of the material expert validator for powerpoint animation is 81% and for Game animation 100%.

Kata Kunci: *Media audio visual, Pembelajaran Fiqih*

A. Pendahuluan

Pelaksanaan pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan semua tingkatan pendidikan untuk memungkinkan bagi peserta didik meraih semua capaian pendidikan yang sudah ditentukan. Pembelajaran di kelas dapat dikatakan efektif jika pengajar itu mampu mengkondisikan peserta didik agar mendapatkan motivasi belajar yang tinggi (Muntahanah, 2020). Dua faktor yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan metode pengajaran dan media pembelajaran (Arsyad Azhar, 2019). Beberapa media pembelajaran yang sudah ada, media yang dimaksud adalah media audio visual. Media audio visual iku sendiri merupakan media pembealajaran yang

menggunakan berbagai aplikasi digital untuk menampilkan tayangan dengan suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan serta tidak hanya mengandalkan pemahaman dengan kata-kata (Fitria, 2018).

Media pembelajaran dalam hal ini adalah alat untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Haidir, 2021). Memilih media pembelajaran untuk pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penggunaannya memang sangat penting, banyak faktor lain yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media, seperti tujuan pembelajaran, respon, dan keterampilan yang diharapkan dari siswa. Perbedaan dalam penggunaan media audio visual dasarnya berkaitan dengan perangkat media yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajarannya. Dalam pembahasan ini mata Pelajaran yang ingin digunakan dalam pengembangan ini adalah pemahaman dalam materi Fiqih.

Penelitian lain yang ditulis oleh (Pradilasari, 2020) dalam penelitiannya membahas mengenai media pembelajaran berbasis audio visual. Penelitiannya menjelaskan bahwa subjek penelitiannya yaitu di Lembaga Pendidikan SMA, sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitiannya yaitu di Lembaga Pendidikan SMP/MTs. Penelitiannya, memiliki tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan ketertarikan dengan hasil pembelajaran siswa yang optimal dalam penggunaan media audio visual dan untuk menguji tingkat kelayakan media yang dihasilkan, sedangkan penelitian ini yaitu agar peserta didik memiliki suasana pembelajaran yang baru dengan menggunakan elektronik dan internet sesuai dengan perkembangan zaman sekarang, walaupun objek penelitian ini terletak di dalam lingkungan Pondok Pesantren dengan adanya pembelajaran yang menggunakan media audio visual diharapkan agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan berjalannya teknologi zaman sekarang.

Alasan dalam penulisan ini mungkin karena sistem pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Al-Yasini Wonorejo masih memiliki kekurangan, utamanya terkait penggunaan media *audio visual* dalam materi fikih, masih terdapat guru yang tidak memiliki pengetahuan teknis teknologi sehingga hanya pembelajaran berbasis materi saja yang dilaksanakan oleh guru. Menurut pengamatan penulis, masih ada pendidik di Madrasah Tsanawiyah Al-Yasini Wonorejo masih belum bisa atau belum membiasakan menggunakan suatu media dalam pembelajarannya, oleh sebab itu penulis ingin melakukan penelitian di sekolah ini. Dengan penjelasan singkat di atas peneliti telah mengambil judul Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pemahaman Materi Fiqih Pada Peserta didik Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al – Yasini Wonorejo Pasuruan.

B. Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan (Risearch and development). Penelitian pengembangan merupakan sebuah metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Haryati, 2012), dengan menerapkan pengembangan menurut Borg & Gall dengan 10 tahapan dengan diperpadat menjadi 4 tahapan. Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 12 dan uji coba kelompok besar dengan jumlah peserta didik 25. Uji coba yang diterapkan penelitian ini dilakukan dalam 2 tahap, uji coba kelompok kecil dengan 12 siswa dan uji coba kelompok besar dengan 25 siswa. Siswa yang dilibatkan pada uji coba ini yaitu peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al – Yasini Wonorejo. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket atau kuisioner.

C. Hasil dan Pembahasan

Selama penelitian berjalan lokasi dilakukan di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al – Yasini Wonorejo. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran audio visual dalam empat tahap:

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan studi lapangan dengan kegiatan observasi untuk mendapatkan sebuah fakta lapangan. Adapun hasil dari tahap tersebut mendapatkan hasil seperti (1) menganalisis kurikulum yang berlaku di sekolah, berdasarkan hasil opservasi menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan pada sekolah yaitu kurikulum 2013. (2) perkembangan peserta didik, hasil dari pengamatan membawakan hasil bahwa peserta didik memiliki pengembangan yang sangat baik dalam segi Pendidikan dan lingkungan. Karena peserta didik tidak hanya mendapatkan Pendidikan formal dari sekolah melainkan mendapatkan Pendidikan non formal dari pondok pesantren terpadu al – yasini wonorejo. (3) sumber belajar di sekolah, hasil dari observasi terlihat bahwa sumber belajar yang ada di sekolah sangat memadai yang dapat mempermudah pembelajaran peserta didik di sekolah. Tidak hanya itu penyampaian dari guru sangat membantu peserta didik dalam menguasai materi yang diberikan.

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Pengumpulan data yang didapatkan yaitu (1)

analisis kebutuhan, hasil dari analisis kebutuhan terdapat dua hasil yang menunjukkan bahwa analisis kebutuhan guru dengan analisis kebutuhan peserta didik yang memiliki kebutuhan yang berbeda. Untuk kebutuhan guru guru memerlukan model pembelajaran yang lain untuk membantu menanggulangi kesulitan dalam mengontrol situasi kelas. Sedangkan kebutuhan peserta didik memerlukan suasana pembelajaran yang baru agar mendapatkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan apa yang didapatkan oleh peserta didik. (2) pengkajian materi yang diteliti terungkap dari wawancara dengan guru fikih bahwa media pembelajaran dengan media audiovisual belum pernah digunakan untuk pembelajaran di kelas. Penggunaan materi dan evaluasi yang digunakan peneliti dalam media sesuai dengan RPP yang digunakan oleh guru, sedangkan materi yang dipilih yaitu materi Haji dan Umrah. (3) pengkajian terhadap perangkat pembuatan media dengan menggunakan media audio visual berupa animasi game dan animasi powerpoint. Pada tahap pembuatan media langkah selanjutnya yaitu mengevaluasi perangkat pembuatan media. Perangkat yang dibutuhkan dalam penelitian ini merupakan perangkat keras dan perangkat lunak.

2. Tahap Perencanaan

Apa yang dirancang pada tahap ini akan disesuaikan dengan hasil dari tahap sebelumnya. Setelah menentukan animasi yang sesuai dengan hasil tahap sebelumnya, maka animasi tersebut akan disesuaikan terlebih dahulu dengan materi yang akan disampaikan. Melanjutkan kegiatan pembuatan produk yang akan dilakukan yaitu pembuatan diagram pada animasi untuk mengetahui alur dari program yang akan dibuat. Dan pembuatan sketsa desain animasi untuk membantu mempermudah dalam memahami suatu desain animasi yang akan peneliti digunakan.

3. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini semua komponen seperti materi, evaluasi, dan gambar dirangkai menjadi media pembelajaran untuk membuat produk dengan menggunakan website Genially dan Wordwell. Dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan website Genially dan wordwell ada dua tahapan yang dilakukan yaitu (1) desain media pembelajaran Desain media pembelajaran akan ditampilkan dengan menggunakan rancangan desain media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan perangkat genially dan wordwell. (2) Pengujian pada bagian ini bertujuan untuk memeriksa atau mengecek apakah media pembelajaran tersebut dapat berfungsi dengan baik sebelum diuji cobakan kepada peserta didik untuk media pembelajaran di kelas.

4. Tahap Validasi dan Uji Coba

Validasi dan uji coba merupakan tahapan evaluasi dan pengujian terhadap produk yang dibuat oleh peneliti. Validasi berlangsung peneliti akan memvalidasikan media pada ahli media dengan validator guru mata pelajaran TIK di Madrasah Tsanawiyah Al – Yasini Wonorejo. Ahli materi dengan validator guru mata pelajaran agama di SD Islamic Global School Malang. Dan ahli pembelajaran dengan validator guru mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Al – Yasini Wonorejo.

Uji coba merupakan bagian yang terpenting dalam penilaian media pembelajaran yang dibuat peneliti. Proses percobaan akan dilaksanakan dalam 2 cara yaitu percobaan kelompok kecil dan percobaan kelompok besar. Untuk uji coba kelompok kecil dilakukan oleh peneliti di bawah pengawasan ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran fikih. beserta 12 peserta didik yang mengikuti uji coba kelompok kecil. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar dilaksanakan setelah merevisi media dari uji coba kelompok kecil dengan 25 peserta didik.

Hal ini dibuktikan dari validasi ahli dan tingkat keberhasilan uji coba, dimana uji coba tersebut dilakukan dengan sangat baik dan tingkat keberhasilan belajar peserta didik meningkat diukur melalui hasil posttest dari angket. Hasil analisis kelayakan dari ahli media 1 dan 2 mendapatkan persentase 87% dari animasi *PowerPoint* dan 95% dari animasi *Game*, dengan begitu produk pengembangan itu sangat baik dan layak untuk diterapkan atau digunakan. hasil analisis kelayakan dari ahli materi 1 dan 2 mendapatkan presentase 81,3% dari animasi *PowerPoint* dan 100% dari animasi *Game*, dengan begitu produk pengembangan itu sangat baik dan layak untuk diterapkan atau digunakan.

Untuk hasil analisis dari uji coba yang diterapkan pada kelompok kecil mendapat rata - rata 9,3 untuk animasi *PowerPoint* dan rata - rata 8 untuk animasi *Game*. sedangkan hasil analisis dari uji coba yang diterapkan pada kelompok besar mendapat rata - rata 9 untuk animasi *PowerPoint* dan rata - rata 9 untuk animasi *Game*. Ada perbedaan antara kelompok kecil dan kelompok besar yang sama - sama menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan atau diterapkan di kelas.

Dari uraian tersebut telah dikatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran audio visual memberikan hasil yang optimal, efektif dan layak diterapkan, serta dapat meningkatkan pembelajaran di kelas. Dari segi

kepraktisan, penerapan produk ini dinilai praktis, namun dalam membuat produk ini dirasa kurang praktis karena keterbatasan guru dalam mengerjakan suatu media yang baru.

D. Simpulan

Penelitian pengembangan ini akan membuat sebuah produk media pembelajaran dengan audio visual pada mata pelajaran Fiqih berupa animasi PowerPoint dan animasi Game yang dapat dioperasikan di laptop, komputer dan handphone. Materi yang digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran audio visual ini adalah mata pelajaran fikih dan haji sebagai materi pembelajaran dan evaluasi atau penilaian. Pada bagian materi terdapat materi yang dapat membantu peserta didik untuk memahami seluruh materi yang disampaikan, sedangkan pada bagian evaluasi berisikan sebuah soal evaluasi yang didapat dari materi yang disampaikan sebelumnya, evaluasi yang diberikan akan dikerjakan peserta didik secara individu sebagai alat ukur keberhasilan dari kompetensi yang diharapkan.

Daftar Rujukan

- Arsyad Azhar, 'Media Pembelajaran. PT Rajagrafindo Perseda.', *Reports on Progress in Physics*, 2019
- Fitria, Ayu, 'PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI', *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2018) <<https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>>
- Haidir, Muhammad, Farida Farkha, and Diah Mulhayatiah, 'Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Fisika', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9.1 (2021) <<https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3266>>
- Haryati, Sri, 'Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan', *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37.1 (2012)
- Muntahanah, Muntahanah, Khairunnisyah Khairunnisyah, and Irvan Dwi Pangestu, 'Penerapan Algoritme Fisher Yates Dalam Pembuatan Aplikasi Pengenalan Media Pembelajaran Hurup, Angka, Jenis Warna, Sayuran Dan Buah-Buahan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Smartphone Android', *Pseudocode*, 7.2 (2020) <<https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.88-96>>
- Pradilasari, Lia, Abdul Gani, and Ibnu Khaldun, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7.1 (2020), 9–15 <<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>>