

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 6 No. 1 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TENTANG PELAKSANAAN SHALAT UNTUK SISWA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 KABUPATEN PESISIR SELATAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Resna Murni

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pesisir Selatan

Abstract

Semakin berkembangnya dunia pendidikan, guru dituntut untuk memanfaatkan kemajuan Teknologi untuk menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar. MIN 3 Kabupaten Pesisir Selatan Kecamatan IV Jurai Tahun Pelajaran 2019/2020 belum adanya sumber belajar berupa media pembelajaran video yang diberikan guru kepada siswa pada mata pelajaran Agama Islam materi tentang shalat.

Adanya media pembelajaran video ini menjadikan siswa termotivasi serta dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D yaitu define, design, develop, dan disseminate. Namun dalam penelitian ini tahap disseminate tidak dilakukan. Tahap define terdiri atas analisis kurikulum, analisis siswa, analisis media. Tahap design dilakukan perancangan media pembelajaran video. Tahap develop dilakukan melalui uji validitas oleh validator dan uji praktikalitas oleh siswa kelas IV di MIN 3 Pesisir Selatan Kecamatan IV Jurai Tahun Pelajaran 2019/2020.

Pada penelitian ini, telah berhasil dibuat media pembelajaran video. Hasil uji validitas aspek media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran video dengan revisi ringan, yaitu dengan nilai rata-rata validasi media 90,85% dan nilai rata-rata validasi materi oleh guru 95,31%. Sedangkan dari sudut pandang siswa, media pembelajaran video yang dihasilkan sangat praktis untuk digunakan dengan nilai rata-rata 90,23%.

Keywords: Media Pembelajaran, Video Pelaksanaan Shalat

© 2022 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Latar belakang, dalam dunia pendidikan pada saat sekarang semakin berkembang, berbagai teori-teori yang dipraktekkan untuk memajukan pendidikan hal ini bertujuan untuk pembaharuan yang dilakukan guru dalam penfifikan supaya dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan

diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan terutama pada pendidikan dasar.

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk lebih maju dalam mengembangkan dunia pendidikan menggunakan media media sehingga guru dapat membuat

pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Guru dalam mendidik memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimulai sejak dini. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Pembaharuan sistem pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, relevansi pendidikan, dan perubahan kurikulum mutlak diperlukan agar perkembangan pendidikan dapat mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum yang berorientasi pada serangkaian pengalaman belajar yang harus dicapai oleh peserta didik. Pada kurikulum KTSP peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan.

Dalam hal ini penulis mencoba memanfaatkan teknologi yang ada dengan merancang sebuah media pembelajaran tentang tata cara shalat untuk anak-anak sekolah dasar dalam bentuk media video. Penulis berharap proses penyampaian informasi kepada anak sekolah dasar dapat berjalan lebih mudah dan bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan anak ke depannya.

Pembelajaran tentang tata cara shalat yang dilakukan guru disekolah sering ditemui menggunakan poster atau buku tentang shalat yang disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Proses penyampaian kepada anak-anak sekolah dasar dibantu oleh guru pembimbingnya. Hal ini menuntut guru pembimbingnya sekreatif mungkin untuk bisa menarik perhatian peserta didiknya, agar penyampaian informasi yang ada pada gambar dapat berjalan lebih optimal sehingga bisa lebih dicerna dengan baik, seperti menirukan gerakan shalat dan membacakan bacaan shalat kepada peserta didik lalu peserta didik mengulangnya. Cara ini bisa membuat atensi dari peserta didik sangat kurang dan membosankan. Hasilnya penyampaian informasi yang ingin disampaikan kurang optimal. Hal ini dikuatkan lagi ketika penulis melakukan wawancara dengan seorang guru Kepala Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Kabupaten Pesisir Selatan.

Tahun Pelajaran 2019/2020. Ketika mengajarkan anak-anak didiknya untuk mendirikan shalat, perlu kesabaran dan cara yang kreatif serta tidak membosankan untuk memikat atensi dari peserta didik dalam belajar mendirikan shalat.

Hal tersebut sangat dibutuhkan, mengingat peserta didik yang dihadapi adalah para pemula yaitu anak-anak sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Kabupaten Pesisir Selatan. Cara yang dilakukan selama ini adalah dengan mengajak peserta didiknya untuk mendirikan shalat secara berjamaah dan diarahkan bagaimana melakukan gerakan shalat. Setiap gerakan-gerakan shalat ditirukan dan dibacakan bacaan-bacaan shalat untuk kemudian diikuti oleh peserta didiknya.

Dari hasil pengamatan, cara ini kurang menarik bagi peserta didik dan cenderung membosankan. Apalagi cara ini harus dilakukan berulang-ulang agar peserta didik dapat memahami dengan baik apa yang dipelajarinya. Akibatnya, tanpa ketertarikan dari anak - anak itu sendiri, pelajaran yang diajarkan menjadi susah dan lama untuk ditangkap oleh peserta didiknya.

Menurut Labib MZ (2005: 30) shalat menurut bahasa artinya "*Doa*", sedangkan menurut syara' yaitu: ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan disudahi dengan salam menurut syarat – syarat tertentu. Dalil yang mewajibkan shalat banyak sekali, baik dalam hadits nabi maupun dalam Al-Qur'an.

Dalam Al-Qur'an beberapa ayat yang memerintahkan untuk mendirikan shalat terdapat pada surat Al-Baqarah ayat 43, Surat Huud ayat 115 dan surat Al-Ankabut ayat 45. Nabi Muhammad Saw bersabda yang diriwayatkan oleh Bukhari yang berbunyi "*Shalatlah engkau sebagaimana engkau melihat aku shalat*" - (HR Bukhari, Muslim, Ahmad). Hal ini mengajarkan kepada kita untuk menyempurnakan shalat sebagaimana rasullulah shalat.

Di dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan

baik. Untuk itu pada materi tentang tata cara shalat diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam belajar shalat.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada pembelajaran shalat merupakan pembelajaran praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak.

Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam pelaksanaan shalat yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci. Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Menurut Rayandra Azhar (2011: 74) media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran. Media ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya.

Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.

Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat

menampilkan gambar yang ada didalamnya, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video tentang pelaksanaan shalat untuk siswa kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dari berbagai permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut : Dalam proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik dan praktis sehingga siswa sulit dalam memahami materi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi maka perlu adanya sedikit perubahan dalam proses belajar mengajar yang dapat mengkondisikan proses pembelajaran lebih menarik minat siswa untuk belajar salah satunya dengan penggunaan video pembelajaran. Media pembelajaran video dapat dijadikan perangkat bantu dalam pembelajaran dengan persentase daya ingat tinggi ketika orang belajar dengan melibatkan semua kemampuan belajarnya, visual, Auditorial, dan Kinestetis.

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah : Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Video tentang pelaksanaan shalat yang dikembangkan? Bagaimana Validitas Media Pembelajaran Video yang dikembangkan? Apakah terdapat kepraktisan dalam pengembangan media pembelajaran dalam bentuk Video untuk pembelajaran Agama Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Kabupaten Pesisir Selatan tahun Pelajaran 2019/2020

Tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran video ini adalah : Untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Menghasilkan media pembelajaran video yang efektif digunakan siswa dalam pembelajaran.

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan media pembelajaran Video untuk mata pelajaran Agama yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta

mendukung terciptanya proses belajar yang mandiri.

Pengembangan media pembelajaran Video untuk bidang studi agama ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi dalam pembelajaran Agama di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020.

Melalui penggabungan elemen visual dan audio dalam bentuk suatu video pembelajaran akan mampu mengoptimalkan penyampaian informasi yang akan disampaikan.

Asumsi dan keterbatasan Pengembangan Media pembelajaran memiliki peranan yang

penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk Video dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Namun permasalahannya adalah penggunaan media pembelajaran jenis ini masih sangat jarang.

Salah satunya adalah mahal biaya yang dikeluarkan dalam proses pembuatan video. Untuk itu dalam pengembangan ini penulis membatasi materi pembelajarannya hanya materi tentang shalat yaitu: Shalat & Bacaan shalat.

II RESEARCH METHOD

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2009 : 407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.

Ada beberapa alasan mengapa penelitian pengembangan ini dilakukan, antara lain : Untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Produk pengembangan media pembelajaran *videodi* asumsikan akan mampu meningkatkan hasil belajar itu sendiri tujuan pengembangan hasil belajar itu sendiri. Karena akan melalui tahapan proses uji para ahli sebagai validasi produk dan uji coba yang berlalu direvisi. Pengolahan data menggunakan statistik deskriptif, sehingga dapat memberikan deskripsi yang berguna untuk memecahkan masalah rancangan dan produk.

Model Pengembangan, Penelitian pengembangan (R&D) media pembelajaran *video* ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D*). Model ini dikembangkan oleh S. Thigarajan dkk dalam Trianto (2009: 109) menyatakan bahwa, model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu : *Define* (Pendefinisian). *Design* (Perancangan). *Develop* (Pengembangan). *Disseminate* (Penyebaran)

Pada penulisan ini hanya dicantumkan 3 tahap, yaitu *define*, *design*, dan *develop* karena mengingat waktu dan pembiayaan yang terbatas maka tahap *disseminate* belum dapat dilakukan.

Model 4-D (*Four D*) ini memiliki kelebihan antara lain : Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran. Uraian tampak lebih lengkap dan sistematis. Dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran, dan masukan para ahli.

Berdasarkan kelebihan pada model 4-D (*Four D*) ini maka model ini cocok digunakan pada penelitian pengembangan yang akan penulis lakukan yaitu pengembangan media pembelajaran video untuk siswa kelas IV SD.

Pengembangan media pembelajaran *video* ini menggunakan model 4-D dengan tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, dengan uraian sebagai berikut : Tahap *Define* (*Pendefinisian*) Tahap *define* bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran *video* pada mata pelajaran Agama Islam, sehingga dapat menjadi alternatif bahan ajar yang sesuai. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

Analisis Kurikulum di SD Dalam merancang media pembelajaran *video* sangat berkaitan dengan kurikulum, yaitu untuk mengetahui indikator apa yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran sehingga Standar

Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat dicapai.

Analisis Siswa Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa seperti latar belakang siswa dari segi usia, motivasi terhadap mata pelajaran atau dengan kata lain harus mempertimbangkan keterampilan apa yang sudah dimiliki siswa. Dengan mengetahui karakteristik siswa maka peneliti dapat merancang sebuah media pembelajaran *video* sesuai dengan tingkat SD.

Analisis media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran *video* yang digunakan dalam materi shalat, dapat meningkatkan kefahaman, minat, dan motivasi siswa, serta hasil belajar siswa.

1. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah merancang *prototype* media pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi shalat yaitu : Membuat *naskah* media pembelajaran *video* untuk materi. Pengumpulan bahan dan materi tentang pelaksanaan shalat sebagai referensi untuk pengembangan *video*. Menyiapkan komponen pendukung.

2. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validator. Pada tahap ini dilakukan uji validitas dan kepraktisan. Tahap validitas dan kepraktisan dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

a. Uji Validitas

Menurut Trianto (2009:269) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Tahap ini merupakan tahap penilaian produk oleh pakar sekaligus diikuti revisi. Revisi dilakukan berdasarkan isian angket validator. Media hasil revisi digunakan dalam uji kepraktisan.

b. Uji Praktikalitas

Setelah tahap validasi, media pembelajaran *video* ini direvisi dan selanjutnya di uji cobakan di lapangan. Menurut Emzir (2010:273), uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, dan komentar siswa terhadap media pembelajaran *video* yang telah disusun. Uji coba

lapangan untuk mencari praktikalitas digunakan untuk mencari tingkat kepraktikalitas media pembelajaran *video* yang digunakan siswa. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran *video* pada mata pelajaran Agama Islam oleh siswa kelas IV di MIN 3 Pesisir Selatan, Nagari Ampuan, Lumpo Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penilaian terhadap tampilan, materi dan kemanfaatan media pembelajaran *video* oleh siswa.

3. Tahap *desseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran adalah tahap penggunaan media pembelajaran *video* telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, namun peneliti tidak melakukan tahap ini dan membatasi pada tahap *develop* saja.

Uji coba media pembelajaran *video* ini dilakukan pada uji coba terbatas, yaitu 1 kelas yang meliputi siswa kelas IV di MIN 3 Pesisir Selatan, Nagari Ampuan, Lumpo Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020.

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Uji coba yang melibatkan 4 orang validator, yaitu 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi, yang nantinya masukan dan saran dari validator digunakan untuk perbaikan atau evaluasi dari produk.

2) Uji coba lapangan dilakukan langsung kepada kelompok target sarannya. Responden berasal dari kelas IV. Dalam uji coba media pembelajaran *video* ini yang diteliti adalah kepraktisan media yang meliputi tampilan media, kesesuaian materi, dan kemanfaatan media pembelajaran *video* dalam proses pembelajaran.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik kuesioner (angket) yaitu :

1) Angket validitas

Lembar angket ini diberikan kepada validator untuk mengetahui tentang tingkatan validitas media pembelajaran.

Aspek	Variabel Kriteria Media Pembelajaran Video	Indikator	Butir Instrumen
Materi	1.1. Kebenaran Konsep	1. Kesesuaian SK, KD, dan indikator dengan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah SK sesuai dengan kurikulum - Apakah terdapat kejelasan materi dengan indikator - Apakah materi sesuai dengan indikator - Apakah terdapat konsistensi antara materi dengan tujuan pembelajaran.
	1.2. Kedalaman Materi	2. Kedalaman materi 3. Penyajian materi berurutan	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah kedalaman materi cukup - Apakah materi disajikan secara komprehensif - Apakah mudah dalam memahami materi - Apakah penyajian materi bersifat sistematis - Apakah materi yang disajikan tuntas - Apakah terdapat kesesuaian ilustrasi dengan materi
	1.3. Kekinian dan kelengkapan materi	4. Kelengkapan materi yang disajikan cukup	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah kelengkapan materi yang disajikan cukup
	1.4. Keterbacaan	5. Menggunakan tata bahasa yang baku dan mudah dimengerti	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah menggunakan bahasa yang baku dan mudah dimengerti - Apakah teks terbaca jelas
Media	2.1. Tampilan	1. Penempatan tampilan, gambar dan foto 2. Urutan penyajian	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah foto, gambar dan video yang disajikan jelas dan berkualitas - Apakah penyajian video berurutan - Apakah teknik pengambilan gambar sudah tepat

		3. Teknik pengambilan gambar	- Apakah penempatan ilustrasi, gambar dan grafis tepat/menarik
		4. Penempatan tulisan, ilustrasi, gambar	
	2.2. Unsur Media	5. Daya dukung Narasi	- Apakah penggunaan Narasi tepat
		6. Daya dukung musik	- Apakah musik yang digunakan mendukung video
		7. Kemudahan penggunaan video	- Apakah media video ini mudah digunakan
		8. Bahasa	- Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami
		9. Pemilihan jenis dan kuran font	- Apakah pemilihan jenis dan ukuran font tepat
		10. Kesatuan	- Apakah kesatuan gambar, teks dan narasi sesuai
		11. Kejelasan dan kualitas video	- Apakah kualitas videoini jelas

2)

Angket

Praktikalitas

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Angket tersebut diserahkan kepada siswa.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa

Aspek	Variabel Kriteria Media pembelajaran <i>Video</i>	Indikator	Butir Instrumen
Kepraktisan	3.1. Tampilan	1. Kualitas video/gambar	- Apakah video jelas dan berkualitas gambar yang baik
		2. Keterbacaan teks	- Apakah teks dapat dibaca dengan baik
		3. Bahasa	- Apakah bahasa yang digunakan mudah dimengerti
		4. Suara	- Apakah suara pada video dapat didengar dengan jelas
		5. Kemenarikan	- Apakah tampilan media videoi menarik

		tampilan	
	3.2. Penyajian Materi	6. Kejelasan dan Kemudahan Memahami Materi 7. Sistematika Penyajian Materi 8. Penggunaan video	- Apakah mudah memahami materi - Apakah Urutan penyajian materi sudah baik - Apakah video yang digunakan mudah dipahami
	3.3. Kemanfaatan	9. Mempermudah belajar 10. Meningkatkan motivasi belajar 11. ketertarikan	- Apakah media video dapat mempermudah belajar - Apakah media video dapat meningkatkan motivasi belajar - Apakah ada ketertarikan dalam menggunakan video ini

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan kepraktisan media yang digunakan.

1. Analisis uji validitas

Analisis uji validitas dilakukan dengan beberapa langkah:

a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

Media pembelajaran *video* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang divalidasi diberi nilai 1-4 dengan kriteria sebagai berikut :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat setuju

Sudjana (dalam Athma Dian, 2013 : 23)

b. Menentukan skor tertinggi

Banyak validator x banyak indikator x skor maksimum

c. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator

d. Pemberian nilai validitas dengan cara :

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{100\%}$$

Jumlah skor tertinggi
Dimodifikasi dari Purwanto, (2005:102)

Memberikan penilaian validitas dengan kriteria :

- Valid tanpa revisi = 100
- Valid dengan revisi ringan = 81-99
- Valid dengan revisi sedang = 61-80
- Tidak dapat digunakan = ≤ 60

2. Analisis uji kepraktisan media yang dikembangkan

Angket uji kepraktisan dideskripsikan dengan teknik analisis frekuensi data dengan rumus :

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{skorrata-rata}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$$

Analisis kepraktisan media pembelajaran *video* sebagai media pembelajaran menggunakan analisis deskriptif, dengan kriteria sebagai berikut :

0 – 54 %	= Sangat tidak praktis	80 – 100 %	= Sangat praktis
55 – 64 %	= Tidak praktis	Sudjana (2001 dalam Athma Dian, 2013: 23)	
65 – 79 %	= Praktis		

III RESULTS AND DISCUSSION

Sesuai dengan tujuan dan prosedur penelitian yang dilakukan, maka diperoleh data hasil penelitian melalui dua tahap evaluasi, yaitu data evaluasi tahap I (validasi) dan tahap II (praktikalitas) yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data Evaluasi Tahap I Validasi

Data dalam tahap ini berupa data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari pakar media pembelajaran *video*, yaitu pakar materi yaitu dua orang guru Agama Islam MIN 3 Pesisir Selatan, Nagari Ampuan, Lumpo Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil penilaian dari pakar media dan pakar materi terlihat pada tabel diatas dan menunjukkan bahwa media pembelajaran *video* termasuk kepada kategori valid dengan revisi ringan. Angka yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran *video* ini dapat digunakan setelah revisi ringan.

Data Evaluasi Tahap II Praktikalitas Data dalam tahap ini berupa data primer yaitu data yang langsung diperoleh dari siswa sebagai subjek coba, yaitu siswa kelas IV MIN 3 Pesisir Selatan, Nagari Ampuan, Lumpo Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil dari uji coba kepraktisan oleh siswa kelas IV di MIN 3 Pesisir Selatan, Nagari Ampuan, Lumpo Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020 dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran *video* yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Agama Islam

Analisis Data Uji Validitas Produk

Dalam penelitian ini tahap validitas dilakukan oleh validator pakar media maupun pakar materi. Pakar Media pembelajaran *video* Aspek Tampilan, Hasil penilaian oleh validator untuk aspek tampilan diperoleh rata-rata sebesar 90,63%. secara umum penilaian validator terhadap media yang dikembangkan tentang aspek tampilan adalah valid dengan revisi ringan

dengan nilai rata-rata 90,63%. Artinya tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran *video* yang dikembangkan dapat digunakan setelah dilakukan beberapa revisi ringan.

Unsur Media . Hasil penilaian oleh validator untuk unsur media diperoleh rata-rata sebesar 91,07%. dapat dilihat bahwa secara umum penilaian validator terhadap media yang dikembangkan tentang aspek media adalah valid dengan revisi ringan dengan nilai rata-rata 91,07%. Artinya pemanfaatan media yang terdapat dalam media pembelajaran *video* yang dikembangkan dapat digunakan setelah dilakukan beberapa revisi ringan.

Pakar Materi Media Pembelajaran Video Aspek Kebenaran Konsep Hasil penilaian oleh validator untuk aspek kebenaran konsep diperoleh rata-rata sebesar 93,75%. secara umum penilaian validator terhadap materi yang dikembangkan tentang aspek kebenaran konsep adalah valid dengan revisi ringan dengan nilai rata-rata 93,75 %. Artinya kebenaran konsep yang terdapat dalam materi media pembelajaran *video* yang dikembangkan dapat digunakan setelah dilakukan beberapa revisi ringan.

Aspek Kedalaman Materi, Hasil penilaian oleh validator untuk aspek kedalaman materi diperoleh rata-rata sebesar 93,75 %. dapat dilihat bahwa secara umum penilaian validator terhadap materi yang dikembangkan tentang aspek kedalaman materi adalah valid dengan revisi ringan dengan nilai rata-rata 93,75%. Artinya kedalaman materi yang terdapat dalam materi media pembelajaran *video* yang dikembangkan dapat digunakan setelah dilakukan beberapa revisi ringan.

Aspek Kekinian dan Kelengkapan Hasil penilaian oleh validator untuk aspek kekinian dan kelengkapan diperoleh rata-rata sebesar 100 secara umum penilaian validator terhadap materi yang dikembangkan tentang aspek kekinian dan kelengkapan adalah valid dengan revisi ringan dengan nilai rata-rata 100%. Artinya kekinian dan kelengkapan yang terdapat dalam materi

media pembelajaran *video* yang dikembangkan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Aspek Keterbacaan Hasil penilaian oleh validator untuk aspek keterbacaan diperoleh rata-rata sebesar 93,75%. dapat dilihat bahwa secara umum penilaian validator terhadap materi yang dikembangkan tentang aspek keterbacaan adalah valid dengan revisi ringan dengan nilai rata-rata 93,75%. Artinya keterbacaan materi yang terdapat dalam media pembelajaran *video* yang dikembangkan dapat digunakan setelah dilakukan beberapa revisi ringan.

Analisis Data Praktikalitas Produk Praktikalitas digunakan untuk mencari tingkat kepraktisan media pembelajaran *video* oleh siswa. Pada tahap ini, yang menjadi subjek coba adalah siswa kelas IV MIN 3 Pesisir Selatan, Nagari Ampuan, Lumpo Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan sebanyak 20 orang. Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penilaian oleh siswa. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *video* yang dikembangkan pada materi pelaksanaan shalat oleh siswa kelas IV diatas, dapat diketahui bahwa dari aspek yang dinilai secara umum respon siswa terhadap media yang digunakan adalah positif dengan kriteria sangat praktis. Siswa merasa tertarik dan termotivasi belajar pembelajaran Agama dengan menggunakan media pembelajaran *video*.

Revisi Produk, Hasil validasi media pembelajaran *video* yang dinilai oleh para validator pada mata pelajaran Agama Islam terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam valid dengan revisi ringan. Ada beberapa aspek yang diamati dalam uji validitas media berdasarkan masukan dan saran dari semua validator yaitu :

Validator pakar media pembelajaran video Star dimulai dengan pembukaan oleh presenter atau pada penutupan *video*. Musik ending ditambah dan perbaiki *background*. Kualitas gambar yang di Upload diperbaiki dan kurangi warna yang terlalu terang dalam

pemilihan font. Memperbaiki *running text* dengan variasi atau mendekati arabic.

Validator pakar Materi, Memperbaiki tulisan yang kurang jelas. Agar media pembelajaran *video* ini dapat dipraktekkan dilapangan baik disekolah maupun dalam lingkungan masyarakat luas.

Pembahasan

Produk media pembelajaran *video* digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dengan menggunakan komputer dalam belajar diharapkan siswa dapat belajar interaktif dan meningkatkan keberagaman belajar siswa dalam rangka pembelajaran mandiri. Menurut Sadiman (2012: 2), belajar suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia bayi, hingga liang lahat nanti.

Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Berdasarkan pandangan itu maka belajar akan lebih baik bila bersifat aktif, kolaboratif dan terkondisi dalam konteks dunia yang riil. Sehingga dengan adanya aktifitas interaktif pengguna media pembelajaran dalam proses belajar akan menimbulkan pengalaman personal dalam interpretasi belajar.

Berikut ini hasil akhir validitas dan praktikalitas produk media pembelajaran *video* setelah dikembangkan yang berada pada kategori valid dengan revisi ringan dan sangat praktis sehingga dinyatakan siap untuk digunakan.

Berdasarkan hasil di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran *video* ini memiliki kelayakan sebagai produk yang membantu guru khususnya dan siswa umumnya sebagai alternatif media pembelajaran.

Produk ini dapat menunjang pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Selain itu produk ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi dan audio visual.

IV CONCLUSION

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Pengembangan media pembelajaran MIN 3 Pesisir Selatan, Nagari Ampuan, Lumpo Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020 ini telah selesai dilakukan. Produk media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya materi tentang shalat.

Rata-rata persentase dari validasi produk secara keseluruhan adalah 93,08 % dengan kategori valid dengan revisi ringan. Hal ini berdasarkan hasil validitas materi dengan nilai 95,31% dan validitas media dengan nilai 90,85 %. sehingga media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dengan revisi ringan.

Deskripsi data uji lapangan menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media pembelajaran video tentang tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan berdasarkan pandangan siswa dengan nilai 90,23 % dengan kriteria sangat praktis.

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut : Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka media pembelajaran video ini layak digunakan oleh guru mata pelajaran. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas IV MIN 3 Pesisir Selatan, Nagari Ampuan, Lumpo Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan khususnya materi tentang “Pelaksanaan Shalat”.

Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang komputer terutama mengenai desain, pemrograman dan desain grafis dalam membuat media pembelajaran interaktif sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran video dengan materi yang lain.

Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau *disseminate* yang mana merupakan tahap penggunaan produk pada skala yang lebih luas, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

Bibliography

- [1]Arief S ,Sadiman, Dkk. 2010. *Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.
- [2]Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [3]Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- [4]Daryanto. 2010. *Media pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- [5]Dian, Sukma Athma. 2013. *Pengembangan Powerpoint sebagai Media Interaktif pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Angka Mata Pelajaran TIK untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Solok*. Skripsi. Padang : UNP
- [6]Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [7]Labib Mz Dkk. 2005. *Tuntunan Shalat Lengkap*. Surabaya : Bintang Usaha Jaya
- [8]Rayandra, Asyar.2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- [9]Rusman. 2010. *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- [10]Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta
- Lampiran