University of Islam Malang
REPOSITORY

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

SKRIPSI

OLEH:
AWI MARYAM
NPM. 21801011092

UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2022

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

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

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:
Awi Maryam
NPM. 21801011092

UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2022

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Abstrak

Maryam, Awi 2022. *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Prof. Dr. Maskuri, M.Si. Pembimbing 2: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag, M.Pd.

Kata Kunci: media audio visual, hasil belajar, PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan adalah ranah menciptakan generasi penerus bangsa yang keberadaannya sangat penting bagi masa depan terutama di bidang PAI dan Budi Pekerti. Namun dalam proses pembelajaran kerap terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal. Untuk dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal tentunya tidak terlepas dari peran guru dan komponen-komponen dalam pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media. Media memiliki berbagai keunggulan, diantaranya membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas.

Hal ini mendorong penulis untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media audio visual melalui aplikasi capcut pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan materi Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan. Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ahmad Fujiyanto (Fujiyanto, 2016) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual. Oleh sebab itu, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang efektif, praktis, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan pengembangan media audio visual. Mengembangkan media pembelajaran audio visual pada materi Hikamah Ibadah Haji dalam kehidupan. Mengetahui peningkatan hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran audio visual. Serta melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual.

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan *(Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan meliputi analisis, *design, development,* dan evaluasi. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, angket, soal pretest dan posttest, serta dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Serta analisis hasil belajar.

Hasil dari validasi media kepada ahli media memperoleh presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 77,1% dengan kategori layak. Hasil validasi media kepada ahli materi memperoleh presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak. Efektivitas media pembelajaran audio visual dilihat dari presentase ketuntasan pengerjaan soal oleh peserta didik. Presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik yakni sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran audio visual diperoleh presentase sebesar 85,3% dengan kategori sangat layak.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Abstract

Maryam, Awi 2022. *Development of Audio Visual Media in Improving Learning Outcomes of Islamic Religion and Character Education at State Vocational High School 3 Malang*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Prof. Dr. Maskuri, M.Si. Advisor 2: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag, M.Pd.

Keywords: audio visual media, learning outcomes, PAI and Budi Pekerti

Education is the realm of creating the nation's next generation whose existence is very important for the future, especially in the field of Islamic Education and Character. However, in the learning process, communication failures often occur. That is, the subject matter or messages conveyed by the teacher cannot be accepted by students optimally. To be able to support the learning process optimally, of course, it cannot be separated from the role of the teacher and the components in learning, one of which is by developing media. Media has various advantages, including making abstract and complex concepts into something real, simple, systematic and clear.

This encourages the author to develop learning media in the form of audio-visual media through the capcut application in PAI and Budi Pekerti lessons with the material of the Wisdom of Hajj in Life. The results of previous research conducted by Ahmad Fujiyanto (Fujiyanto, 2016) showed an increase in student learning outcomes after using audio-visual media. Therefore, it is hoped that this research can produce a learning media that is effective, practical, and can improve student learning outcomes.

This study aims to describe the planning of audio visual media development. Develop audio-visual learning media on the Hikamah Hajj material in life. Knowing the increase in learning outcomes after using audio-visual learning media. And see the response of students to the audio-visual learning media.

The type of research used is research and development with the ADDIE development model. The ADDIE model development procedure consists of five stages including analysis, design, development, and evaluation. The types of data used are qualitative data and quantitative data. Data collection techniques in this study were in the form of observation, questionnaires, pretest and posttest questions, and documentation. While the data analysis techniques in this study include validation analysis of media experts, material experts, and student responses. As well as analysis of learning outcomes.

The results of media validation to media experts obtained a percentage of the feasibility of learning media of 77.1% with a decent category. The results of media validation to material experts obtained a percentage of the feasibility of learning media of 91.4% with a very feasible category. The effectiveness of audio-visual learning media is seen from the percentage of students' completeness of working on questions. The percentage of completeness obtained by students is 97% with a very good category. Student responses after using audio-visual learning media obtained a percentage of 85.3% with a very decent category.

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam pembentukan karakter di era modern ini. Tanpa pendidikan, bangsa atau masyarakat tidak akan mengetahui perkembangan yang ada, hal ini tentunya akan membuat bangsa ini tertinggal. Selain itu, pendidikan adalah ranah menciptakan generasi penerus bangsa yang keberadaannya sangat penting bagi masa depan. Terutama di bidang pendidikan khususnya dalam Pendidikan islam, peserta didik dituntut untuk bisa mengamalkan setiap nilai yang dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya mengetahui pengetahuan akan tetapi juga implementasinya. Sehingga peserta didik menjadi pemikir yang baik dan penganut ajaran Islam yang mampu mengikuti perkembangan zaman.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan suatu metode pembelajaran agar Ilmu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dipahami, dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Belajar bukan hanya proses menyerap ilmu yang telah didapat dari guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes ulangan peserta didik yang berbeda-beda, meskipun menerima pelajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada waktu yang sama. Belajar juga merupakan proses yang kompleks dan unik yang melibatkan beberapa aspek kepribadian, baik fisik maupun mental.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Dalam interaksi belajar mengajar, seorang pendidik sebagai pengajar akan berusaha maksimal dengan menggunakan berbagai skill dan kemampuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar secara maksimal. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Di setiap proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen utama, yaitu komponen pengirim pesan (pendidik), komponen penerima pesan (peserta didik), dan komponen pesan itu sendiri (materi pelajaran).

Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal. Siswa hanya dapat menerima sebagian dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, lebih buruk lagi siswa sebagai penerima materi pelajaran tidak menangkap apa yang disampaikan oleh guru.

Dalam hal ini misalnya pada materi Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan. Pada materi ini, beberapa siswa masih belum dapat memahami materi dengan baik, karena dalam pembelajaran ini guru menyampaikan pembelajaran masih membosankan, karena materi yang disampaikan hanya nmenggunakan metode ceramah. Maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa secara jelas dan strategis. Nyatanya sampai sekarang dalam hal ini masih terdapat siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tertentu dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sehingga siswa

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

belum mampu mengimplementasikan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Pada dasarnya ada dua faktor yang membuat siswa sulit mengikuti pelajaran dengan baik, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah penyebab kesulitan belajar yang berasal dari individu peserta didik itu sendiri. Faktor masalah fisik seperti masalah kesehatan, faktor psikologis salah satunya konsentrasi belajar yang rendah, dan sebagainya. Faktor eksternal adalah penyebab kesulitan belajar yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti keluarga, salah satunya adalah keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah seperti pembelajaran yang tidak kondusif, beratnya beban belajar, dan faktor masyarakat seperti teman sebaya.

Adapun cara mengatasi kesulitan belajar yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti beberapa faktor eksternal tersebut antara lain menciptakan suasana belajar menyenangkan dan kondusif. Suasana belajar yang nyaman akan membantu siswa yang mengalami hambatan dalam belajar menerima materi pelajaran. Selain itu, yang tidak kalah pentingnya adalah dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sudah cukup membantu peserta didik yang kesulitan menerima materi pelajaran. Bisa jadi kesulitan belajar timbul karena materi pelajaran bersifat abstrak, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik itu sendiri.

Sebuah pembelajaran yang memanfaatkan media yang ada tentunya akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, media merupakan sarana untuk menyalurkan pesan-pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang pendidik agar peserta didik dapat dengan mudah menerima apa yang telah diajarkan. Media yang baik adalah yang

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

dapat menimbulkan komunikasi atau interaktivitas dua arah antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media memiliki berbagai keunggulan, diantaranya membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas. Pemanfaatan media pembelajaran dengan baik dan maksimal akan memberikan hasil yang maksimal juga pada hasil belajar siswa salah satunya media pembelajaran yang digunakan saat ini adalah media visual, media audio serta media audio visual.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audio visual yang dibuat dengan aplikasi Capcut dalam upaya peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan perhatian peserta didik melalui penampilan yang menarik. Selain itu, peserta didik akan lebih konsentrasi melihat materi pelajaran.

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis terhadap peserta didik. Pesan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik tanpa menggunakan media akan terasa hambar dan tidak akan berkesan. Begitu juga dengan semangat belajar siswa yang sangat rendah. Pembelajaran sudah mencapai titik jenuh dan tidak ada semangat siswa untuk belajar melanjutkan kegiatan belajar, maka kehadiran suatu media akan sangat terasa bermanfaat dan sangat dibutuhkan.

Media audio visual juga memiliki sisi menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain mampu menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat. Bisa membawa siswa bepergian dari satu tempat ke

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

tempat lain. Dapat diulang jika siswa perlu menambahkan kejelasan. Pesan tersampaikan dengan cepat dan mudah diingat. Mengembangkan pemikiran dan pendapat siswa serta mampu megembangkan imajinasi siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin meneliti penggunaan media audio visual dalam meningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kujuran Negeri 3 malang. Dan judul penelitian ini adalah "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang".

B. RUMUSAN MASLAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas rumusan maslah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan pengembangan media audio visual Pedidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X Kecantikan Akademik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang?
2. Bagimana proses pengembangan media audio visual Pedidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X Kecantikan Akademik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang?
3. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Agma Islam dan Budi Pekerti setelah penggunaan media audio visual di kelas X Kecantikan Akademik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang?

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang REPOSITORY

C. TUJUAN PENGEMBANGAN PROYEK

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada di atas, tujuan pengembangan proyek ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pengembangan media audio visual Pedidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X Kecantikan Akademik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses pengembangan media audio visual Pedidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X Kecantikan Akademik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah penggunaan media audio visual di kelas X Kecantikan Akademik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang.

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi produk media audio visual Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam bentuk vidio yang diharapkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk audio visual ini dibuat melalui aplikasi Capcut berisi tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Hikmah Ibadah Haji Dalam Kehidupan yang dilengkapi dengan video proses pelaksanaan ibadah haji.
2. Produk audio visual ini disimpan via *classroom* MP4 dan dapat diakses menggunakan perangkat *computer/handphone* apabila perlu ditampilkan di depan kelas maka dapat menggunakan media tambahan, yakni LCD proyektor, dan pengeras suara.

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

3. Produk pengembangan ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar, karena disertai:
   a. Petunjuk penggunaan.
   b. Isi, yaitu materi bahasan.
   c. Bahan penarik perhatian yang berupa warna, nada suara, musik, video, dan teks penjelasan.

E. PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam pembentukan karakter di era modern ini. Selain itu, pendidikan adalah ranah menciptakan generasi penerus bangsa yang keberadaannya sangat penting bagi masa depan terutama di bidang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peserta didik dituntut untuk bisa mengamalkan setiap nilai yang dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kerap terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal. Dalam hal ini misalnya pada materi Hikmah Ibadah Haji Dalam Kehidupan. Pada materi ini, beberapa siswa masih belum dapat memahami materi dengan baik, karena dalam pembelajaran ini guru menyampaikan dengan metode ceramah, sehingga siswa tidak dapat menerima materi secara optimal.

Untuk dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal tentunya tidak terlepas dari peran guru dan komponen-komponen dalam pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media audio visual yang dibuat melalui aplikasi Capcut. Pentingnya pengembangan media audio visual dalam pembelajaran

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Pendidikan Agam Islam dan Budi Pekerti dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis terhadap siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan evaluasi untuk meningkatkan penggunaan media pembalajaran oleh pihak sekolah.

F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Asumsi-asumsi yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar sekolah sudah mempunyai fasilitas berupa laboratorium komputer.
2. Sebagian siswa sudah banyak yang memiliki *computer/handphone*, serta mampu mengoperasikannya.

Dari asumsi di atas meyakinkan peneliti bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan media audio visual dapat dikembangkan dan bermanfaat sesuai yang diharapkan.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual antara lain:

1. Waktu penyajian atau durasi yang terbatas sehingga hanya digunakan sebagai pendamping penyampaian materi. Dalam menguji produk dilakukan oleh ahli yang jumlahnya terbatas.
2. Bentuk interaktif yang hanya terdapat dalam evaluasinya saja.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

G. DEFINISI ISTILAH

Definisi operasional adalah definisi penjabaran kata-kata atau istilah-istilah kunci yang berkaitan dengan masalah atau variabel penelitian. Dalam penelitian ini yang berjudul "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang" maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindar ketidak jelasan arah penelitian, adapun definisi operasional penelitian di atas meliputi:

1. **Media Audio Visual**

   Media audio visual adalah media yang menggabungkan media visual (gambar) dengan audio (suara). Bentuk media Audio-Visual seperti; film yang bersuara, video, slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara dan televisi.

2. **Hasil Belajar**

   Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Maksudnya hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan perubahan prilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

3. **Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

   Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah salah satu mata pelajaran yang harus diberikan kepada seluruh peserta didik yang beragama Islam, yang mana mata pelajaran ini memberikan pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran Islam. Dalam

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

penelitian ini materi Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan adalah salah satu materi yang disampaikan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Malang.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan skrispsi ini dibagi ke dalam lima bab:

BAB I: Berisi pendahuluan yang memberikan gambaran tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan proyek, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II: Berisi kajian pustaka. Pustaka ini dapat deskripsikan teori yang melandasi penelitian.

BAB III: Berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk. Harapannya metode penelitian ini dapat memberikan gambaran penjelaskan tentang alasan menggunakan metode ADDIE, waktu dan tempat penelitian, sumber data penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil pengembangan yang berisi penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

BAB V: Pembahasan Hasil pengembangan yang berisi kajian produk yang telah direvisi, dan menjawab rumusan masalah.

BAB VI: Penutup yang berisi kesimpulan dan saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lanjutan.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari proses pengembangan dan uji coba produk penelitian pengembangan media audio visual ini dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu, Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis permasalahan, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum serta materi. Kemudian tahap desain (perancangan), Pada tahap ini dilakukan perancangan atau desain produk, pada tahap ini dilakukan dua kegiatan utama, yakni menyusun materi dan merancang produk. Setelah dilakukan pembuatan produk media, selanjutnya dilakukan analisis validasi ahli produk media oleh ahli media, ahli materi. Kemudian, pada tahap implementasi media pembelajaran audio visual diujicobakan kepada siswa untuk menganalisis kemenarikan dan keefektifan produk.
2. Media pembelajaran audio visual berbasis animasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didasari dari hasil analisis kelayakan produk media oleh validator ahli. Pada validasi ahli materi, didapat hasil persentase sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak. Pada validasi ahli media, didapat hasil persentase sebesar 77,1% dengan kategori

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

layak. Pada hasil analisis respon siswa, didapat hasil presentase sebesar 85,3% dengan kategori sangat layak.

3. Media pembelajaran audio visual dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didasari pada hasil analisis keefektifan produk melalui kegiatan pretest dan posttest, diperoleh hasil pada nilai pretest terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi 67 serta niali posttest terendah 73 dan nilai tertinggi dalam posttest adalah 98, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Sehingga setelah dilakukan pengembangan media audio visual 34 siswa mengalami ketuntasan hasil belajar dengan presentase 97%. 12 siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar Sedang (baik) dengan presentase 34,2% dan 23 siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang tinggi (sangat baik) dengan presentase 0,65%.

B. SARAN

Produk hasil pengembangan media pembelajaran berupa media audio visual pada materi Ibadah Haji agar dapat digunakan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaat Produk

a. Sebelum menggunakan media ini, perhatikan ketentuan-ketentuan yang terdapat pada media sehingga dapat lebih memahami cara pengoperasian aplikasi.

b. Bagi pendidik disarankan memberikan media ini sebelum proses pembelajaran dilangsungkan supaya peserta didik dapat mempelajarinya terlebih dahulu.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

c. Siswa diharapkan mengikuti pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program tes benar-benar sudah siap.

d. Media pembelajaran audio visual yang dibuat melalui aplikasi capcut dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang menujang hasil belajar siswa.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah menengah kejuruan di kota Malang, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

a. Peniliti yang akan melakukan penelitian yang sama bisa membuat media pembelajaran audio visual dengan muatan materi atau mata pelajaran lainnya karena media pembelajaran audio visual yang sudah dibuat hanya memuat satu materi saja.

b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara offline namun bisa dikembangkan dengan sistem online, sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran tanpa harus mempertimbangkan mengcopy sofware media pembelajaran. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, M. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Abdullah, Syahid. (2018). *"Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami,"* Jurnal Pendidikan 2

Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, Dadang Kurnia, (2016). *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak pada Materi Hubungan antar Mahluk Hidup*, Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1

AH Sanky, Hujair. (2010). *Media Pembelajaran*. Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Anung Nurfa. (2012). Penggunaan Alat Peraga Sistem Pernapasan Manusia Pada Kualitas Belajar siswa SMP kelas VIII.Jurnal: Semarang. Universitas Negeri Semarang. Vol.IV, No.01:8-9.

Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). *Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 6(2), Article 2. https://doi.org/10.26714/jsunimus.6.2.2018.%p

Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran. Dalam Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.*

Branch, Robert Maribe. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach.* New York: Springer Science +Business Media.

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

Damayanti, E. (2018). *Peran Gaya Kepemimpinan dan Pengambilan Keputusan dalam Upaya Menentukan Karyawan Baru Lulus Training di PT. XXX Galaxy Mall Surabaya*. OSF Preprints. https://doi.org/10.31219/osf.io/u3ar9

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

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

Fannani, T. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Project-Based Learning Pada Pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyahan Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Gresik [Undergraduate, Universitas Muhammadiyah Gresik]*. http://digilib.umg.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jipptumg--taufiqfann-2940&q=TAUFIQ%20FANNANI

Fitrah Syuhada. 2017. *Penerapan media audio-visual untuk meningkatkan Pemahaman materi PAI pada siswa kelas VII di SMPN 1 Kota Jantho*.

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.

Hasan, Hasmiana. (2016). *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh*. Jurnal Pesona Dasar. Vol. 3, No. 4.

Juwaidin. (2015). *Pengantar Pendidikan Dan Teori Belajar*. Yogyakarta: Kurnia Kalan Semesta

Khulsum, U., & Hudiyono, Y. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma*. *1*, 12.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). *Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Journal of Education Technology*, 4(1), 73–79. https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095

Maulidah, & Syakur, A. (2018). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Materi Dongeng Pada Murid Kelas V. JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar), 3(1), 408. https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i1.1169.

Meltzer, David E. (2002). *The Relationship Between Mathematics PreparationAnd conceptual learning gain in physics: A possible inhidden Variablei in Diagnostic pretest scores.* Ames: Department of physics and Astronomy, Lowa State University.

MUHAMMAD, A. (2021). *Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Kegiatan Ta'lim Di Majlis Syubbanul Musthofa Bandar Lampung [Undergraduate, Uin Raden Intan Lampung]*. Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/15119/

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran SebuahPendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press

Natsir, Muhammad. (2014). *Ekonomi Moneter dan Kebanksentralan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Noor, Juliansyah. (2001). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.

Novita, L., & Novianty, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, *3*(1), 46–53. https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127

Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Universitas Brawijaya Press.

Nurhafizah, N. (2018). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, *2*(2b), 44–53. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288

Nurjanah, S., Heryana, N., & Syambasril, S. (2019). *Pembelajaran Menulis Resensi Berdasarkan Kurikulum 2013 Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Pontianak. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(9), Article 9. https://doi.org/10.26418/jppk.v8i9.35647

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, *3*(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Rian Wahyu Nugroho. (2016). *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX Sepeda Motor B Pada Mata Pelajaran Perbaikan Perawatan Mekanik Otomotif Di Smk Piri Sleman*. [Online]. Tersedia: http://eprints.uny.ac.id/40938/

Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan /Wina Sanjaya* (Jakarta). Prenada Media. //senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4903&keywords=

Setyosari, P. (2012). *Metode penelitian dan pengembangan*. 2010.

Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyaningsih. (2011). *Metodologi Penelitian Kebidanan, Kuantitatif & Kualitatif.* Edisi Pertama, Yogyakarta: Graha Ilmu

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Wahid, Abdul. (2018). *Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra`: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, *5*(2), Article 2. http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461

University of Islam Malang REPOSITORY

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id