

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cepatnya pertumbuhan serta perubahan teknologi sebagai akibat terjadinya revolusi industri 4.0 menyebabkan adanya modifikasi extra dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Keberadaan perubahan industri yang menekankan pengembangan teknologi yang membuat pemakai atau konsumen dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer tanpa banyak menggunakan tenaga kerja pasti mempengaruhi banyak aspek kehidupan, antara lain perubahan dalam pendidikan tidak sebanding dengan kecepatan perubahan teknologi. Hal ini tentunya membutuhkan kemampuan dan dukungan atau dorongan yang kuat dari berbagai pihak untuk memastikan proses pendidikan yang diinginkan. Guru harus mau mengadopsi cara pandang dan pemikiran dalam pendidikan tanpa mengabaikan superior, praktis dan dinamika islam sepanjang zaman

Guru dituntut untuk selalu siap dari segi sikap, mentalitas, dan kemauan yang optimal dalam menerima setiap perubahan dan mampu berinovasi dalam pendidikan serta pengajaran agar pendidikan agama islam dapat menjawab kebutuhan pada era 4.0 atau pada era yang serba menggunakan teknologi dan transformasi pendidikan islam mencapai tahap yang memuaskan sejalan dengan yang lain. Pergeseran paradigma harus diterima dengan hati terbuka dan ketulusan jika kita ingin melihat pendidikan islam yang setara dalam arus utama.

Generasi selanjutnya akan berhadapan dengan berbagai kejadian baru secara berkesinambungan sebagai dampak dari terjadinya ledakan teknologi digital serta era globalisasi yang tidak bisa dicegah. Oleh karena itu, para guru perlu mempersiapkan diri dengan sains dan kecakapan mengajar abad ke-21 yang mencakup psikologi (ilmu kejiwaan), pedagogi (ilmu pendidikan atau ilmu pengajaran), dan sosiologi (ilmu pendidikan yang membahas tentang sifat manusia, perilaku manusia dan perkembangan yang terjadi dalam masyarakat atau ilmu tentang struktur sosial, proses sosial dan perubahannya)

dengan tidak menghilangkan azas-azas dan karakter atau keistimewaan pendidikan islam tradisional yang telah berhasil melahirkan ilmuwan dan cendekiawan islam yang luar biasa

Begitu juga dengan penggunaan media dalam pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menggunakan teknologi yang ada sebaik mungkin untuk membuat media yang bisa membangkitkan semangat belajar peserta didik, serta mempunyai kemampuan dalam menyusun dan mengelola atau mengatur kelas agar peserta didik bisa menuntut ilmu dengan nyaman yang hasilnya membuat peserta didik mampu meraih tingkat kedewasaan atau kematangan diri baik kematangan dari pemikiran, jiwa ataupun sikap sebagai tujuan atau target akhir dari proses pendidikan

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memberikan informasi atau ilmu pengetahuan kepada peserta didik bisa berbentuk perangkat keras ataupun perangkat lunak, sehingga peserta didik mampu mendapatkan ilmu pengetahuan, kecakapan dan keahlian (keterampilan) ataupun perilaku (sikap) dari hasil pembelajaran yang dilakukan. Media yang digunakan tidak boleh bertentangan dengan kebutuhan peserta didik, apalagi bentuk media pembelajaran semakin berkembang pesat akhir-akhir ini. Media dilihat dari segi pertumbuhan dan penambahan (perkembangan) teknologinya terurai kepada dua macam, yaitu: (1) Media tradisional dan (2) Media teknologi modern atau mutakhir (Seels dan Glasgow, 1990:181).

Media tradisional terdiri dari beberapa macam media, seperti media visual yang dapat dilihat, media audio yang bisa didengar (seperti pita kaset serta piringan hitam yang biasa digunakan untuk merekam musik), penyajian multimedia (seperti tampilan slide beserta suara (tape) dan gambar-gambar), media cetak (buku, modul, LKS dan lain sejenisnya), media game (seperti: teka-teki, kuis) dan realia (seperti model, *specimen* (contoh), *manipulatif* (peta, boneka)). Sedangkan media teknologi terbaru atau modern yang juga terbagi kepada dua macam yaitu media berbasis telekomunikasi (penyampaian informasi dari jarak jauh) seperti *teleconference*, kuliah jarak jauh atau

pembelajaran daring (dalam jaringan), dan media berbasis *mikroprosesor*, seperti *computer assisted instruction* (pemberian materi ajar, latihan dan menguji kemampuan belajar dengan langsung memanfaatkan komputer bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dan interaktif berlangsung secara multi atau banyak arah dengan tujuan memaksimalkan potensi peserta didiknya dalam belajar dan menumbuhkan serta mengembangkan keterampilannya sebagai modal menempuh dunia kerja), permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif multimedia, dan lain-lain.

Terjadinya pandemi covid 19, menyebabkan peserta didik dan guru tetap diminta untuk mengadakan proses belajar mengajar walaupun dari rumah masing-masing, tidak bisa belajar tatap muka dan interaksi langsung antara peserta didik dan guru menyebabkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran seperti kurang pemahannya beberapa anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, tidak semua peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan baik dikarenakan kendala-kendala tertentu.

Kendala-kendala yang penulis temukan dari hasil observasi dan wawancara dengan salah seorang guru mata pelajaran PAI di SMAN 1 Kec. Mungka Kab. Lima Puluh Kota pada tanggal 10, 12, 14 Februari 2020 di kelas X dan XI antara lain:

Pertama, sebelum masa pandemi, guru hanya memakai buku sumber dari perpustakaan yang jumlahnya terbatas serta tidak adanya bahan ajar lain membuat peserta didik harus mengembalikan buku tersebut setelah habis jam pembelajaran, dan peserta didik tidak mempunyai buku pegangan untuk dibawa kerumah masing-masing. Selain itu kendala selanjutnya adalah keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta media infokus atau proyektor yang ada di sekolah juga sangat minim. Oleh karenanya untuk mengatasi kekurangan tersebut peserta didik diperbolehkan menggunakan handphone android dalam pembelajaran untuk mencari informasi tambahan dari internet karena ada beberapa materi yang kurang lengkap dicantumkan di dalam buku sumber (Oktavia, 10 februari 2020).

Namun tidak semua peserta didik menggunakan handphonenya secara bijak dalam proses pembelajaran, ada peserta didik yang sibuk smsan, dan ada yang sibuk main game disela-sela diskusi yang diperintahkan oleh gurunya (observasi penulis, tanggal 12 dan 14 februari 2020).

Kedua, selama masa pandemi peserta didik diizinkan belajar secara online, yang menjadi masalah atau yang menjadi hambatan belajar bagi sebagian peserta didik adalah sulitnya akses internet di daerah mereka, ada juga peserta didik yang harus bekerja siang hari membantu orang tuanya mencari uang untuk membeli kuota internet, dan mereka harus mengejar ketertinggalannya dimalam hari, dalam kejadian seperti ini guru harus memfasilitasi walaupun sampai malam hari, ada juga masalah kuota internet yang tiba-tiba habis dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga ada anak yang ketinggalan dan kurang mendapatkan informasi pembelajaran jika pembelajarannya dilaksanakan secara pertemuan virtual, ini tentu saja membuat pembelajaran menjadi tidak maksimal dan tujuan pembelajaran menjadi kurang tercapai (Oktavia, 4 februari 2021).

Permasalahan-permasalahan diatas tentu saja merupakan tantangan bagi guru untuk mampu mengajar menggunakan berbagai teknologi dan aplikasi yang ada disertai dengan media pendukung untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Guru bisa menggunakan berbagai aplikasi tertentu untuk mengadakan proses belajar mengajar seperti penggunaan aplikasi zoom, google classroom, e-learning madrasah, webex dan lain sebagainya agar antara peserta didik dan guru bisa berinteraksi secara langsung walaupun terpisah oleh jarak dan ruang.

Hal ini sesuai dengan tuntutan terhadap kepada guru untuk bisa mengikuti perubahan sains dan teknologi seperti yang tercantum dalam undang-undang no. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bagian kedua, tentang hak dan kewajiban guru dalam pasal 20 b yang berbunyi, “Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: ... b. *Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara*

berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni” (UU Guru dan Dosen no.14:2005).

Dari beberapa permasalahan yang telah ditemukan selama masa pandemi, menurut penulis hal ini membuat seorang guru juga harus mampu menghadapi tantangan dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang bisa dibuka anak walaupun tidak dalam proses pertemuan virtual secara online, seorang guru harus mampu menjadi guru adaptor. Guru adaptor merupakan guru yang mampu menghadirkan teknologi dalam proses pembelajaran, mampu membaca kebutuhan peserta didik, mampu menggambarkan tuntutan kondisi dalam proses pengajaran. (Elfa, narasumber bimtek *“Implementasi Pembelajaran berdasarkan Kurikulum (KMA 183 dan 184) dan Implementasi E-Learning jenjang MA (Pembelajaran SKI MA Zona Sumatera dan DKI Jakarta) tanggal 10-9 september 2020”*).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berminat melakukan suatu penelitian pengembangan tentang suatu produk berupa media pembelajaran berbentuk video yang dihasilkan dengan menggunakan *software ispring suite* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang belum pernah digunakan di SMAN 1 Mungka. Oleh karena itu, penulis merancang penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan dengan judul **“Pengembangan Video Edukasi Menggunakan *Software Ispring Suite* berbasis *Android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMAN 1 Mungka”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis kemukakan diatas, dapat diidentifikasi berbagai masalah yang terkait dengan judul, sebagai berikut:

1. Sebelum masa pandemi:
 - a. Keterbatasan jumlah buku serta belum adanya bahan ajar pembantu membuat peserta didik harus mengembalikan buku tersebut setelah habis jam pelajaran.

- b. Tidak semua peserta didik menggunakan handphonenya dengan bijak dalam proses pembelajaran.
 - c. Belum adanya penggunaan video edukasi menggunakan *software Ispring suite* di SMAN 1 Mungka.
2. Masa pandemi:
- a. Beberapa peserta didik ketinggalan dalam proses belajar mengajar secara online/ daring dikarenakan terkendala oleh jaringan dan paket data internet.
 - b. Kurang tercapainya tujuan pembelajaran selama daring.
 - c. Belum adanya penggunaan video edukasi menggunakan *software ispring suite* di SMAN 1 Mungka.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Vidio Edukasi Menggunakan *Software Ispring Suite* Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMAN 1 Mungka.

2. Rumusan masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMAN 1 Mungka.
- b. Bagaimana design pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas SMAN 1 Mungka”.
- c. Bagaimana validitas Pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas SMAN 1 Mungka.

- d. Bagaimana praktikalitas pengembangan video edukasi menggunakan software *ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas SMAN 1 Mungka

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan video edukasi menggunakan software *ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas SMAN 1 Mungka.
2. Design pengembangan video edukasi menggunakan software *ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas SMAN 1 Mungka.
3. Validitas Pengembangan video edukasi *menggunakan software ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas SMAN 1 Mungka.
4. Praktikalitas pengembangan video edukasi menggunakan software *ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas SMAN 1 Mungka.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan video edukasi menggunakan *ispring suite* ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran dengan proses awalnya menggunakan *power point* yang nantinya berbentuk video/flash dan bisa dibuka di setiap smartphone atau android peserta didik dan guru (Widada, 2010:9).

Menurut penulis media *power point* tidak terlalu rumit untuk digunakan oleh guru maupun peserta didik. Apalagi Jika media *power point* tersebut digabungkan dengan *software ispring suite* yang bisa membuat tampilan dari *power point* menjadi lebih menarik dan berbasis flash atau berbentuk video. Sehingga dengan adanya penggunaan video edukasi dari *power point* berbasis *ispring suite* ini menurut penulis akan mampu mengalihkan dan membangkitkan perhatian serta minat peserta didik dalam pembelajaran walaupun menggunakan smartphone atau android dikarenakan tampilannya.

Spesifikasi pengembangan media *power point* menggunakan *ispring suite* ini adalah:

1. Media pembelajaran dirancang berdasarkan kompetensi dasar, dan juga dilengkapi dengan animasi-animasi bergerak, background untuk memperindah tampilan slide, audio (suara laki-laki dan perempuan sesuai dengan gambar animasi yang digunakan untuk penyampaian informasi terhadap peserta didik, juga memasukkan musik latar sebagai pelengkap), teks, dan picture yang ada kaitannya dengan materi pembelajaran tentang ketentuan berpakaian sesuai dengan syari'at islam dan juga dirancang dengan huruf-huruf dan warna yang beragam agar terkesan menarik.
2. Media ini juga dilengkapi dengan *quiz* sebagai *ice breaking* supaya peserta didik semangat dalam proses pembelajaran, juga bisa digunakan oleh guru untuk melihat tingkat ketercapaian dalam proses pembelajaran serta untuk mengadakan hubungan timbal balik antara pengguna (user) dengan media tersebut.
3. Produk (video edukasi) yang dikembangkan dapat digunakan atau dioperasikan oleh setiap guru atau peserta didik lewat android/smartphone maupun komputer/laptop karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga penggunanya (user) tidak kesulitan dalam mengaplikasikannya. Selain itu video edukasi ini bisa dibuka berkali-kali tanpa harus menggunakan paket data setiap kali digunakan.
4. Produk yang akan dikembangkan menggunakan *software ispring suite* bisa menjadi media pembelajaran interaktif karena segala yang disampaikan dalam media ini berisi materi ajar yang diberikan peserta didik juga mempunyai *feedback* antara pengguna (user) dengan media tersebut.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media berbentuk video edukasi ini dirasakan penting dikarenakan beberapa masalah yang telah penulis paparkan diatas. Dari permasalahan itu dapat kita simpulkan bahwa sebenarnya kita bisa memaksimalkan penggunaan smartphone atau android yang dibawa peserta didik ke sekolah untuk membuka media pembelajaran. Sehingga peserta didik

tidak bisa atau tidak punya kesempatan untuk membuka aplikasi lain yang tidak diperintahkan oleh guru.

Selain itu antara media dan buku sumber yang ada tentu saja ada perbedaannya dari segi materinya. Misalnya kalau didalam buku materinya lebih rumit justru dalam media yang akan dikembangkan materinya dibuat lebih simpel dan mudah dipahami dengan bantuan bagan, tabel dan lain sebagainya. Karena media *power point* merupakan media slide yang bisa dipergunakan untuk menyajikan bahan-bahan yang dapat dilihat (visual) seperti gambar, kartun, diagram, tabel atau segala yang dapat difoto dan dimasukkan kedalam slide dengan mudah (Amra, 2010:81).

Apalagi media slide ini nanti dilengkapi dengan Ispring suite yang mana kita bisa memasukkan materi, audio visual yang berbasis flash, sehingga anak bisa belajar sambil menonton tanpa harus merasa bosan untuk belajar. Selain itu dengan adanya pengembangan media ini hendaknya mampu menjawab satu diantara tantangan yang harus dihadapi guru dalam menciptakan media pembelajaran baru yang lebih menarik sebagai tantangan akibat revolusi industri 4.0 dan tantangan selama masa pandemic tanpa harus menggunakan media proyektor atau infocus.

Proses pembelajaran yang tidak dibantu dengan media pendukung justru akan mendatangkan kebosanan terhadap peserta didik, sehingga mengurangi minat mereka untuk memperhatikan guru dan mendengarkan materi secara saksama saat pembelajaran sedang berlangsung. Prinsip kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi yang informasinya dapat diterima oleh orang lain (Amra, 2010:1). Media merupakan alat bantu bagi guru dalam *transfer of knowledge*, baik itu berupa media cetak, audio, audio visual, dan lain sebagainya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti akan lebih menarik apabila menggunakan video edukasi sebagai hasil dari

pengembangan media menggunakan *software ispring suite* berbasis *android*.

- b. Perhatian peserta didik akan lebih fokus dan terarah dengan menggunakan media atau sumber belajar yang lebih praktis.
- c. Video edukasi menggunakan *software ispring suite* bisa dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik baik dalam pembelajaran secara tatap muka, online ataupun belajar mandiri dari rumah masing-masing.

2. Keterbatasan pengembang

Pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* ini difokuskan pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas SMAN 1 Mungka semester I dengan Kompetensi Dasar (KD) ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam. Hal ini berdasarkan hasil analisa terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas SMAN 1 Mungka. yang meliputi latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif serta afektif peserta didik. Dengan demikian dibutuhkan media penunjang yang dapat memenuhi karakteristik peserta didik tersebut, sehingga produk pengembangan ini dapat dipergunakan bagi seluruh peserta didik kelas SMAN 1 Mungka.

Keterbatasan penulis dalam pengembangan media ini berhubungan dengan penggunaan waktu dan materi yang akan dimasukkan kedalam slide. Serta keterbatasan dalam proses pembuatan dikarenakan tidak terlalu mempunyai keahlian dibidang teknologi informatika.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam menafsirkan maksud dari judul penelitian ini, maka penulis mencantumkan definisi operasional judul sebagai berikut:

- a. **Video edukasi.** Video merupakan salah satu bentuk media audio-visual yang bisa memperlihatkan gambar, suara, dan gerakan dalam waktu yang bersamaan. (Ibrahim, 2000:110). Edukasi disebut juga dengan istilah pendidikan yang berarti usaha yang dilakukan untuk mendidik dan mengarahkan manusia supaya menjadi seseorang yang dewasa lahir dan

batin serta bertanggungjawab. (Kusniati, 2016:12). Jadi dapat disimpulkan bahwa video edukasi merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk video yang berisi materi pembelajaran, tersusun secara rapi, bagus, menarik dan interaktif agar dapat menumbuh motivasi belajar peserta didik. Video edukasi yang penulis maksud adalah video pembelajaran yang berisi materi tentang ketentuan berpakaian sesuai syariat islam yang bisa dipelajari oleh peserta didik secara mandiri ataupun secara tatap muka disekolah.

- b. **Software *ispring suite*** merupakan sebuah software yang memadukan power point dengan kuis interaktif (Teguh Arie Sandy, 2014: 66). *Software* ini berguna untuk mengubah file presentasi ke dalam bentuk flash atau bisa diputarkan dalam bentuk video secara mudah sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang khusus atau kompleks. Slide presentasi berbentuk biasa dirubah dengan menggunakan *software ispring suite* menjadi sebuah produk berbentuk video serta bisa dibuka di hampir setiap komputer
- c. **Android**. Suatu sistem operasi berbasis Linux yang dibuat untuk unit beroperasi *touch screen* seperti telepon pintar dan komputer tablet (Kusniati, dkk, 2016:12). Video yang dirancang dibuat agar bisa dibuka oleh peserta didik pada handphone android masing-masing, sehingga peserta didik bisa menggunakan handphonenya dengan bijak dalam proses pembelajaran serta juga bisa dibuka berkali-kali tanpa harus menggunakan kuota setiap kali membukanya walaupun dari rumah masing-masing.
- d. **Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti** adalah salah satu mata pelajaran yang membimbing dan menyiapkan peserta didik untuk dapat memahami, meyakini, mengenal, menghayati, mengimani, bertakwa kepada allah, berakhlak mulia, dan beramal sesuai tuntunan agama islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Amra (2010:1) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu fasilitas yang bisa digunakan untuk memperlancar komunikasi pembelajaran, mencakup hardware dan software, digunakan dengan harapan dapat memperoleh proses dan juga hasil pembelajaran yang efektif dan efisien serta mampu meraih tujuan instruksional (sasaran yang ingin diraih setelah menyampaikan pokok bahasan yang telah direncanakan) dengan mudah.

Gegne dalam Binti menyebutkan bahwa media adalah beraneka ragam bentuk komponen di lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi mereka untuk belajar. Sementara menurut Brigs dalam Binti media merupakan sesuatu benda yang dapat menyalurkan informasi untuk mendorong peserta didik dalam menuntut ilmu (Binti, 2018:58).

Rodhatul Jennah dalam Nurlaila (2019:13) media pembelajaran merupakan semua yang bisa dipakai untuk menyalurkan materi pembelajaran sehingga meningkatkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Gerlach & Ely dalam Unang dan Ahmad (2018) mengemukakan bahwa media jika dilihat secara umum merupakan sesuatu yang dapat membentuk keadaan peserta didik untuk bisa mendapatkan ilmu pengetahuan, mendapatkan keahlian, serta membentuk sikap peserta didik baik itu berasal dari manusia, materi, atau suatu kejadian. Secara spesifik juga dijelaskan bahwa pengertian media dalam proses pembelajaran lebih sering dimaknai sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk mengambil, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Unang dan Ahmad, 2018:50).

Menurut Education Association, media diartikan sebagai suatu benda yang bisa dimanipulasikan (mengerjakan sesuatu dengan keterampilan tertentu sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan), dapat dipandang, suaranya dapat tangkap oleh indra pendengaran, dapat difahami isi pesannya atau dibincangkan beserta menggunakan instrumen yang benar dalam proses pembelajaran, juga dapat mempengaruhi keefektivan kegiatan pengajaran (Sabri, 2005:112).

Pengertian media diatas senada dengan penjelasan Daradjat dalam Zainal bahwa media pembelajaran tersebut berupa barang atau objek yang bisa dirasakan (diraba), spesifiknya dapat dilihat dan didengar, baik objek tersebut ada di dalam ataupun di luar kelas, objek tersebut berfungsi sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik (Zainal, 2018:109).

Asnawir dan Usman (2002:11) juga menjelaskan bahwa yang disebut dengan media adalah semua yang dapat mengantarkan informasi dan membangkitkan aspek kognitif, anggapan, dan keinginan audien (peserta didik) sehingga mampu menumbuhkan terlaksananya pembelajaran pada diri peserta didik (Asnawir dan Usman, 2002:11).

Kata pembelajaran berasal dari kata “belajar” yaitu tindakan berproses berisi komponen yang sangat mendasar atau pokok dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Hintzman menjelaskan dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory*, dalam M Ramli, berpendapat bahwa “*learning is a change in organism due to experience vetch can affect the organism’s behavior*”, suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut (M Ramli, 2015:135).

Reza memberitahukan bahwa pembelajaran selain memberikan informasi pembelajaran tetapi juga mengatur situasi dan kondisi untuk belajar, hal ini dikarenakan tujuan pokok dari pembelajaran adalah

pembelajar itu sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses hubungan timbal balik atau komunikasi dua arah yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik juga dengan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan, untuk mengadakan perubahan pada aspek kognitif (berfikir), afektif (sikap) dan motorik (keterampilan). Oleh sebab itu supaya kegiatan belajar mengajar menjadi bermakna, seorang guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang beraneka ragam dan menarik bagi peserta didik (Reza, 2018:13).

Sedangkan yang dimaksud dengan media pembelajaran atau media pendidikan sebagaimana yang dijelaskan oleh Latuheru dalam Arsyad menerangkan bahwa media pendidikan merupakan semua perangkat tambahan yang dapat dimanfaatkan dalam rangka memberikan informasi dari narasumber belajar, baik sumbernya berasal dari guru maupun dari yang lainnya kepada penerima atau peserta didik. Hamalik juga menegaskan dalam kutipan yang sama bahwa penggunaan media dapat menumbuhkan semangat peserta didik serta memberi dorongan terhadap peserta didik juga memberi dampak terhadap kejiwaan peserta didik (Arsyad, 2006:15).

Hamijaya dalam Amra (2010:1) juga menerangkan bahwa media merupakan setiap alat atau setiap perangkat yang bisa dipakai oleh penyebar ide dalam memberikan ide kepada penerima. NEA (*National Education Association*) juga menjelaskan bahwa media merupakan setiap usaha yang dimanipulasikan, sehingga dapat dilihat, dapat didengar, dapat dipahami pesan yang terkandung didalamnya, atau dibincangkan serta menggunakan instrumen yang benar untuk proses penyaluran informasi.

Sanjaya (2008:204) juga menjelaskan tentang pengertian media pembelajaran dengan mengutip kembali pendapat Rossi dan Breidle yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan semua perangkat (*hardware* atau *software*) seperti radio, buku, internet dan lain-lainnya yang bisa dimanfaatkan dan dipakai dalam meraih tujuan pendidikan.

Sedangkan Scanlan dalam Yaumi (2017:5) memaparkan bahwa media pembelajaran meliputi seluruh perlengkapan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Baik itu berupa media tradisional seperti kapur tulis, *handout*, diagram, *slide*, *overhead*, objek nyata, dan rekaman video, atau film maupun media mutakhir yang lebih modern seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif.

Pengertian media pembelajaran menurut para ahli diatas saling menguatkan serta saling melengkapi, sehingga penulis mengikhtisarkan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat tambahan ataupun benda yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam aktivitas pembelajaran untuk *transfer of knowledge* terhadap peserta didik, benda yang dijadikan media pembelajaran itu harus dapat menyalurkan pesan dan dapat memotivasi peserta didik serta menumbuhkan kegiatan pembelajaran pada diri peserta didik.

2. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011:13) menjelaskan tentang ciri-ciri media sebagai alasan utama perlunya penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai pelengkap dari sesuatu yang kurang bisa atau kurang efisien dilakukan oleh guru. Ciri-ciri media pembelajaran adalah:

Pertama, ciri fiksatif (*fixative property*) yaitu ciri yang mengilustrasikan tentang fungsi media dalam merekam, menyimpan, mengabadikan serta menggambarkan kembali suatu peristiwa atau kejadian tentang suatu objek di saat-saat tertentu dan dapat dipindahkan kapan saja. seperti yang dapat kita lakukan dengan menggunakan media fotografi, video tape, disket, komputer, dan film (Arsyad, 2011:13).

Ciri ini sangat penting karena fenomena yang sudah disimpan walaupun hanya terjadi sekali saja dapat direkonstruksi kembali demi kebutuhan pembelajaran, proses belajar peserta didik juga bisa diabadikan

guru supaya bisa dikaji ulang, ditelaah dan dikritisi oleh para peserta didik dan guru baik secara individual maupun berkelompok (Arsyad, 2011:13).

Kedua. Ciri manipulatif (*manipulative property*), menggambarkan bahwa media bisa mempersingkat atau memperpanjang waktu untuk sebuah fenomena yang perlu dipublikasikan dalam proses pembelajaran, terjadinya sebuah fenomena dalam durasi yang panjang dapat dipublikasikan dengan memakai cara pengambilan gambar *time-lapse recording* sehingga durasi berubah menjadi relative pendek.

Seperti proses pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada larva berubah menjadi kupu-kupu yang berlangsung cukup lama dapat dipercepat dengan teknik diatas. Media yang dibuat dapat diubah sedemikian rupa, dapat dipotong atau dihilangkan bagian yang tidak dibutuhkan sehingga hanya menampilkan bagian-bagian tertentu saja. Media dengan ciri manipulatif harus dilakukan dengan sungguh-sungguh agar dalam merekonstruksi ulang suatu objek tidak terjadi kesalahan yang dapat menimbulkan dampak berupa salah penafsiran dari pihak penerima informasi yang dapat mendatangkan atau memunculkan keraguan bahkan sesat atau salah pemahaman yang mengakibatkan terjadinya perubahan sikap peserta didik kearah yang tidak diinginkan (Arsyad, 2011:13).

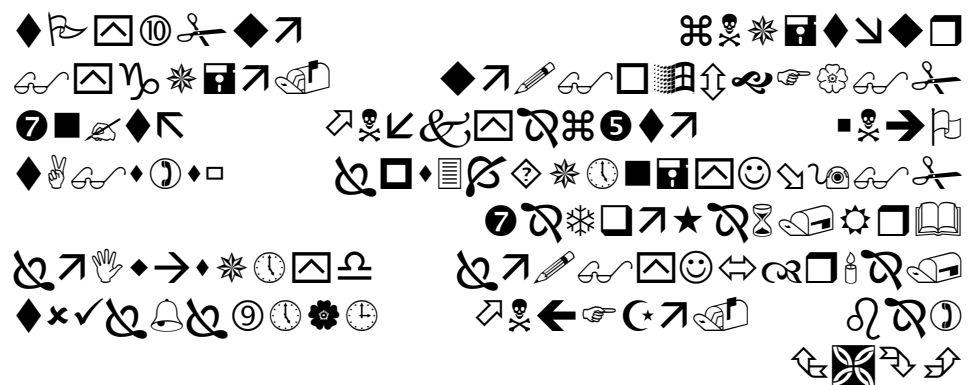
Ketiga, ciri distributif (*distributive property*) merupakan ciri yang memberikan gambaran bahwa suatu fenomena atau objek bisa dipindahkan ke suatu tempat dan disaat yang sama juga dapat disuguhkan kepada para peserta didik dengan dorongan kemampuan yang hampir sama. Selain itu, penyebaran media tidak terfokus pada sekolah yang ada di suatu wilayah tertentu saja akan tetapi juga menyebar luas ke segala penjuru yang diinginkan seperti rekaman video, audio, disket computer (Arsyad, 2011:14).

Arsyad juga memaparkan bahwa informasi hanya perlu direkam sekali dalam bentuk format media apapun, informasi yang telah direkam dapat dibuat dan digunakan berulang kali secara serentak di segala penjuru. Stabilitas informasi yang berhasil direkam dibandingkan dengan

informasi yang asli akan terjamin sama atau hampir sama (Arsyad, 2011:14).

Sedangkan ciri-ciri media pembelajaran secara umum menurut Abhanda Amra antara lain media tersebut serupa dengan alat peraga tidak langsung dan langsung, dapat difungsikan dalam proses komunikasi terbimbing (komunikasi yang mengandung pelajaran), efektif dalam instruksional, mengandung kaidah-kaidah yang berlaku bagi kepentingan pendidikan dan terutama sangat berkaitan dengan komponen-komponen sistem instruksional maupun dengan metode yang digunakan guru mengajar (Amra, 2010:2).

Rudy Bretz dalam Mahnun (2012:30) mengklasifikasikan ciri-ciri media menjadi tujuh kategori, yaitu: 1) media audio-visual-gerak disebut juga media terlengkap karena selain menggunakan kemampuan audio yang bisa didengar, kemampuan visual (yang bisa dilihat) juga dilengkapi dengan gerak; 2) Media audio visual-diam merupakan media yang hanya berisi suara dan gambar (audio-visual) saja tanpa disertai dengan gerak; 3) Media audio-semi-gerak adalah media yang tidak bisa menayangkan gambar tetapi mampu menghasilkan suara yang bisa didengar dan dilengkapi dengan gerakan; 4) Media visual-gerak; media yang dapat dilihat serta dilengkapi dengan adanya gerakan tanpa mengeluarkan suara; 5) Media visual-diam yaitu media yang tidak menampilkan suara ataupun gerak, tetapi dapat menyampaikan informasi secara visual. Dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 Allah berfirman:



“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah memberitahukan kepada Nabi Adam a.s tentang nama-nama benda yang ada di bumi agar diketahui oleh Nabi Adam a.s, kemudian Allah memerintahkan para malaikat untuk menyebutkan benda-benda yang sebelumnya tidak diketahui sama sekali oleh malaikat, akan tetapi telah diketahui oleh setelah mendapatkan gambaran dari Allah SWT.

Quraish Shihab dalam tafsirnya menjelaskan bahwa setelah Nabi Adam diciptakan, lalu Allah mengajarkan Nabi tentang nama dan keistimewaan serta kualitas benda-benda agar ia bisa hidup dan mengambil manfaat dari alam. Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat seraya berfirman *“sebutkan kepadaku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar”*. Selain dalam al-qur’an juga ada beberapa hadits yang menceritakan tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran seperti gambar, kerikil dan jari tangan. Salah satu contoh penggunaan media visual gambar yang dilakukan oleh Nabi Muhammad Saw dalam proses pembelajaran adalah:

خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ
 خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صَغَارًا إِلَى
 هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ:
 هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطًا بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا
 الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصَّغَارُ
 الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا
 نَهَشَهُ هَذَا..

“Nabi saw. membuat gambar persegi panjang, ditengah-tengah ditarik suatu garis sampai keluar. Kemudian beliau membuat garis pendek-pendek di sebelah garis yang ditengah-tengah seraya bersabda: “ini adalah manusia, dan persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang di luar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek-pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila ia dapat menghadapi hambatan yang satu, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain. Dan apabila ia dapat mengatasi hambatan yang lain, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain lagi.” (H.R Bukhari)

Hadits senada juga terdapat dalam kitab Hadits Sunan Ibnu Majah no. 4221 kitab zuhud bab angan-angan dan ajal

حَدَّثَنَا أَبُو بَشِيرٍ بَكْرُ بْنُ خَلْفٍ وَأَبُو بَكْرِ بْنُ خَلَادِ
الْبَاهِلِيُّ قَالَا حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ حَدَّثَنَا سُفْيَانُ حَدَّثَنِي
أَبِي عَنْ أَبِي يَعْلَى عَنْ الرَّبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ
مَسْعُودٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ خَطَّ خَطًّا
مُرَبَّعًا وَخَطًّا وَسَطَ الْخَطِّ الْمُرَبَّعِ وَخُطُوطًا إِلَى جَانِبِ
الْخَطِّ الَّذِي وَسَطَ الْخَطِّ الْمُرَبَّعِ وَخَطًّا خَارِجًا مِنَ الْخَطِّ
الْمُرَبَّعِ فَقَالَ أَتَدْرُونَ مَا هَذَا قَالُوا اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ قَالَ
هَذَا الْإِنْسَانُ الْخَطُّ الْأَوْسَطُ وَهَذِهِ الْخُطُوطُ إِلَى جَنْبِهِ
الْأَعْرَاضُ تَنْهَشُهُ أَوْ تَنْهَسُهُ مِنْ كُلِّ مَكَانٍ فَإِنْ أَخْطَأَهُ
هَذَا أَصَابَهُ هَذَا وَالْخَطُّ الْمُرَبَّعُ الْأَجَلُ الْمُحِيطُ وَالْخَطُّ
الْخَارِجُ الْأَمَلُ

Telah menceritakan kepada kami Abu Bisyr Bakar bin Khalaf dan Abu Bakar bin Khallad Al Bahili keduanya berkata; telah menceritakan kepada kami Yahya bin Sa'id telah menceritakan kepada kami Sufyan telah menceritakan kepadaku ayahku dari Abu Ya'la dari Ar Rabi' bin Khutsaim dari Abdullah bin Mas'ud dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bahwa beliau membuat garis persegi empat dan menggaris tengah di persegi empat tersebut, dan membuat beberapa garis pada sisi garis tengah dari tengah garis tersebut serta satu garis di luar garis segi empat tersebut. Lalu beliau bersabda: "Tahukah kalian apakah ini?" para sahabat menjawab; "Allah dan Rasul-Nya yang lebih mengetahui." Beliau bersabda: "Ini

adalah manusia berada di garis tengah, sementara garis-garis ini (yang berada di sisinya) adalah rintangan-rintangan yang menghimpit -atau yang menggigitnya- dari segala tempat. Jika ia berbuat salah, maka ia akan terkena garis ini. Adapun garis segi empat yang mengitarinya adalah ajal yang mengelilinya. Dan garis yang berada di luar adalah cita-citanya."

Hadis ini menceritakan Rasulullah Saw. memberikan gambaran tentang manusia sebagai garis lurus, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya merupakan ajalnya, garis yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angan manusia itu sendiri sedangkan garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus merupakan musibah atau cobaan serta ujian yang selalu datang untuk menantang manusia di atas dunia ini. Melalui media gambar ini, Rasulullah Saw. memberikan penjelasan tentang hakikat kehidupan manusia yang mempunyai angan-angan serta cita-cita yang tinggi ke depannya, sedangkan ajal selalu mengintai dan menghampirinya setiap saat yang tidak bisa ia hindari, sedangkan dalam kesehariannya berbagai musibah dapat mengancam keberadaannya, setiap satu musibah bisa dihindari, maka yang lainnya akan datang dan membinasakannya, maksudnya setiap manusia tidak bisa mengetahui apa bentuk musibah dan ajalnya, kapan terjadinya musibah dan kapan ajal menjemputnya (Abdul, 2018:107).

Secara tidak langsung Rasulullah Saw. menyampaikan agar jangan hanya berangan-angan panjang saja tanpa ada usaha untuk melaksanakan, siapkan diri untuk menghadapi cobaan, dan ujian serta juga harus mempersiapkan bekal untuk menghadapi kematian. dari sini, dapat diketahui bahwa Rasulullah Saw. merupakan seorang guru atau pendidik yang sangat mahir dalam menggunakan metode dan memilih media yang sesuai dalam memberikan pengetahuan kepada manusia sehingga lebih mudah dimengerti maksudnya dan diterima oleh akal dan jiwa. Selain itu juga memberitahukan bahwa dalam proses belajar mengajar sangat penting menggunakan media penunjang agar pesan yang ingin disampaikan dalam

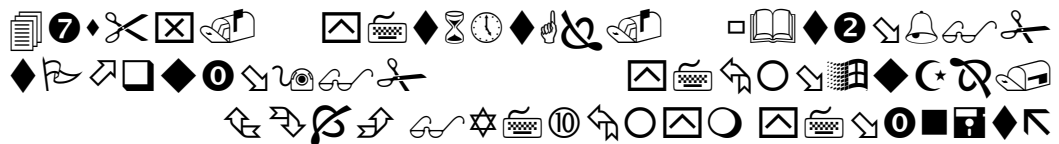
pembelajaran bisa diterima secara mudah oleh orang lain, (Abdul, 2018:109).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa media visual atau media yang bisa dilihat telah digunakan dalam islam semenjak dahulu kala saat Rasulullah Saw masih hidup dan beliau sendiri juga menggunakannya untuk menasehati dan mengajarkan para sahabat (Abdul, 2018:109).

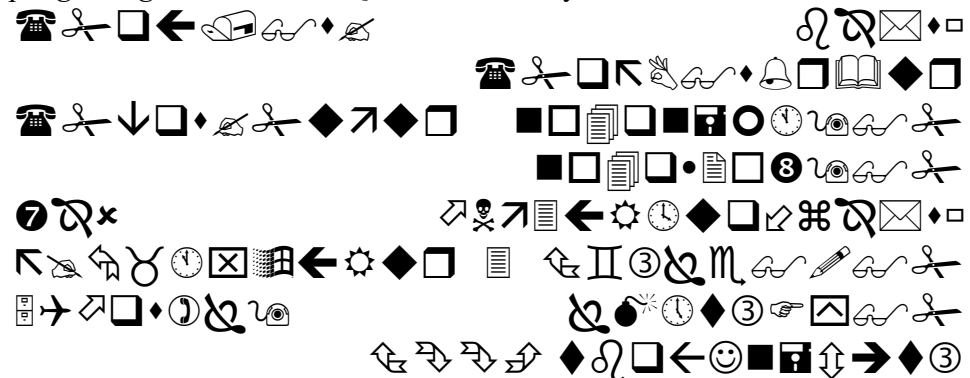
Jadi dapat dipahami bahwa hadits diatas memberikan petunjuk bahwa Nabi Muhammad Saw merupakan seorang pendidik yang sangat handal dalam masalah metodologi pembelajaran. Beliau memberikan penjelasan tentang suatu informasi melalui media visual berupa gambar yang bisa dilihat dan suara beliau saat menjelaskan langsung bisa didengar (audio) agar lebih mudah dipahami dan diterima informasi yang disampaikan oleh akal dan jiwa para sahabat (Unang dan Ahmad, 2018:54).

Jenis media selanjutnya adalah: 6) media audio merupakan media yang hanya mengeluarkan suara saja tanpa bisa dilihat oleh pendengarnya. Ada beberapa ayat al-quran yang menerangkan tentang adanya penggunaan media pembelajaran audio dengan mengambil kata baca, menjelaskan, menceritakan dan kata-kata lain yang semakna, antara lain:

QS. Al-Isra/ ayat 14

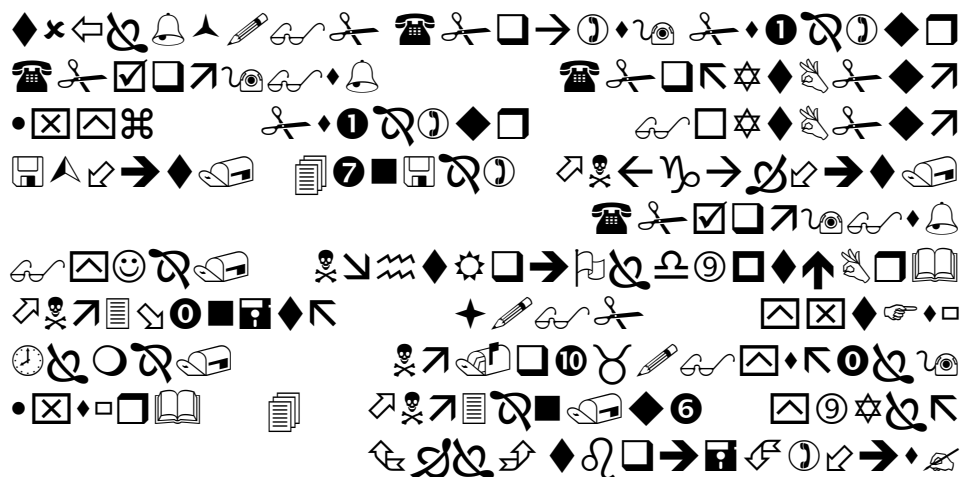


“Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu.” QS. At-Taubah ayat 11



“Dan jika mereka bertobat, melaksanakan shalat dan menunaikan zakat, maka (berarti mereka itu) adalah saudara-saudaramu seagama. Kami menjelaskan ayat-ayat itu bagi orang-orang yang mengetahui.

QS. Al-Baqarah ayat 76



“Dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata, “Kami telah beriman.” Tetapi apabila kembali kepada sesamanya, mereka bertanya, “Apakah akan kamu ceritakan kepada mereka apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, sehingga mereka dapat menyanggah kamu di hadapan Tuhanmu? Tidakkah kamu mengerti?”

Ketiga kata kerja diatas menghasilkan suara yang berisi informasi sehingga yang disampaikan dapat dimengerti oleh penerima informasi, seperti saat guru menyampaikan informasi pembelajaran dengan cara membacakan materi yang ada di dalam buku sumber (Abdul, 2018:105); 7) Media cetak merupakan media yang dapat memberikan pesan berupa huruf-huruf dan simbol-simbol verbal tertentu saja (Mahnun, 2012:30).

Dari ciri-ciri diatas Rudy Bretz dalam Mahnun (2012:30) mengelompokkan ciri utama media diatas kepada tiga komponen, yaitu audio, visual, dan gerak.

3. Kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*). Media pembelajaran merupakan wadah penyampai pesan yang sangat besar pengaruhnya, selain dapat mengambil perhatian peserta didik, juga bisa menyampaikan informasi pembelajaran disemua mata pelajaran. Agar proses pembelajaran bisa maksimal serta beorientasi pada prestasi belajar peserta didik, guru harus dapat menghasilkan situasi belajar yang dapat memusatkan perhatian peserta didik menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, (M. Ramli, 2015:133).

Media pembelajaran dapat menciptakan kreativitas dan karya inovatif, hal ini terjadi karena media dapat memicu berpikir kritis peserta didik dengan memanfaatkan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya. Media pembelajaran juga dapat menambah atau menaikkan daya guna proses pembelajaran, karena dengan memanfaatkan media tersebut dapat meraih peserta didik di tempat yang berbeda, lokasi dan waktu yang tidak terbatas serta juga dapat menyelesaikan masalah pendidikan baik dalam lingkup yang kecil maupun yang luas (Milawati, dkk, 2021:23).

Fungsi atau kegunaan media pendidikan secara garis besar menurut Sadiman (2011:16) adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang disampaikan lebih jelas dan tidak terlalu bersifat hafalan.
- b. Keterbatasan ruang, waktu dan daya indeks dapat diatasi seperti:
 - 1) Objek yang ukurannya besar bisa diperkecil dengan bingkai, realita, gambar, model, atau film.
 - 2) Objek yang ukurannya lebih kecil dapat diperbesar dengan proyektor mikro, gambar, film atau bingkai film.
 - 3) Gerak yang terlalu terlalu cepat atau terlalu lambat, bisa diubah dengan menggunakan *timelapse at high-speed photography*.
 - 4) Kejadian pada masa lalu bisa dilihat kembali melalui video, rekaman film, foto maupun secara verbal.

- 5) Objek yang terlalu rumit dapat ditampilkan menggunakan model, diagram, dan lain-lain.
 - 6) Konsep yang terlalu lebar seperti gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain dapat ditampilkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain (Sadiman, 2011:16).
- c. Peserta didik yang bersikap pasif dapat terbantu dan dapat diatasi kalau guru mampu memanfaatkan media yang benar dan bermacam-macam untuk memunculkan motivasi belajar peserta didik, menimbulkan interaksi (tindakan yang saling mempengaruhi) antara peserta didik dengan kenyataan dan lingkungan, mendorong peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan bakat serta minat peserta didik (Sadiman, 2011:16).
 - d. Perbedaan sifat dan pengalaman peserta didik, background guru serta lingkungannya yang juga berbeda dengan peserta didik, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan harus sama diberikan kepada semua peserta didik, tentu saja guru akan menemukan kesulitan ataupun hambatan jika tidak menggunakan media pembantu dalam pendidikan atau pembelajaran, guna media pendidikan bagi guru yaitu untuk memberikan stimulus yang sama kepada peserta didik, menyamakan pengalamannya dan menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, 2011:16).

Kemp and Dayton dalam Sanjaya (2008:210) menjelaskan bahwa media sangat berperan penting dalam kegiatan. Peran tersebut antara lain:

- a. Materi yang diberikan lebih tersandar.
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.
- c. Waktu yang digunakan bisa dipersingkat dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
- d. Pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja yang diinginkan dan kapan saja diperlukan
- e. Memaksimalkan proses pembelajaran dan memberikan motivasi terhadap peserta didik

- f. Peran guru sudah mengalami perubahan kearah yang lebih bagus dan baik karena guru bukan lagi merupakan sumber belajar satu-satunya didalam kelas (Sanjaya, 2008:210).

Penggunaan media sangat membantu menghilangkan kejenuhan yang disebabkan oleh penyampaian materi dari guru yang bersifat monoton (sama modelnya setiap kali pertemuan) dan juga dapat menambah kejelasan materi yang disampaikan sehingga bisa menumbuhkan motivasi serta merangsang semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya membuat peserta didik lebih berusaha ketika mendapatkan berbagai masalah dalam pembelajaran.

Senada dengan penjelasan Djamarah dan Zain bahwa pemakaian media akan efektifitas dalam proses pembelajaran dan informasi pembelajaran juga dapat menimbulkan ambisi dan ketertarikan yang baru, mengaktifkan peserta didik untuk belajar dan memberi stimulus terhadap psikologisnya, disamping itu juga bisa menolong menambah pemahaman, menyampaikan data dengan menarik dan valid, mempermudah penafsiran data, dan memadatkan informasi (Nugrahani, 2007:35).

Media pembelajaran bermanfaat bagi guru dan peserta didik, beberapa diantaranya menurut Harjanto (2005:243) yaitu:

- a. Maksud yang ingin disampaikan akan lebih jelas sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan mudah dan tujuan pembelajaran menjadi tercapai.
- b. Metode pembelajaran menjadi beraneka ragam, sehingga memudahkan guru dalam proses penyampaian informasi.
- c. Kegiatan peserta didik di kelas menjadi lebih aktif, dikarenakan selain mendengarkan uraian guru, peserta didik juga dituntut untuk melakukan kegiatan lain seperti mengamati suatu objek, melakukan suatu arahan dari guru, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.
- d. Perhatian dan minat peserta didik akan lebih meningkat jika menggunakan media pembelajaran (Harjanto 2005:243).

4. Prinsip-prinsip penggunaan media

Media harus mempunyai prinsip- prinsip tertentu agar tercapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya:

- a. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik.
- b. Harus memperhatikan keberhasilan dan kemampuan penggunaannya termasuk kemampuan guru dalam mengoperasikannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sanjaya, 2006:171).

Menurut Sudjana beberapa prinsip dalam pemilihan media antara lain:

- a. Media yang dipakai harus sinkron dengan bahan serta tujuan pelajaran
- b. Penggunaan media harus memperhitungkan tingkat kematangan dan kemampuan subjek atau penggunaannya dengan tepat termasuk peserta didik dan guru.
- c. Media yang disajikan harus sesuai dengan waktu, tempat, situasi yang tepat serta sesuai dengan sarana dan metode yang ada (Sudjana, 2010:104).

5. Jenis-jenis media pembelajaran

Media yang dipakai dalam pembelajaran harus tepat, waktu dan sarana serta metode yang digunakan harus menyesuaikan agar guru tidak kesusahan dalam memilih dan menggunakan macam-macam media, berikut ini beberapa macam media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, yaitu:

a. Media cetak

Jenis media yang simple dan sangat fleksibel dalam penggunaannya seperti: buku, modul, brosur, leaflet, dan hand out. Media ini bisa dipakai oleh peserta didik kapan saja, dimana saja tanpa membutuhkan peralatan khusus. Untuk bahan grafis berisi pesan khusus seperti: foto, poster, diagram, grafik, chart, serta karikatur (Arsyad 2011:29).

b. Media pameran atau display

Merupakan media yang digunakan sebagai alat penyampai informasi dan ilmu pengetahuan yang menarik penggunaannya, karena digunakan dengan cara menampilkan tempat atau objek tertentu supaya dapat diamati, dicari dan dipelajari informasi yang terkandung didalamnya, contohnya dari media pameran yaitu: diorama, realia, model dan kit. Media ini tidak jauh berbeda dengan media cetak yang penggunaan juga bermacam-macam, seperti segala objek sungguhan (*real object*) contoh: penggunaan tumbuhan hidup untuk dijadikan media dalam pembelajaran dan objek tiruan atau replika model, contohnya penggunaan boneka manusia dalam praktek penyelenggaraan jenazah.

c. Media audio

Merupakan jenis media ini hampir bisa dipakai untuk penyampaian semua jenis ilmu pengetahuan dan informasi, akan tetapi ada beberapa ahli yang berargumen bahwa media audio sangat tepat dipakai dalam pembelajaran khusus saja seperti kemampuan berbahasa dan juga seni.

d. Multimedia

Media ini merupakan produk yang dihasilkan dari kemajuan teknologi digital sebagai fasilitas pembelajaran yang bisa disamakan, diimbangkan atau diselaraskan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar user atau penggunanya, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Hal ini disebabkan karena multimedia dapat menampilkan pengetahuan dan pesan yang dikombinasikan dengan beberapa komponen lainnya seperti; teks, gambar, suara, video, grafik, dan lainnya secara serentak atau bersamaan yang mengakibatkan program multimedia (gabungan dari teks, gambar, suara, dan lain sebagainya) bisa memberikan dan menampilkan informasi atau pengetahuan yang sangat luas dan lengkap untuk dipelajari oleh penggunanya atau peserta didik. Selain itu program multimedia

pembelajaran juga telah dipadukan dengan perangkat komputer sehingga dapat digunakan dalam media interaktif (Arsyad 2011:33).

e. Media tradisional dan media digital

Merupakan jenis media yang bisa dimanfaatkan atau dipakai dengan bantuan perangkat elektronik dan bisa juga tanpa menggunakan bantuan dari perangkat elektronik atau teknologi komputer, sedangkan media digital memiliki perbedaan yaitu penggunaannya harus dibantu oleh perangkat elektronik.

Kemajuan yang berlangsung sangat cepat pada media digital dan jaringan, memberi dampak yang sangat penting di segala bidang kehidupan manusia, termasuk dalam kegiatan belajar peserta didik. Akibat dari terjadinya kemajuan ini membuat kegiatan belajar peserta didik tidak lagi berlangsung dengan sumber pembelajaran yang terbatas, tetapi sudah bermacam-macam dan terbuka (Arsyad 2011:33).

Sedangkan menurut Nana Sudjana, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, diantaranya:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media terbagi kedalam tiga bagian yaitu:
 - a) Media auditif, jenis media yang berisi suara saja seperti radio, rekaman suara.
 - b) Media visual, jenis media yang dapat dilihat tanpa dilengkapi dengan suara, seperti foto, lukisan, transparansi, gambar, film *slide*, dan segala bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - c) Media audio visual, seperti rekaman video, *slide* suara, berbagai ukuran film, dan sebagainya (Sanjaya, 2008:211).
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media terbagi dua yaitu:
 - a) Daya jangkauannya luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Daya jangkauannya terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, *slide*, video dan lain-lain (Sanjaya, 2008:211).
- 3) Dilihat dari cara atau teknik penggunaannya, juga terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

- a) Membutuhkan proyeksi khusus dalam penggunaannya atau alat tambahan untuk bisa menampilkan informasi yang lebih jelas, seperti untuk menampilkan sebuah film dibutuhkan alat film *projector*, untuk menampilkan film *slide* dibutuhkan *slide projector* agar slide yang ditampilkan lebih jelas untuk dilihat dan lebih besar ukuran tampilannya, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.
- b) Tidak memerlukan proyeksi, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya (Sanjaya, 2008:211).

B. Video Edukasi

Video merupakan bagian dari teknologi atau media audio-visual yang mampu menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan (mengirimkan kepada orang lain /benda lain), dan menata ulang gambar yang bergerak artinya media ini bisa menampilkan gambar, suara, dan gerakan secara bersamaan sehingga medianya dipandang lebih menarik (Ibrahim, dkk, 2000:110).

Video merupakan gabungan dari gambar gerak dan suara (*audio visual*) yang membentuk satu kesatuan berisi pesan-pesan pembelajaran, disusun menjadi sebuah alur untuk mencapai tujuan pembelajaran dan disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Video dapat digunakan sebagai alat bantu belajar karena sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, contohnya benda-benda yang ukurannya terlalu kecil atau terlalu besar, terlalu berbahaya atau bahkan yang tidak bisa dikunjungi dapat diadakan melalui media video pembelajaran (Reza, 2018:18).

Kelebihan video:

1. Menanggulangi keterbatasan ruang dan waktu (menampilkan fenomena yang mendekati atau hampir sama dengan keadaan yang sebenarnya).
2. Informasi yang disampaikan menjadi jelas dengan menggunakan teknik manipulasi baik dari segi ukuran, kecepatan, ataupun warna dan penayangannya bisa dilakukan berulang kali sesuai kebutuhan pengguna serta agar pengguna atau user bisa mengamati dan mempelajari objek secara

seksama maka video tersebut bisa diberhentikan sejenak dimanapun yang diinginkan oleh penggunanya.

Kelemahan video:

1. Komunikasi yang terjadi hanya bersifat satu arah dan membutuhkan alat bantu yang lumayan mahal harganya (LCD/proyektor, kamera video, video tape recorder, tv monitor, dan lain-lain) untuk dapat menayangkan video tersebut.
2. Jenis dan format video memiliki jenis dan tipe yang berbeda disetiapnya atau formatnya belum standard.

Sedangkan edukasi menurut M. J Lavengeld dalam Kusniati, adalah kegiatan belajar mengajar dalam rangka menumbuh kembangkan potensi diri peserta didik berupa pengembangan kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, memiliki keterampilan mampu mengendalikan dirinya dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik (Kusniyati, dkk, 2016:12).

Edukasi lebih sering juga disebut dengan pendidikan yang bermakna usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia dewasa dalam mengarahkan, membimbing dan mendidik manusia yang kurang matang mencapai tingkat kedewasaan atau kematangan baik itu matang atau dewasa dalam berfikir, berperilaku ataupun dalam masalah pengendalian diri. Edukasi juga diartikan dengan upaya yang dilakukan untuk membantu peserta didik mengerjakan dan menyelesaikan tugas hidupnya supaya mampu menjadi manusia yang hidup mandiri, akil balig, dan bertanggung jawab (Kusniyati, dkk, 2016:12).

Video edukasi merupakan sebuah media berbentuk video yang dijadikan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mendidik, didalamnya terkandung materi pembelajaran, diintegrasikan dengan audio dan gerak sehingga tampilannya menjadi lebih bagus, tujuannya untuk mempengaruhi minat belajar peserta didik agar lebih tinggi lagi (Tabah, 2015:10).

C. Ispring Suite

1. Pengertian *ispring suite*

Ispring suite merupakan perangkat lunak yang bisa menukar slide presentasi dari bentuk biasa kedalam bentuk flash, yaitu bentuk media yang menggunakan e-learning LMS (*learning management system*) sehingga file presentasi menjadi lebih menarik untuk ditampilkan dan interaktif serta bisa dibuka di hampir setiap komputer (Sandy, 2014:66).

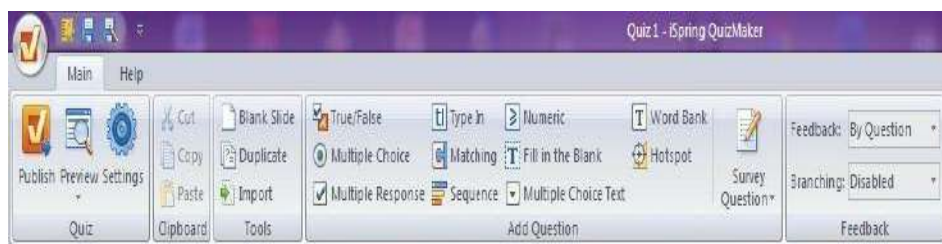
Ispring berawal pada tahun 2005, ketika tim merilis *Flashspring Pro*, prototipe dari semua produk *Ispring*. *Ispring* pada saat itu merupakan konverter sederhana *Power Point* ke *Flash* dengan versi gratis dan komersial. Kemudian dirilis *Flashspring Ultra* dan kompatibilitas SCORM menjadi tersedia. Tahun 2009 adalah diluncurkan e-learning yang menjadikan *ispring* terbaru dengan nama *Ispring* yang mendapat respon baik dari pasar karena memberikan hasil berkualitas tinggi dengan harga yang wajar. Pada tahun 2011, produk *ispring* diperkenalkan di *European Exhibition* untuk pertama kalinya serta juga dirilis sebagai penerus *Ispring Presenter*. Pada tahun 2012, Joe Ganci dari e-Learning Joe mengeluarkan sebuah survey dari *ispring suite* di *Learning Solution Magazine*. Pada bulan Mei 2015, Ganci host webinar untuk *Training Magazine Network* membandingkan *ispring suite* dengan 5 software lain yang berbasis *PowerPoint e-Learning*. Ganci menerbitkan hasil akhir dari penelitiannya dalam sebuah artikel untuk *Learning Solution Magazine*. Versi saat ini dari *ispring suite* adalah *ISpring Suite 8.0*, keluar pada oktober 2015 (Sari, 2016:43).

Beberapa fitur *ispring suite* adalah:

1. Fitur untuk mencantumkan bermacam-macam media seperti merekam audio maupun video, mensinkronisasi menambahkan video presenter, memasukkan video dari youtube, menambahkan informasi tentang pembuat presentasi, menginput gambar atau lambang perusahaan serta membuat navigasi dan desain yang unik agar media yang dihasilkan menjadi menarik.

2. Fitur untuk mengirimkan atau mengedarkan file dalam format flash secara mudah, yang bisa dipakai dimana saja dan dimaksimalkan untuk web.
3. Fitur untuk membuat kuis, user bisa memilih bentuk soal yang ingin dibuat yaitu: salah/benar, pilihan berganda, *Type In*, menjodohkan, urutan, tes angka, dan *isian*.

Tampilan pada menu tools kuis yang bisa dibuat menggunakan *ispring suite*:



Gambar 2.1 Tipe kuis dalam *ispring suite*

Tampilan pada menu utama *Ispring Suite*:



Gambar 2.2 Menu utama dalam *ispring suite*

Publish	Tool yang berfungsi untuk mengatur publikasi presentasi
Presentation	Tool yang fungsinya untuk mengatur bentuk presentasi, tautan/link dan presenter
Narration	Tool untu mengatur isi (penjelasan) video/audio yang telah diinput, dan penyeselarasan narasi
Insert	Fungsinya untuk memasukkan flash, quiz, dan video dari youtube

About Berisi informasi tentang software yang digunakan, bantuan kalau user menemukan kendala-kendala tertentu, dan update software

2. Aplikasi presentasi power point ke *ispring suite*

Ada 2 cara publikasi presentasi, yaitu:

- a. *Quick publish*: Publikasi ke bentuk flash dengan mengikuti cara yang sudah ditentukan oleh program.

Caranya:

- 1) Mengisi nama output flash movie pada *Field Presentation Title*.
- 2) Menentukan dimana presentasi yang telah dibuat akan disimpan, bisa dalam folder lokal maupun network share.
- 3) Klik tombol publish jika sudah selesai

- b. *Publish*: Publikasi yang peraturannya dipilih sendiri oleh pengguna, yaitu:

- 1) *Publish presentation to my computer* – penerbitan atau publikasi ke folder pada komputer lokal.



Gambar 2.3 Publikasi presentasi untuk disimpan di *folder* lokal atau web

- 2) *Publish presentation to slideboom* – merupakan tempat untuk mempublikasikan file yang telah dibuat melalui web/upload presentasi pada portal online dan menampilkan pada worldwide.
- 3) *Publish presentation to web/FTP* – untuk upload presentasi ke server FT
- 4) *Send presentation via E-Mail* – Mengirim presentasi melalui email (Sandy, 2014:80).

3. Publish aplikasi *i-spring* dengan *android*

- a. File hasil publish *i-spring* telah tersedia.
- b. Menginstal aplikasi/program java 5.0 dan java 7.0.
- c. Copy dan *extract file* aplikasi yang dibutuhkan kedalam *folder project android* yang ada di drive.
- d. Mengkonvert aplikasi untuk menjalankan program android dengan cara membuat sertifikat aplikasi android, membuat aplikasi descriptor XML, membuat ikon aplikasi dengan berbagai ukuran.
- e. Menginstal emulator dan perangkat android (Sandy, 2014:89).

4. Spesifikasi media *ispring suite*

Beberapa kekhasan dari media *ispring suite* yaitu:

- a. Bisa diintegrasikan dengan *microsoft power point*, terletak pada tool *add-in* sehingga mudah dalam pengerjaannya.
- b. Merubah file *power point* ke file berbentuk video/ berbasis flash yang membuatnya menjadi lebih menarik dan interaktif serta bisa dibuka di hampir setiap komputer.
- c. Kombinasi media *power point* dengan *ispring suite* yang dibangun untuk mendukung e-learning mempunyai fitur-fitur yang bisa mencantumkan bermacam-macam bentuk media, seperti menampilkan gambar ataupun video pendukung dalam proses pembelajaran (*flash* dan video dari *youtube*), dapat juga merekam dan menyinkronisasi video presenter, memasukkan atau merekam audio, memasukkan informasi tentang presentator dan lambang perusahaan serta juga dilengkapi dengan *game quiz* sebagai *ice breaking* agar peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran.
- d. Simple untuk disebar dalam format *flash*, bisa dipakai dimana saja dan dimaksimalkan untuk web (Arlitya, 2017:44).

5. Kelebihan dan kelemahan *ispring suite*

Penggunaan multimedia *ispring suite* ini memiliki kelebihan antara lain:

- a. Informasi dan materi pengajaran melalui teks yang ada dalam *power point* disajikan dengan menarik agar materi bisa diingat dengan baik dan pesan visual mudah dipahami oleh peserta didik dengan baik.
- b. Adanya gambar, animasi dan video pembelajaran yang berhubungan erat dengan materi ajar dapat menopang peserta didik dalam menganalisis materi yang bersangkutan, mampu memberikan pengalaman belajar serta dapat menarik minat peserta didik untuk fokus belajar.
- c. Setiap peserta didik memiliki karakternya masing-masing dalam pembelajaran yang terbagi menjadi tiga tipe yaitu: *visual*, *auditif* dan *kinestik*. Karakter yang berbeda tersebut dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media berbasis komputer yang bersifat multimedia yang menggabungkan aspek audio-visual. Sebagaimana seperti yang diungkapkan oleh Ashaver dalam Arlitya (2017:46) “*there are numerous benefits that students derive from the use of audio-visual aids, but quick understanding weighed more*” yang jika diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa peserta didik akan mendapatkan banyak manfaat dengan adanya penggunaan alat bantu audio-visual.
- d. Menggunakan *software ispring suite* bisa mengatasi kekurangan dari *power point* dan menjadikan media pembelajaran lebih interaktif karena segala yang disampaikan dalam media berisi makna dan maksud pengajaran dari guru yang disampaikan terhadap peserta didik dan media ini disebut juga dengan media instruksional karena adanya interaksi antara pengguna (user) dengan media tersebut (Arlitya 2017:46)
- e. Media berbentuk video menggunakan *ispring suite* ini juga juga dilengkapi dengan *quiz* dan *ice breaking* dengan tujuan peserta didik tidak merasa jenuh saat belajar.
- f. Produk media *power point* dengan menggunakan *software ispring* ini praktis dibawa kemana saja karena bisa disimpan CD, *disket* atau *flashdisk*.

Sedangkan kelemahan dari multimedia ini adalah:

- a. Tenaga pendidik memerlukan pengetahuan dan kemahiran tentang penggunaan multimedia ini dan memerlukan tambahan aplikasi untuk mengubahnya kedalam file android.
- b. Tidak dilengkapi dengan kemampuan untuk mengontrol dan mendeteksi siapa saja yang telah mengakses media yang digunakan
- c. Tidak dilengkapi dengan kemampuan untuk membuat animasi dua atau tiga dimensi secara langsung sesuai dengan konsep yang diinginkan (Nurayu, 2020:30).
- d. Slide yang berisi audio dengan durasi yang berbeda di setiap slidanya tidak bisa dipublish secara keseluruhan karena dapat menyebabkan audio yang berdurasi lumayan lama menjadi terputus atau terpotong. Satu slide presentasi untuk dijadikan video maksimal durasinya 3 menit 23 detik.

D. Android

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus dibuat pada mobile device touchscreen atau perangkat bergerak layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet. Android mulanya diciptakan oleh Android INC yaitu pendaatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel dengan bantuan finansial dari google. Android memberikan kesempatan kepada para pengembang atau developer untuk membuat aplikasi karya mereka sendiri untuk bisa dipakai diberbagai mobile device. Untuk dapat mengembangkan android, maka dibangunlah *Open Handset Alliance*, yaitu persatuan 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi (Kusniati, 2016:11).

Awal mulanya android diluncurkan pada tanggal 5 November tahun 2007, akan tetapi mulai diterbitkan dan dipasangkan di setiap gadget pada tanggal 9 Maret 2009 lalu. Android pertama yang berhasil dikembangkan adalah android versi 1.1 yang baru memberikan sentuhan lebih bagus pada sistem antar muka bagi pengguna (*user interface*) serta beberapa aplikasi yang lain.

Dua bulan kemudian tepatnya pada bulan Mei 2009 berubah menjadi android versi 1.5 yang disebut juga dengan nama *Android Cupcake* yang

tentunya lebih sempurna dari android sebelumnya. Empat bulan kemudian, tepatnya bulan September 2009 diluncurkan lagi android versi 1.6 (*Donut*). Ditahun ini juga muncul android baru versi 2.0/2.1 dengan nama *Android Enclair* yang 3 bulan setelahnya diluncurkan oleh Google pada tanggal 20 Mei 2010, android ini juga diubah ke versi 2.2 alias *Android Froyo*, perubahan versi yang dilakukan oleh google berlangsung selama 5 bulan. 7 bulan setelah itu muncul kembali android versi 2.3 (*Android Gingerbread*).

Mei 2011 dirilis lagi android versi 3.0/3.1 atau *Android Honeycomb*. Bulan Oktober 2011 kembali dirilis android versi 4.0 yang juga dikenal dengan *Android ICS* atau *Ice Cream Sandwich*. Android versi terbaru saat ini adalah *Android Jelly Bean* (android versi 4.1) yang dapat kita jumpai di dalam salah satu gadget *Google Nexus 7* yang dipelopori oleh ASUS. Dua tahun kemudian, tepatnya pada tanggal 4 september 2013 diluncurkan kembali produk *OS Anyar* yang disebut juga sebagai Android versi 4.4 atau *Android Kitkat* yang pada awalnya akan diberi nama dengan *Android Key Lime Pie*, akan tetapi setelah di telaah nama tersebut tidak sesuai dengan ejaan orang umum maka diubah menjadi *OS Android Kitkat* yang sudah familiar di sebagian orang.

Tidak jauh berbeda dengan kitkat, saat ini juga ada trend baru di industri smartphone yaitu adanya android versi 5.0.2 atau *Android Lollipop* yang di nanti oleh banyak pihak dengan harapan bisa lebih bagus dari versi sebelumnya. Selain untuk android juga dibuat aplikasi khusus untuk mobile android yang pertama kali diperkenalkan pada bulan Mei 2015 di Google I / O di bawah kode nama Android M yang berarti android versi 6.0 atau *Android Marshmallow*, dan diluncurkan secara resmi pada bulan Oktober 2015. Selain dari android-android diatas juga ada Android SDK (*Software Development Kit*) yang merupakan tools API (*Application Programming Interface*) yang berfungsi untuk mengembangkan aplikasi android berbasis pemrograman Java (Kusniati, 2016:11)

Jadi dapat disimpulkan bahwa android selalu mengalami perubahan dan pengembangan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Serta dalam waktu yang

relatif singkat android sudah berhasil meluncurkan versi 1.1 sampai versi 6.0 dan android SDK yang khusus untuk android mobile.

E. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. Pengertian pendidikan agama islam dan budi pekerti

Redja Mudjiharjo dalam karangannya yang berjudul Pengantar Pendidikan mengemukakan bahwa:

“Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal dan informal di sekolah dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi perkembangan kemampuan-kemampuan individu, agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Mudyaharjo, 2001:11).

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pendidikan adalah suatu proses yang terjadi dalam rangka pembinaan atau bimbingan terhadap fisik dan mental atau jasmani dan rohani manusia dalam rangka menuju kesempurnaan hidupnya dan terbentuknya kepribadian sempurna. Maka dari itu penyelenggaraan pendidikan haruslah dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar tujuan yang diharapkan ini dapat tercapai.

Menurut Muhaimin bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya menanamkan ajaran agama Islam dan nilai-nilainya agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang yang mana dapat berwujud kepada dua komponen yakni: a) Segenap kegiatan yang dilaksanakan seseorang untuk membantu seseorang atau kelompok peserta didik dalam menanamkan atau menumbuhkembangkan ajaran islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya dalam sikap hidup dan dikembangkan dalam keterampilan hidupnya sehari-hari; b) Pendidikan dalam Islam atau proses dan praktik penyelenggaraan pendidikan yang berlangsung dan berkembang dalam sejarah umat Islam. Dalam arti proses bertumbuhkembangnya Islam dan umatnya, baik Islam sebagai agama, ajaran maupun sistem budaya dan peradaban sejak zaman Nabi Muhammad saw (Muhaimin, 2009:7).

Menurut Zakiah Daradjat pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat

mematuhi ajaran islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup. Hal senada juga dijelaskan oleh A. Tafsir dalam Majid dan Andayani (2004:131) bahwa pendidikan agama islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Tidak jauh berbeda dengan yang disampaikan oleh Tayar Yusuf dalam Majid dan Andayani (2004:131) yang mengartikan pendidikan agama Islam sebagai usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertaqwa kepada Allah Swt.

Beberapa pengertian pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan agama Islam adalah bimbingan yang dilakukan oleh seorang guru untuk menyiapkan peserta didiknya agar dapat memahami, meyakini dan mengamalkan ajaran-ajaran agama islam. Jadi penekanannya adalah pada segi afektif atau sikap beragama, di samping kognitif dan psikomotor.

Pendidikan agama islam dan budi pekerti diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertaqwa kepada Allah Swt. dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, saling menghargai, dan produktif baik personal maupun sosial.

Pendidikan agama islam dan budi pekerti dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengamalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual maupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada

akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Jadi yang di maksud dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah salah satu mata pelajaran agama yang diberikan oleh seorang guru kepada peserta didik sebagai bimbingan untuk menyiapkan peserta didiknya agar dapat memahami, meyakini, mengenal, menghayati, mengimani ajaran islam, mengetahui tujuan hidup didunia, bertakwa kepada Allah, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-quran dan Hadis.

2. Fungsi mempelajari pendidikan agama islam dan budi pekerti

Fungsi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah fungsi edukatif dan fungsi keilmuan. Fungsi edukatif lebih menekankan kepada peserta didik untuk dapat menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Fungsi keilmuan menekankan bahwa melalui pendidikan agama islam peserta didik bisa memperoleh pengetahuan yang luas tentang seluk beluk Islam.

Jadi fungsi pendidikan agama Islam adalah untuk menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. serta membiasakan peserta didik berakhlak mulia. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan agama yang diungkapkan oleh Daradjat yaitu: a. Menumbuhkan rasa keimanan yang kuat; b. Membiasakan melakukan amal ibadah, amal sholeh dan akhlak mulia; c. Menumbuhkembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar dengan anugerah Allah Swt.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa fungsi pendidikan agama Islam dan budi pekerti di sekolah adalah sebagai salah satu bentuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman agama yakni meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah Swt. serta berakhlak mulia.

3. Tujuan mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA

Dalam UU. No 20 Tahun 2003 pasal 30 menyatakan bahwa pendidikan keagamaan berfungsi mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan menjadi ahli ilmu agama (UU. No 20 Tahun 2003 pasal 30 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Tujuan merupakan sesuatu yang akan dituju yakni sesuatu yang akan dicapai dengan suatu kegiatan atau usaha. Suatu kegiatan akan berakhir bila tujuannya tercapai. Kalau tujuan itu bukan tujuan akhir maka kegiatan berikutnya akan berlangsung dimulai untuk mencapai tujuan selanjutnya dan terus berlanjut pada tujuan akhir (Ramayulis, 2010:22).

Tujuan pendidikan adalah sesuatu yang hendak dicapai dengan kegiatan atau usaha pendidikan. Bila pendidikan itu berbentuk pendidikan formal, tujuan pendidikan itu harus tergambar dalam suatu kurikulum. Pendidikan formal adalah pendidikan yang disengaja, terorganisir, dan direncanakan menurut teori tertentu, dalam alokasi waktu tertentu (Ramayulis, 2010:22).

Pendidikan berusaha mengubah kebiasaan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak dapat berbuat menjadi dapat berbuat, dan bersikap yang tidak diharapkan menjadi bersikap yang diharapkan karena pendidikan merupakan usaha membentuk kepribadian manusia. Pendidikan agama islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi (Ramayulis, 2010:22).

Pendidikan agama islam di sekolah atau madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan

bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Majid dan Andayani 2004:136).

4. Kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas X SMA

Adapun KI dan KD dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas X SMA pada penelitian ini telah difokuskan pada materi tentang kejujuran, amanah, dan istiqamah kelas VII semester ganjil adalah:

a. Kompetensi inti

KI-1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

b. Kompetensi dasar (KD)

Kompetensi Dasar
3.1 Menganalisis Q.S. al-Hujurat/49: 10 dan 12 serta Hadis tentang

kontrol diri (mujahadah an-nafs), prasangka baik (husnuzan), dan persaudaraan (ukhuwah).
3.2 Menganalisis Q.S. al-Isra'/17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2, serta Hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.
3.3 Menganalisis makna al-Asma'u al-Husna: al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jami', al-Adl, dan al-Akhir
3.4 Menganalisis Makna Beriman Kepada Malaikat-malaikat Allah Swt.
3.5 Menganalisis Ketentuan Berpakaian Sesuai Syariat Islam
3.6 Menganalisis Manfaat Kejujuran Dalam Kehidupan Sehari-hari
3.7 Menganalisis semangat menuntut ilmu, menerapkan, dan menyampaikannya kepada sesama.
3.8 Menganalisis Kedudukan al-Qur'an, Hadis, dan ijtihad sebagai sumber hukum Islam
3.9 Menganalisis hikmah ibadah haji, zakat, dan wakaf bagi individu dan masyarakat.
3.10 Menganalisis Substansi, strategi, dan penyebab keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.
3.11 Menganalisis Substansi, strategi, dan keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Madinah.

5. Materi ketentuan berpakaian sesuai syariat islam

Adapun materi yang akan dibahas pada media pembelajaran ini adalah:

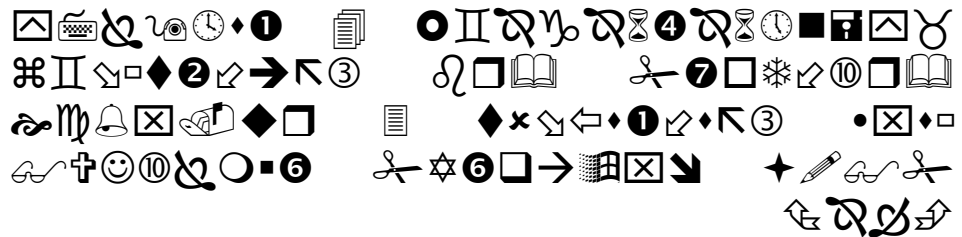
a. Pengertian pakaian muslim/Muslimah

Busana muslim merupakan busana atau pakaian yang seharusnya dikenakan oleh umat islam sesuai dengan aturan islam.

b. Ketentuan berpakaian sesuai syariat islam.

Pakaian yang dipakai harus bisa menutupi aurat manusia. Aurat bagi laki-laki mulai dari pusar sampai lutut. Sedangkan aurat wanita adalah seluruh tubuh, kecuali wajah dan telapak tangan.





Artinya: “Wahai Nabi! Katakanlah kepada istri-istrimu, anak-anak perempuanmu dan istri-istri orang mukmin, “Hendaklah mereka menutupkan jilbabnya ke seluruh tubuh mereka. Yang demikian itu agar mereka lebih mudah untuk dikenali sehingga mereka tidak diganggu. Dan Allah Swt. Maha Pengampun, Maha Penyayang” (Q.S. al-Ahzab ayat 59).

Hadits nabi tentang larangan berpakaian bagi wanita.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ
اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: صِنْفَانِ مِنْ أَهْلِ النَّارِ
لَمْ أَرَهُمَا : قَوْمٌ مَعَهُمْ سِيَاطٌ كَأَذْنَابِ الْبَقَرِ
يَضْرِبُونَ بِهَا النَّاسَ وَنِسَاءٌ كَأَسِيَّاتِ عَارِيَّاتٍ
مُمِيلَاتٍ مَائِلَاتٍ رُؤُوسُهُنَّ كَأَسْنِمَةِ الْبُخْتِ الْمَائِلَةِ
لَا يَدْخُلْنَ الْجَنَّةَ وَلَا يَجِدْنَ رِيحَهَا وَإِنَّ رِيحَهَا
لَيُوجَدُ مِنْ مَسِيرَةِ كَذَا وَكَذَا

“Ada dua golongan penghuni neraka yang belum pernah aku lihat: satu kaum mencambuk orang-orang dengan cambuk seperti ekor sapi, dan satu golongan kaum wanita yang berpakaian, tetapi telanjang, memberi- tahukan (memperlihatkan) kepada orang lain perilaku mereka yang tercela, menyimpang dari ketaatan kepada Allah, serta dari apa yang wajib mereka jaga, rambut mereka itu laksana punuk unta yang berjalan miring. Mereka tidak masuk surga dan tidak akan mencium aromanya, padahal semerbak surga bisa tercium dari jarak perjalanan sekian dan sekian” (H.R. Muslim)

Hadits ini shahih. Diriwayatkan oleh Muslim (no. 2128); Ahmad dalam Musnad-nya (II/356,440); Ibnu Hibban (no. 7418-at-Ta’liqatul Hisan); Al-Baihaqi (II/234) dan dalam Syu’abul Iman (no. 4972 dan 7414); Al-Baghawi dalam Syarhus Sunnah (no. 2578); (Lihat Silsilah al-Ahadits ash-Shahihah (no. 1326)

Dalam riwayat hadits yang lain juga diceritakan bahwa Rasulullah juga memberikan perintah untuk memakai baju tambahan di dalamnya jika baju yang dipakai oleh perempuan termasuk jenis transparan atau dalam hadits ini Rasulullah melarang perempuan untuk memakai baju yang transparan dan menampakkan lekuk tubuhnya. *Rasulullah Saw. memberiku baju Quthbiyyah yang tipis, hadiah dari Al-Kalbi kepada beliau. Baju itu pun aku pakaikan kepada istriku. Nabi Saw bertanya kepadaku: Mengapa kamu tidak mengenakan baju Quthbiyyah?* Aku menjawab: *“Aku pakaikan baju itu untuk istriku.”* Nabi Saw lalu bersabda: *“Perintahkan dia agar mengenakan baju dalam di balik Quthbiyyah itu, karena aku khawatir baju itu masih bisa menggambarkan bentuk tubuhnya.”* (H.R. al-Baihaqi, Ahmad, Abu Dawud dan Adh-Dhiya).

Jadi syarat busana atau berpakaian muslim adalah sebagai berikut:

- 1) Menutup aurat; 2) Pakaian itu bukanlah pakaian *syuhrah* (mencari sensasi); 3) Pakaian yang dipakai tidak mengundang syahwat; 4) Tidak diberi parfum yang baunya sangat mencolok; 5) Bukan untuk *tabarruj*
 - 6) Pakaian itu tidak transparan; 7) Pakaian yang dipakai tidak menyerupai laki-laki atau sebaliknya; 8) Bukan kain sutra bagi laki-laki
- c. Tujuan berpakaian menurut syariat islam: 1) Menutup aurat dan sebagai perhiasan; 2) Memelihara diri dari panasnya matahari dan dinginya cuaca; 3) Sebagai bagian dari ibadah; 4) Menghindarkan diri dari godaan setan. Allah; 5) Menghadap ridho Allah.
- d. Tata cara berpakaian menurut islam

Bagi wanita gunakan kerudung yang menutupi dada dan pakaian yang menutupi seluruh tubuhnya, selain muka dan telapak tangan kecuali di hadapan mahramnya. Ketika berada di sekitar mahram tetap harus terjaga untuk aurat-aurat tertentu agar tidak menimbulkan fitnah, kecuali kepada suaminya. Untuk cara berpakaian laki-laki minimal pakaiannya menutupi lutut sampai pusar namun tetap harus menjaga pandangan, kesopanan dan kesantunan.

- e. Hikmah berpakaian menurut syariat Islam: 1) Sebagai bukti keimanan kepada Allah; 2) Salah satu cara mendapatkan pahala dari Allah; 3) Menghindari murka dan laknat Allah; 4) Terjaga dari fitnah dan pelecehan seksual; 6) Motivasi agar lebih baik dalam ibadah.

F. Penelitian Relevan

Dibawah ini beberapa referensi yang relevan dengan judul penelitian yang penulis lakukan yaitu tentang pengembangan media dalam pembelajaran menggunakan *software ispring suite*:

1. Skripsi karya Naila Fauzia Rahmani mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Seni Yogyakarta (2014), dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Power Point* Pembelajaran Wayang Untuk Peserta didik SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta. Hasil penelitiannya terhadap 33 peserta didik kelas VIII menggambarkan bahwa media pembelajaran wayang ini layak digunakan berdasarkan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media dan produk yang dihasilkan berupa media interaktif powerpoint pembelajaran wayang yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*). Perbedaan penelitian terletak pada media yang digunakan, Naila Fauzia hanya menggunakan media power point saja akan tetapi penulis menggunakan media power point 2016 dan dikombinasikan dengan *software* lain yaitu *ispring suite 10*. Selain itu hasil pengembangan produk yang peneliti kembangkan berupa video edukasi berbasis android.
2. Skripsi Rr. Madinatul Munawwarah Program Studi PGMI UIN Sunan Kalijaga (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Menggunakan *Software Ispring Suite 6.2* untuk SD/MI kelas V Materi Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya. Penelitian dilakukan kepada 10 siswa MI Ma’arif Candran melalui uji coba terbatas. Berdasarkan penilaian ahli media dengan kategori sangat baik, ahli materi dengan kategori baik, penilaian peer reviewer dengan kategori baik, penilaian 2 guru IPA dengan kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dan dari hasil respon peserta didik yang memperoleh nilai

sempurna yaitu 100% menggambarkan bahwa peserta didik merespon positif dengan skor rata-rata keseluruhan 20,7. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rr. Madinatul Munawwarah ini untuk mata pelajaran IPA kelas V MI sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran untuk PAI dan Budi Pekerti untuk tingkat SMA kelas X. Juga terletak pada perbedaan versi *softwarena*, Madinatul Munawwarah menggunakan software ispring 6.2 sedangkan penulis menggunakan *software ispring suite 10*.

3. Skripsi Resa Melia Program Studi PAI IAIN Batusangkar dengan judul “Pengembangan Media *Power Point* Menggunakan *Software Ispring Suite* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii SMP N 3 Payakumbuh. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan. Perbedaan penelitian dari produk yang penulis kembangkan terletak pada kelas yang diteliti, penulis akan meneliti peserta didik SMA kelas X dan tempat penelitian yang penulis lakukan di salah satu sekolah yang ada di 50 kota. Perbedaan selanjutnya juga dilihat dari software ispring dan media powerpoint yang dipakai, penulis menggunakan software ispring suite dan powerpoint versi terbaru.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Faiqotul Himmah yang berjudul “Pengembangan *Multimedia Interaktif* Menggunakan *Ispring Suite 8* Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMP Kelas VIII”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *ispring suite 8* pada sub materi zat aditif layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi serta juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria sedang. Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada disiplin imu, tingkatan sekolah dan *ispring suite* yang digunakan, penulis menggunakan *ispring suite* terbaru yaitu *software ispring suite 10* dan juga yang penulis teliti dalam bidang pembelajaran PAI.

G. Kerangka Berpikir

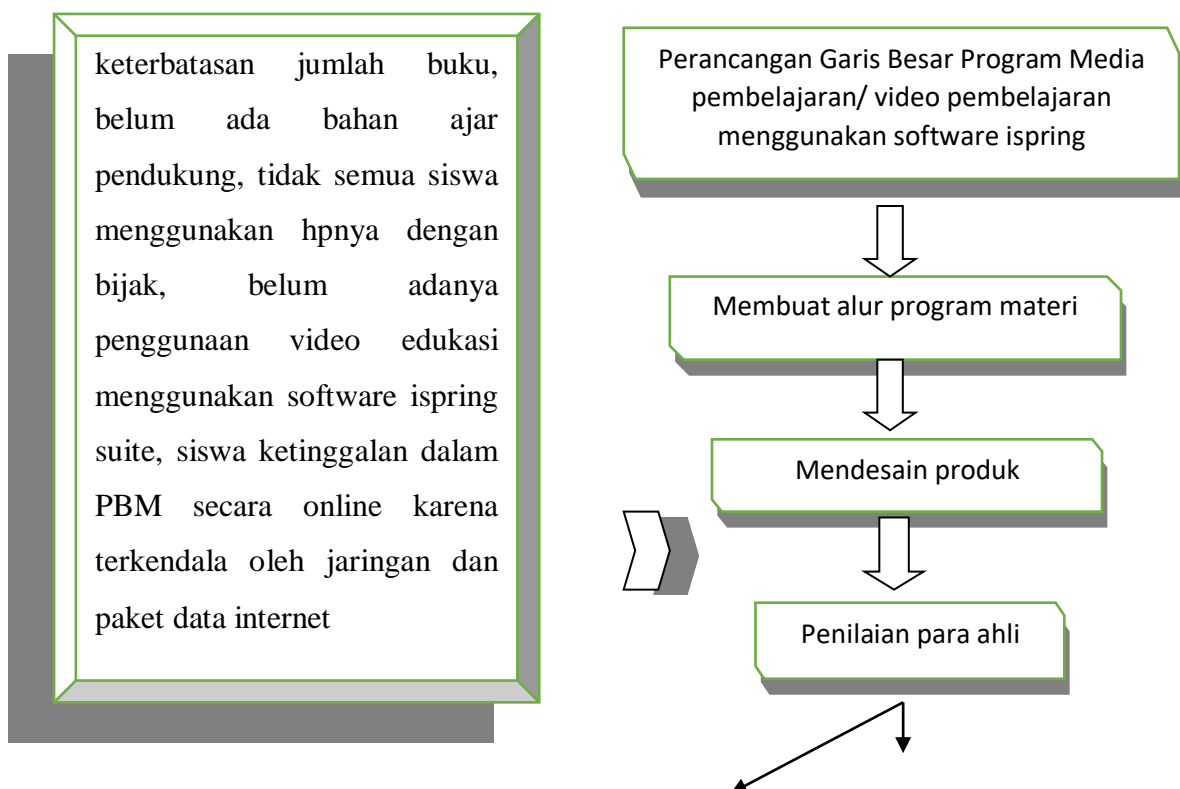
Orientasi pembelajaran saat ini bukan lagi berpusat pada guru (*teacher centered*) namun telah beralih menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*) agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Guru beralih menjadi seorang fasilitator bagi peserta didik yaitu dengan mengajak peserta didik terlibat langsung dalam pemahaman materi yang akan dipelajari. Dengan hal ini diharapkan peserta didik lebih tertarik dalam belajar dan ilmu pengetahuan yang didapat akan dapat tersimpan didalam memori peserta didik dalam jangka waktu yang lama. Perkembangan zaman dan teknologi seperti saat ini menuntut guru untuk mampu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi guna menarik perhatian peserta didik tanpa meninggalkan eksistensi guru itu sendiri

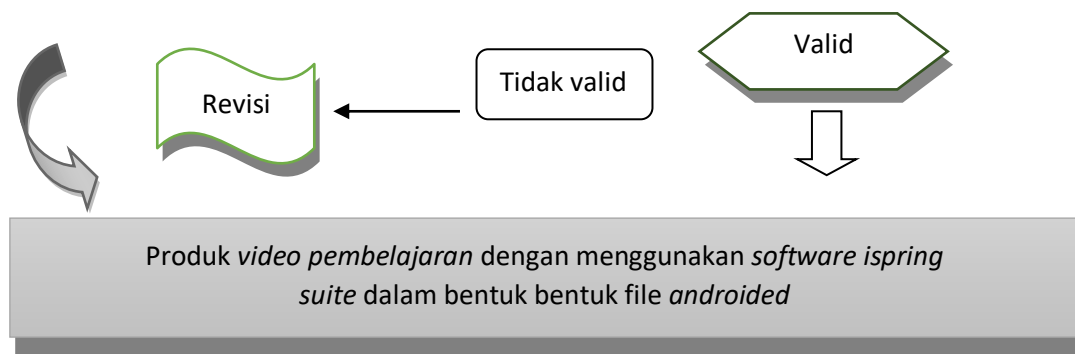
Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMA dan sederajat adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari pendidikan Agama Islam yang telah dipelajari oleh peserta didik mulai dari SD dan SMP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian pendidikan agama islam yang pada prinsipnya mempunyai maksud dan tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, cerdas, terampil, berakhlak mulia, mengerti dan memahami serta mengamalkan kandungan Al-Quran atau dalam bahasa lainnya menjadi insan Kamil.

Tercapainya tujuan pembelajaran dalam suatu pembelajaran sangat tergantung kepada guru dan komponen-komponen pendukung pembelajaran tersebut. Adapun komponen pembelajaran itu adalah: tujuan, bahan, metode, alat atau media serta penilaian menjadi komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar, keempat komponen tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain interaksi. Terjadinya belajar online saat ini menuntut guru untuk mampu menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menarik berbasis IT tanpa mengenyampingkan kefahaman anak dalam menuntut ilmu.

Salah satu alternatif yang dapat membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti lebih menarik dan peserta didik dapat berperan aktif adalah diciptakannya sebuah media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat. Media disini sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik untuk mau belajar dan membuat peserta didik antusias dengan materi yang diberikan.

Media pembelajaran yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah video pembelajaran dengan menggunakan software ispring suite yang dikemas dalam bentuk file android yang bisa dibuka di setiap android peserta didik dengan harapan akan lebih membantu dan memotivasi peserta didik dalam memahami dapat meningkatkan minat, perhatian, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Secara ringkas kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar 2.4 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Menggunakan *Software Ispring Suite* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

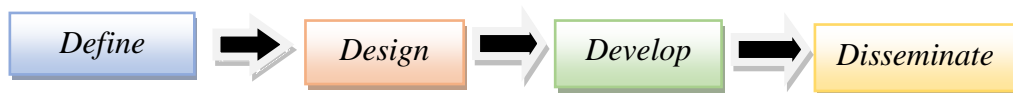
Metode pengembangan yang akan penulis lakukan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*), *research and development* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan melakukan uji coba untuk melihat keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2007:407). Sukmadinata juga menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah tertentu yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada dan produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009:407).

Produk yang dihasilkan berupa sebuah video edukasi sebagai salah satu media pembelajaran menggunakan bantuan *software ispring suite* dan *media*

flash player yang nantinya dikemas dalam bentuk file android agar bisa diputar di setiap laptop maupun android peserta didik, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMA 1 Kec, Mungka kelas X.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Sugiyono, 2017:37).



Gambar 3.1: Model pengembangan

Model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan diantaranya adalah:

1. Tahap *define* (pendefinisian) berisikan kegiatan untuk menetapkan produk apa yang dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahapan ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.
2. Tahap *design* (perancangan) berisikan kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
3. Tahap *development* (pengembangan) berisikan kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.
4. Tahap *dissemination* (diseminasi) berisikan kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan oleh orang lain (Sugiyono, 2017:38).

Adapun dalam penelitian ini, proses pengembangan dilakukan hanya sampai pada tahapan *development*, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang lebih banyak serta prosedur yang lebih panjang untuk melakukan tahap *dissemination*.

C. Prosedur Pengembangan

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap *define* ini bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan dalam mengembangkan video edukatif yang menggunakan *software ispring suite* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sehingga bisa menjadi alternatif media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- a. Melakukan observasi terhadap belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA 1 Kecamatan Mungka.
- b. Melakukan wawancara dengan guru PAI di sekolah tersebut untuk mengetahui implementasi pendidikan dalam proses pembelajaran agama islam, karakteristik peserta didik-peserta didiknya dan kendala-kendala yang mereka hadapi dalam proses belajar mengajar termasuk dalam penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran

c. Analisis peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk melihat bagaimana karakteristik peserta didik yang meliputi kemampuan, perhatian dan motivasi. Dengan mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik bisa menjadi dasar pertimbangan utama. Media yang digunakan peserta didik, haruslah relevan dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Misalnya seorang peserta didik yang ingin belajar ucapan dan percakapan dalam bahasa Inggris melalui kaset dan audio, hanya akan dapat mengikutinya jika peserta didik tersebut telah memiliki kemampuan awal berupa penggunaan kosa kata dan dapat menyusun kalimat sederhana. Jika kita tidak memperhatikan kemampuan, tersebut ketika diberikan media itu kepada peserta didik maka peserta didik akan mengalami kesulitan (Susilanan dan Riyana, 2007:29).

Jadi analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkah laku awal berupa keterampilan khusus yang dimiliki oleh peserta didik sebelum melaksanakan proses pembelajaran dan karakteristik peserta didik yang meliputi ciri, kemampuan akademik dan pengalaman, keterampilan psikomotor dan kemampuan bekerjasama. Analisis ini dijadikan gambaran untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran.

d. Menganalisis silabus Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X semester ganjil.

Analisis silabus yang dilakukan perlu memperhatikan tiga aspek diantaranya:

1) Kompetensi Inti (KI)

Materi yang akan dirancang untuk pembuatan video edukatif menggunakan *software Ispring suite* mengacu kepada 4 kompetensi inti di bawah ini:

- KI-1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- KI-3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik

sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

- KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

2) Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi dasar dari materi yang disajikan dalam video pembelajaran tersebut adalah:

- a) Pengertian pakaian muslim/muslimah.
- b) Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam.
- c) Menganalisis tata cara berpakaian sesuai syari'at islam
- d) Menyajikan hikmah berpakaian sesuai syariat Islam.

3) Indikator

Indikator dalam perancangan materi yang akan dijadikan media tersebut adalah:

- a) Memberikan pertanyaan tentang:
 - (1) Mengapa kita harus berbusana muslim atau berpakaian secara islami?
 - (2) Bagaimanakah ciri-ciri pakaian yang benar menurut agama islami?
- b) Mencermati model-model berpakaian melalui gambar atau video.
- c) Mengaitkan antara kesesuaian model berpakaian dengan ketentuan syariat Islam.
- d) Mengidentifikasi tujuan berpakaian menurut syariat Islam
- e) Mengidentifikasi hikmah berpakaian menurut syariat Islam
- f) Mengidentifikasi tata cara berpakaian sesuai syariat Islam.

Dari kompetensi dasar dan indikator diatas dapat dipahami bahwa materi pelajaran tersebut sangat menghendaki peserta didik

untuk berpakaian sesuai dengan tuntunan syariat islam dalam kehidupannya sehari-hari

e. Analisis Buku Teks PAI Kelas X Semester Satu

Tujuan melakukan analisis terhadap buku sumber untuk membantu merumuskan materi-materi pembelajaran dalam proses perancangan video edukatif yang akan dikembangkan. Materi-materi tersebut dirancang dengan tampilan yang menarik dalam video edukasi dengan menggunakan *software ispring suite*.

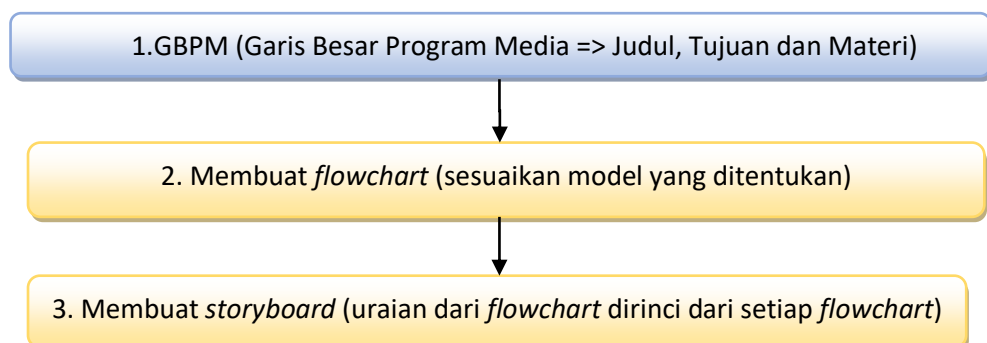
f. Analisis Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

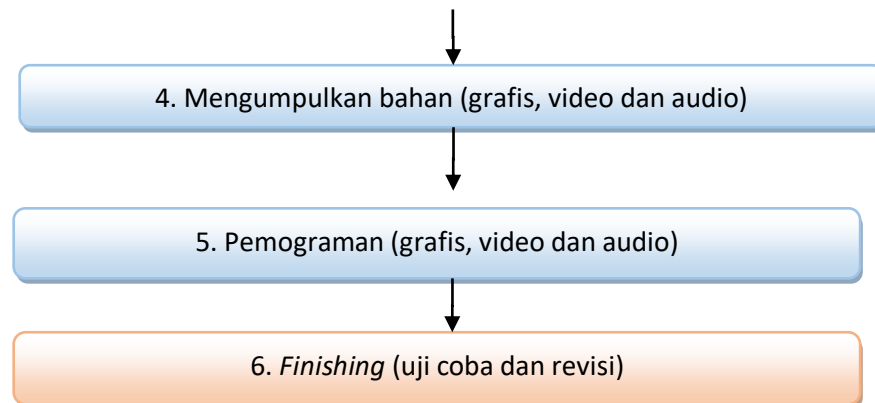
Analisis ini dilakukan untuk mengetahui seberapa pentingkah penggunaan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap ini dilakukan untuk menyiapkan prototipe atau model awal multimedia pembelajaran, pada tahap ini penulis merancang prototipe video edukasi dengan menggunakan *software ispring suite* pada materi berpakaian secara islami.

Langkah awal yang dilakukan adalah menentukan konsep utama yang dikembangkan sedemikian rupa sampai dapat dimengerti dengan mudah dan mempunyai daya tarik tersendiri, media yang dirancang berisikan audio, gambar, video, animasi yang berkaitan dengan materi ajar, dan juga menyediakan evaluasi yang interaktif untuk peserta didik. Dalam perancangan prototipe media ini penulis bersandar pada buku PAI kelas X, juga mengutip dari internet untuk bahan pelengkap materi ajar dan sumber belajar lainnya. Rancangan konsep itu digambarkan sebagai berikut:



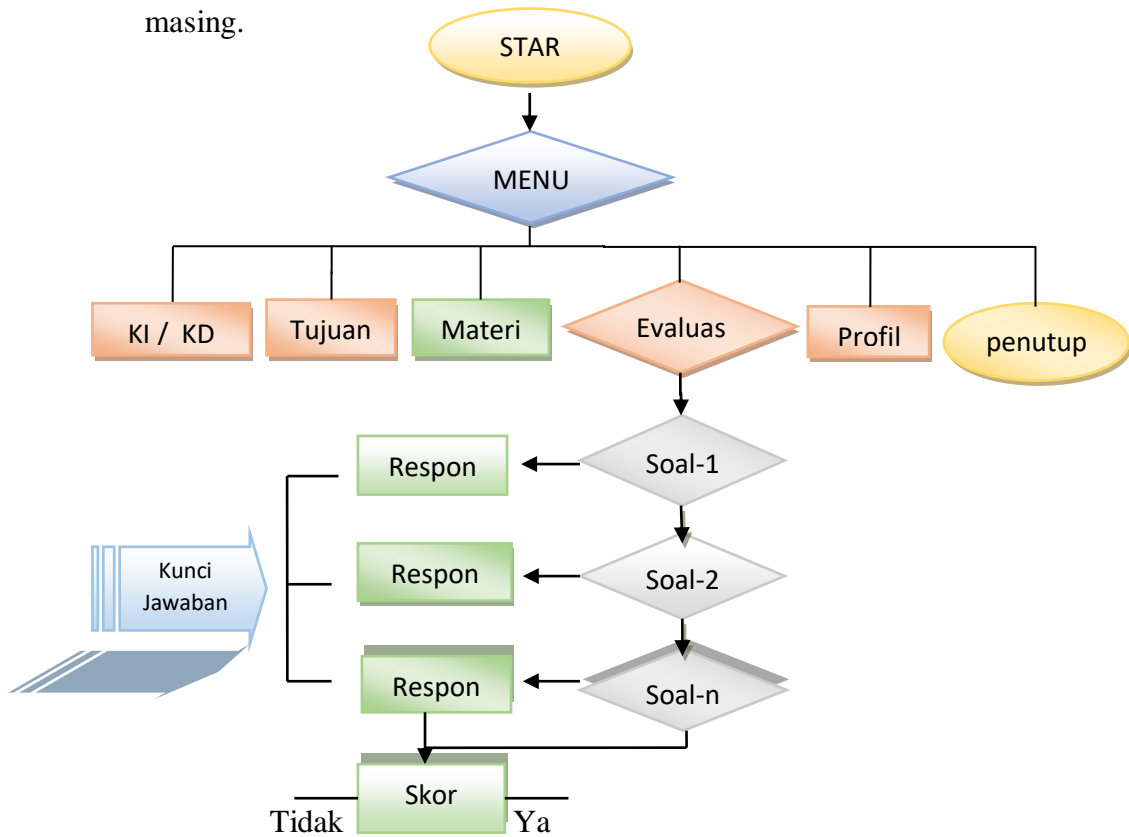


Gambar 3.2: Langkah kerja pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* pada mata pelajaran PAI kelas X (Susilanan dan Riyana, 2007)

Uraian keenam langkah tersebut adalah:

- a. Langkah pertama yang dilakukan tertuang dalam garis besar program media (GBPM) yaitu mengidentifikasi dan menganalisis judul, menganalisis tujuan dan materi pembelajaran. Pada tahap pertama ini penulis melakukan analisa dalam silabus PAI kelas X semester satu dengan mengidentifikasi bab beberapa yang akan dijadikan media pembelajaran, dan setelah melakukan analisa terhadap kompetensi dasar dan indikator dalam silabus, maka penulis menetapkan judul media pembelajaran ini adalah ketentuan berpakaian dalam islam. Dari judul tersebut penulis membahas satu pokok bahasan materi yang akan ditampilkan dalam media. Pokok bahasan mempunyai tujuan yang diharapkan dan tujuan tersebut akan dituangkan dalam tampilan video edukasi.
- b. Langkah kedua yang dilakukan adalah mengumpulkan materi dan gagasan untuk membuat *flowchart* (alur program yang dirancang dimulai dari pembuka (*star*), materi, video, evaluasi, profil sampai keluar (*exit/quit*)) yang akan digunakan sebagai panduan dalam merancang *board*.

- c. Langkah ketiga adalah membuat storyboard yaitu uraian penjelasan masing-masing alur dalam *flowchart* sesuai dengan materi masing-masing.



Gambar 3.3 *Flowchart* video edukasi menggunakan *software ispring suite* untuk materi ketentuan berpakaian sesuai syariat islam

- d. Langkah keempat adalah pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk melengkapi sajian video edukasi atau video pembelajaran dengan menggunakan *software ispring suite* pada pembelajaran yang dipilih, seperti video, animasi, audio serta aplikasi pendukung lainnya.
- e. Langkah kelima yaitu *programing*, yaitu merangkai semua bahan-bahan yang ada dalam masing-masing *slide dalam power point* dan menggabungkannya dengan *ispring quiz maker* (software pembuat kuis) dan akhirnya dikonversikan ke *ispring suite*, file tersebut diubah menjadi file berbasis *flash (.swf/exe, dan berbasis android* agar bisa dibuka di hp android peserta didik.

f. Langkah keenam langkah keenam adalah *finishing*. Pada kegiatan ini media divalidasi oleh beberapa orang ahli dan revisi menurut masukan dari validator. Akhir dari kegiatan ini adalah *packaging*. yaitu media pembelajaran dikemas dalam bentuk file android.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

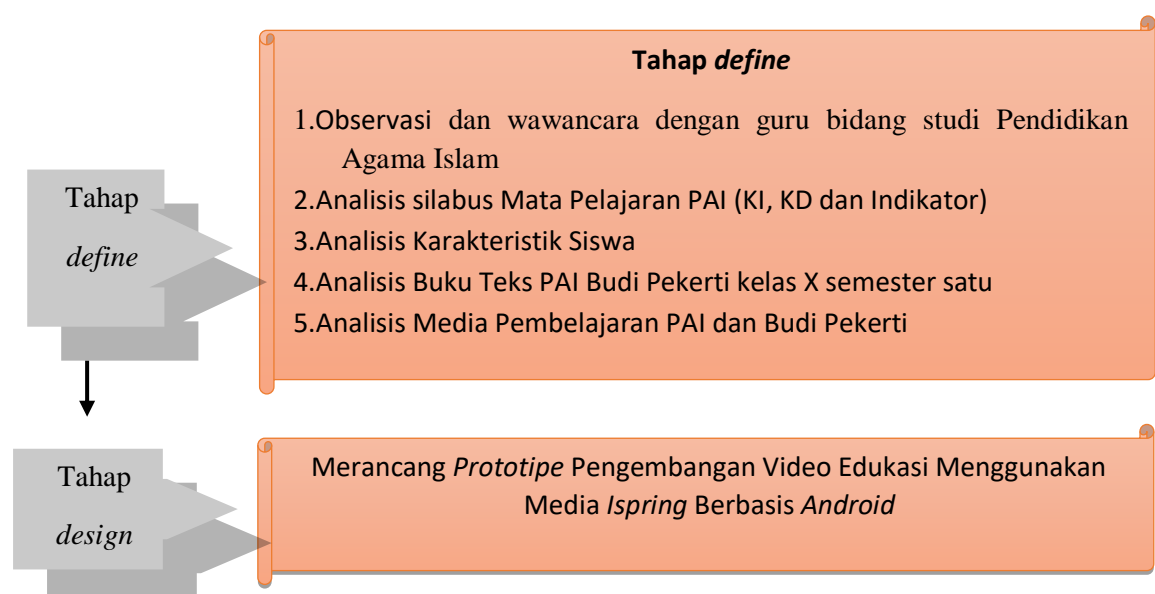
Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang telah direvisi, terdiri dari tahap validitas yang didapat dari kegiatan validasi untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dirancang valid atau tidak. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini sebagai berikut:

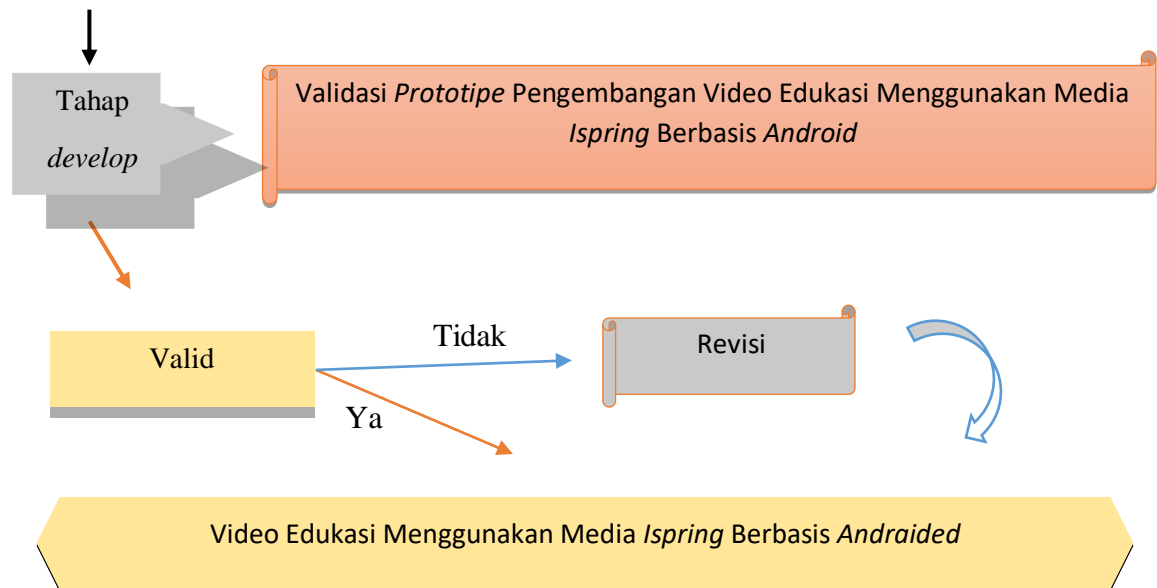
a. Validasi video edukasi menggunakan *software ispring suite* pada mata pelajaran PAI kelas x untuk mengetahui kevaliditasan dari media pembelajaran yang telah dibuat.

b. Validasi RPP

Validasi dari RPP ini bertujuan untuk mengetahui apakah RPP yang dirancang valid atau tidak. Aspek penelitian meliputi format RPP, isi RPP, bahasa RPP dan kesesuaian waktu dengan materi pembelajaran.

Rancangan penelitian di atas secara umum penulis gambarkan dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat dari bagan berikut:





Gambar 3.4 Prosedur penelitian

4. Tahap praktikalitas

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang telah dibuat yaitu video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* berbasis android

D. Subjek Uji Coba

Video Edukasi Menggunakan *Software Ispring* Berbasis *Android* akan di uji cobakan kepada peserta didik SMAN 1 Kec, Mungka kelas X sebelum diuji coba kepada peserta didik maka produk ini terlebih dahulu akan diuji kevalidannya oleh para pakar media pembelajaran yakni dosen media IAIN Batusangkar dan guru PAI SMAN 1 Kec, Mungka.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menentukan validitas video edukasi yang telah dibuat adalah melalui validasi yang dilakukan oleh validator dengan cara mengisi lembar validasi tentang video edukasi menggunakan media *ispring* berbasis *android* pada mata pelajaran PAI dan RPP serta juga dilakukan kegiatan wawancara dengan pakar tentang perbaikan yang harus dilakukan agar video pembelajaran yang dibuat dapat dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Tabel 3. 1 Teknik pengumpulan data dan instrumen

No	Aspek yang Diteliti	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Validitas	Divalidasi oleh dosen media pembelajaran IAIN Batusangkar	Lembar validasi
		Divalidasi oleh dosen PAI IAIN Batusangkar	Lembar validasi
		Divalidasi oleh guru SMA 1 Kec, Mungka	
2	Praktikalitas	Diskusi dan praktikalitas oleh guru dan peserta didik SMA 1 Kec, Mungka	Angket

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah lembar validasi. Validasi produk merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk melihat apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak serta untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan dari produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2017:414). Dalam kegiatan validasi, validator harus mengisi lembar validasi sebagai instrumennya untuk mendapatkan data tentang tingkat validitas video edukasi menggunakan media *ispring* berbasis *android* serta RPP yang dikembangkan valid atau tidak.

1. Lembar validasi

- a. Lembar validasi media *power point* menggunakan *software ispring suite*.

Lembar validasi media pembelajaran PAI melalui media *power point* dengan menggunakan *software ispring suite* berisi aspek-aspek yang telah dirumuskan pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Kisi-kisi validasi video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item	Jml Item
Video edukasi berbasis <i>android</i>	1. Kelayakan video edukasi berbasis <i>android</i>	Tujuan	1, 2, 3, 4	4
		Materi	5, 6, 7, 8, 9, 10	6
	2. Kelayakan Penyajian video	Penyajian video	11, 12	2

	edukasi berbasis android	edukasi		
		Prinsip Media	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	14
	3.Kelayakan Bahasa	Kejelasan Bahasa	27, 28, 29, 30, 31, 32	6

Setiap aspek di atas dikembangkan menjadi beberapa pernyataan-pernyataan yang akan dijawab atau dipilih oleh subjek penelitian. Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala *Likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang suatu kejadian atau gejala sosial dengan *range* sampai 5. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 5. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS)=	5
Setuju (S)=	4
Netral (N)=	3
Tidak Setuju (TS)=	2
Sangat Tidak Setuju (STS) =	1 (Riduwan, 2007:87)

Sebuah media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila telah sesuai dengan tujuan dan komponen pembelajaran. Jika kriterianya hanya 0-20% maka media tersebut dikategorikan tidak valid, jika kriterianya 21-40% dikategorikan kurang valid, jika kriterianya 41-60 cukup valid, jika kriterianya 61-80 dikategorikan valid dan jika kriterianya 80-100 dikategorikan sangat valid.

b. Lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Validasi RPP dilakukan untuk mengetahui dan melihat apakah RPP yang telah dibuat valid atau tidak. Skala penilaian untuk lembar validasi RPP adalah skala *Likert* untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013:93).

Lembar validasi RPP dan video edukasi menggunakan media *ispring* berbasis *android* ini diisi oleh 3 orang validator.

G. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai untuk menyajikan hasil penelitian adalah:

1. Analisis validasi produk dan RPP

Hasil validasi dari aspek yang telah dinilai dicantumkan dalam bentuk tabel. Selanjutnya, tiap lembar validasi dicari jumlah persentasenya dengan teknik yang disampaikan oleh Riduwan dengan memakai rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban masing-masing item}}{\text{Jumlah skor ideal item}} \times 100$$

Hasil yang didapatkan didefinisikan dengan menggunakan kriteria (Riduwan, 2005:89) sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori validitas lembar validasi

No	Kriteria	Range	Persentase (%)
1	Tidak valid	0%-20%	
2	Kurang valid	21%-40%	
3	Cukup valid	41%-60%	
4	Valid	61%-80%	
5	Sangat valid	81%-100%	

2. Analisis praktikalitas video edukasi menggunakan media *ispring* berbasis *android*

Analisis terhadap data uji praktikalitas dalam penggunaan media video edukasi menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Setelah persentase diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengelompokkan hasil tersebut sesuai kriteria yang telah dimodifikasi dari (Riduwan, 2005: 88) berikut ini:

Tabel 3. 4 Kategori praktikalitas video pembelajaran

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Praktis	0-20
2	Kurang Praktis	20-40
3	Cukup Praktis	40-60
4	Praktis	60-80
5	Sangat Praktis	80-100

Sebuah media pembelajaran dapat dikatakan tidak praktis apabila kriterianya hanya 0-20%, jika kriterianya masih berkisaran antara 21-40% maka dikategorikan kurang praktis, jika kriterianya 41-60% termasuk pada kategori cukup praktis, jika kriterianya berkisaran antara 61-80% maka dikategorikan sebagai praktis dan jika kriterianya 80-100% maka media pembelajaran tersebut dikategorikan sangat praktis untuk digunakan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan pengembangan model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop) dan tahap penyebarluasan (disseminate) setelah tahap tersebut dilakukan maka diperoleh hasil tentang validitas, praktikalitas media pembelajaran berbasis android. Hasil penelitian yang dilakukan:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan masalah-masalah pembelajaran yang terjadi di lapangan. Kegiatan ini dimulai dengan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi di lapangan sehubungan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tahap pendefinisian dalam mengembangkan video edukasi dengan menggunakan *software ispring suite* terdiri dari empat tahap yaitu analisis silabus, analisis karakteristik peserta didik, analisis buku teks PAI dan Budi Pekerti kelas X semester I dan analisis media pembelajaran.

a. Analisis Silabus

Sebelum perancangan media pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan analisis silabus pembelajaran untuk melihat apakah materi itu benar-benar ada dalam silabus, hal ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan silabus yang ada di SMAN 1 Kec. Mungka. Dari tahap analisis silabus ini didapatkan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikator yang digunakan di sekolah.

1) Di dalam silabus kelas x semester ganjil yang telah dianalisis, untuk Kompetensi Dasar (KD) menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat islam. Dengan adanya video edukasi dengan menggunakan *software ispring suite* diharapkan dapat membantu peserta didik memahami indikator-indikator materi yang ada. Dalam menganalisis silabus, ada aspek-aspek yang perlu diperhatikan:

2) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Tabel. 4.1 Rumusan kompetensi

No	Kompetensi Inti	Analisis KI
1	KI.I: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	KI.1 Merupakan cakupan dari ranah afektif (sikap) yaitu menghargai dan menghayati ajaran agama Islam.

	<p> KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional". </p>	<p> KI.2 Merupakan cakupan dari ranah afektif (sikap), yaitu menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif. </p>
	<p> KI-3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. </p>	<p> KI.3 Merupakan cakupan dari ranah kognitif, yaitu memahami pengetahuan secara faktual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, budaya dan kejadian yang ada. </p>

	<p>KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.</p>	<p>KI.4 Merupakan cakupan ranah psikomotor, yaitu mengolah dan menyajikan materi dalam ranah konkret dan abstrak.</p>
--	--	---

3) Analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Setiap kompetensi inti mempunyai penjabaran atau rincian berupa kompetensi dasar. Hasil analisis tersebut adalah:

Tabel 4.2 Analisis kompetensi dasar dan indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>3.5 Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam.</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan pengertian pakaian muslim/muslimah 3.5.2 Menganalisis ketentuan berpakaian sesuai syariat islam. 3.5.3 Menganalisis tata cara berpakaian menurut syariat islam 3.5.4 Menyajikan hikmah berpakaian sesuai syariat islam.</p>

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat bagaimana karakteristik peserta didik meliputi kemampuan, perhatian, dan motivasi. Analisis peserta didik yang dipergunakan adalah analisis dari segi usia. Menurut teori perkembangan Piaget dalam buku karangan Syamsu Yusuf mengemukakan bahwa pada tahap operasional formal umur 12-18 tahun, ciri pokok perkembangan remaja secara mental telah dapat berfikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak (Syamsu Yusuf, 200:195).

Hasil analisis yang dilakukan kepada peserta didik kelas X SMAN 1 Kec. Mungka menunjukkan bahwa peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dan dapat dikelompokkan kepada

peserta didik berkemampuan tinggi, sedang serta berkemampuan rendah rendah. Selain itu gaya belajar peserta didik juga berbeda-beda, ada yang visual, auditori, dan kinestetik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan diperoleh hasil bahwa tidak semua peserta didik fokus dan serius dalam pembelajaran karena ada beberapa peserta didik tidak menggunakan handphonenya secara bijak dalam proses pembelajaran, Hal ini disebabkan karena handphone hanya digunakan untuk melihat internet saja dari satu atau dua point yang dicari, akan tetapi tidak digunakan untuk membuka buku cetak yang bisa di buka lewat smartphone, atau media pembelajaran yang lainnya.

Selain itu ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi, ada yang kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya kerjasama antar beberapa peserta didik disebabkan hanya mengandalkan teman yang lain saja di dalam kelas, hal ini dapat dilihat dalam proses diskusi.

Sedangkan selama masa pandemi covid 19 peserta didik diizinkan belajar dari rumah masing-masing secara online, yang menjadi masalah atau yang menjadi hambatan belajar bagi sebagian peserta didik ada diantaranya sulitnya akses internet di daerah mereka dan kehabisan kuota internet saat proses belajar mengajar secara online sedang berlangsung. Tentu saja hal ini membuat mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran dan mendapatkan informasi pembelajaran secara maksimal dan tujuan pembelajaranpun menjadi kurang tercapai. Kejadian seperti ini merupakan tantangan bagi guru untuk mampu menghasilkan dan membuat media pembelajaran yang bisa digunakan dan dapat dipelajari informasinya oleh peserta didik walaupun tidak bertemu langsung dengan gurunya.

Berdasarkan pertimbangan di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran baik secara tatap muka ataupun

secara online dari rumah masing-masing dan peserta didik juga dapat memanfaatkan handphonenya secara bijak selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu dibuatlah video edukasi atau video pembelajaran berbasis android agar bisa dibuka anak walaupun tidak dalam proses pertemuan virtual secara online, salah satu pilihan yang bisa membuat pembelajaran lebih menarik serta peserta didik dapat berperan aktif dengan dibuatnya sebuah media pembelajaran khususnya media berbasis komputer yang bisa dibuka di *android* atau *smartphone* tanpa meninggalkan substansi pembelajaran yang harus disampaikan.

c. Analisis Buku Teks PAI dan Budi Pekerti Kelas X Semester Satu

Satu hal yang tidak bisa dilupakan dalam tahap pendefinisian ini adalah menganalisis buku rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Materi-materi tersebut dirancang dengan tampilan yang menarik agar dapat menunjang tampilan video pembelajaran atau video edukasi.

Buku yang dijadikan bahan rujukan adalah pegangan guru dan peserta didik SMA kelas X semester satu karangan Nelly Khairiyah dan Endi Suhendi Zen yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud cetakan pertama tahun 2014, cetakan ke-3 tahun 2017 edisi revisi dan buku karangan Ahmad Taudik, S.Pd.I., M.od, Dra. Hj. Lim Halimah cetakan pertama tahun 2019 edisi revisi yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI yang berisi materi ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam, karena di dalam kurikulum 2013 ada dua buku yang disediakan, dari hasil analisis didapatkan bahwa materi yang ada di dalam buku yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud karangan Nelly Khairiyah dan Endi Suhendi Zen tidak selengkap pada materi yang terdapat dalam buku yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI karangan Ahmad Taudik, S.Pd.I., M.od, Dra. Hj. lim Halimah. sehingga penulis memadukan materi yang ada dalam kedua

buku sumber tersebut agar materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang dibuat lebih lengkap.

Video edukasi dengan menggunakan *software ispring suite* dibuat untuk menghasilkan video edukasi atau video pembelajaran dengan harapan bisa mempunyai daya saing dengan media-media pembelajaran sejenisnya.

d. Analisis Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Berdasarkan observasi di lapangan terlihat bahwa secara umum guru hanya menggunakan *power point* dan bahkan terkadang tidak menggunakan media sama sekali. Sementara berdasarkan kajian dan kebutuhan peserta didik di era revolusi industri 4.0, peserta didik butuh media pembelajaran yang dapat mengkombinasikan antara audio visual, kinestetik dan auditori. Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi yang semakin modern, guru harus bisa menciptakan media pembelajaran terbaik guna menunjang kemajuan peserta didik. Menurut peneliti penggunaan media pembelajaran yang mengkombinasikan gaya belajar peserta didik dapat membangkitkan rasa penasaran bagi peserta didik, memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada diri peserta didik serta menghidupkan suasana pelajaran dan bisa digunakan oleh semua peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

Dengan demikian, pertanyaan penelitian tentang “Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMA” sudah terjawab, bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mendukung untuk gaya belajar dan kecepatan belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses belajar mengajar baik secara tatap muka ataupun secara online dan peserta

didik juga dapat memanfaatkan handphonenya secara bijak selama proses pembelajaran.

2. Tahap *design* (perancangan)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan prototipe media berbentuk video pembelajaran atau video edukasi menggunakan *software ispring suite*. Prototipe video edukasi yang dikembangkan adalah tentang materi ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam dan dua materi lainnya yang ada pada semester genap. Video edukasi ini berisi materi ajar yang sesuai dengan indikator-indikator yang telah dianalisa sebelumnya.

Dari indikator tersebut dihasilkan konsep materi yang akan disajikan didalam video edukasi dengan menggunakan *software ispring suite* seperti dibawah ini:

- a. Pengertian busana muslim/muslimah
- b. Ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam
 - 1) Berdasarkan QS. An-Nur ayat 31
 - 2) Berdasarkan QS. Al-Ahzab ayat 59
 - 3) Berdasarkan Hadits Rasulullah Saw
- c. Tujuan berpakaian sesuai syari'at islam
- d. Hikmah berpakaian sesuai syari'at islam
- e. Tata cara berpakaian menurut syari'at islam

Berdasarkan rincian materi yang disajikan tersebut, langkah berikutnya adalah merancang video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dengan mengadopsi pengembangan media interaktif berbasis komputer yang dijelaskan oleh Rudi (2017:131) dengan langkah-langkah berikut ini, yaitu: (1) pembuatan garis besar program media (GBPM), (2) pembuatan *flowchart*, (3) pembuatan *storyboard*, (4) pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan, (5) pemrograman, (6) *finishing*

Langkah-Langkah tersebut akan dijelaskan pada penjelasan berikut ini.

- a. Membuat Garis Besar Program Media Media (GBPM)

Pada tahap pertama dilakukan analisis terhadap silabus pembelajaran dengan mengidentifikasi bab berapa yang akan dijadikan materi dalam media pembelajaran, dan menganalisa kompetensi dasar serta indikator dalam silabus kemudian menetapkan judul untuk media pembelajaran. Dari judul tersebut penulis membahas satu pokok bahasan materi yang akan ditampilkan dalam media. Pokok bahasan mempunyai tujuan yang diharapkan dan tujuan tersebut akan dituangkan dalam tampilan video edukasi.

Melalui identifikasi program ini maka dapat ditentukan seperti yang tergambar dalam tabel berikut ini:

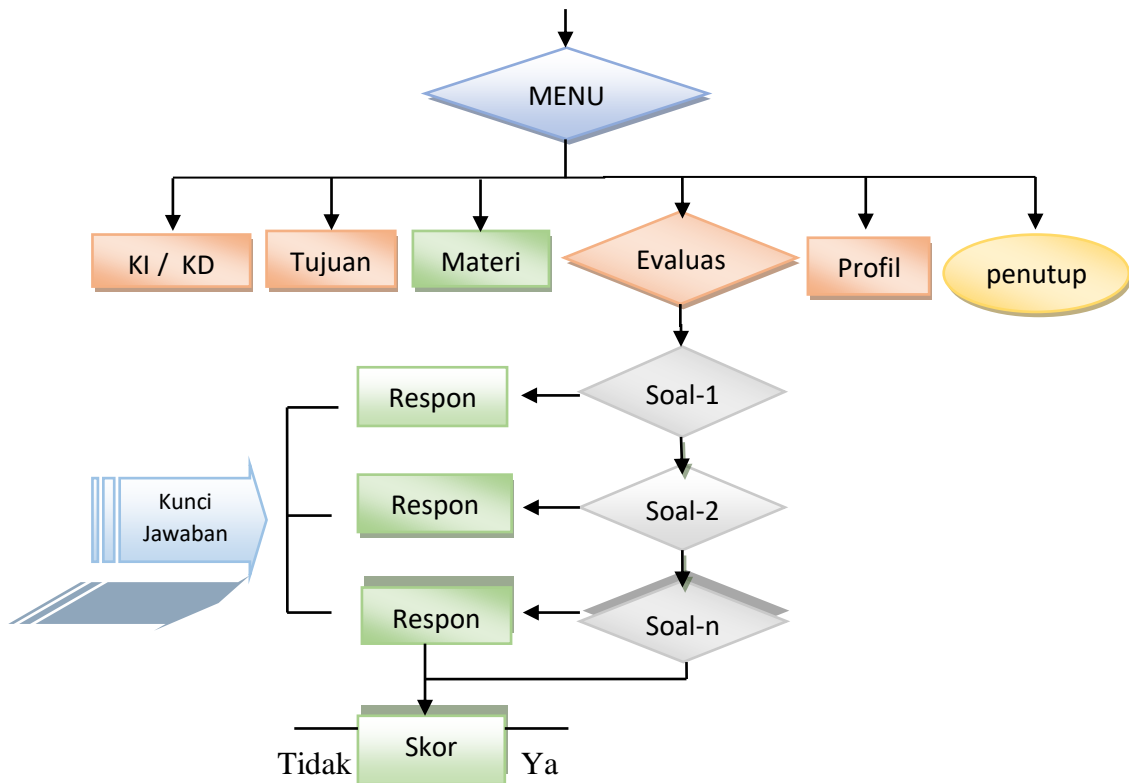
Tabel 4.3: Garis-garis besar program media berupa video edukasi dengan menggunakan *software ispring suite*

Aspek	Uraian
1.Satuan Pendidikan	Sekolah Menengah Atas (SMA)
2.Kelas	X (sepuluh)
3.Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
4.Topik Pembahasan	Ketentuan Berpakaian Sesuai Syari'at Islam
5.Media	Video edukasi dengan menggunakan <i>software ispring suite</i>

b. Membuat *Flowchart*

Flowchart adalah alur yang dibuat mulai dari pembukaan (*star*), isi sampai keluar dari program (*quit/exit*). Dalam pembuatan video edukasi dengan menggunakan *software ispring suite* berpedoman pada *flowchart* berikut ini.





Gambar 4.1 *Flowchart* video edukasi menggunakan *software ispring suite* untuk materi ketentuan berpakaian sesuai syariat islam

c. Membuat *Storyboard*

Storyboard adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan dari masing-masing alur dalam *flowchart*. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan pada layar monitor. Jadi dibawah ini ada tiga tabel *storyboard* yang berisikan penjelasan dari alur *flowchart* yang telah dirancang untuk masing-masing materi, yaitu *storyboard* untuk materi jujur, *storyboard* untuk materi amanah, dan *storyboard* materi istiqomah. Berikut tampilan *storyboard* dari masing-masing materi.

Tabel 4.4 *Storyboard* video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* pada materi ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam

No	Keterangan	Visual	Audio
1	<i>Opening</i>	1.Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1 2.Sudut sebelah kanan atas:tombol home	

		<p>3.Sisi kanan video tombol play (quiz)</p> <p>4.Baground: berwarna kuning beserta buku, meja, pensil, keyboard, earphone dan secangkir kopi diatas</p> <p>5.Teks: Ketentuan Berpakaian Sesuai Syari'at Islam</p> <p>6.Tombol : play untuk guru dan peserta didik</p>	
2	Menu utama media dan petunjuk penggunaan media	<p>1.Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2.Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3.Sisi kanan video tombol play (quiz)</p> <p>4.Background warna coklat dan cream dengan gambar buku sebelah sudut kiri bawah</p> <p>5.Animasi: laki-laki berbicara menunjuk ke arah shapes yang terdiri dari;</p> <p>a.KI dan KD</p> <p>b.Materi</p> <p>c.Video</p> <p>d.Evaluasi</p> <p>e.Profil</p>	Audio suara petunjuk penggunaan video pembelajaran
3	Kompetensi inti	<p>1.Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2.Sudut sebelah kanan atas:tombol home</p> <p>3.Sisi kanan video tombol play (quiz)</p> <p>4.Baground: warna coklat</p> <p>5.Judul dengan shape warna biru dan tulisan judul warna hitam</p> <p>6.Animasi: laki-laki berbicara menunjuk ke arah judul. Di bawah animasi laki-laki ada beberapa shapes yang terdiri dari;</p> <p>a.KI dan KD (berwarna coklat)</p> <p>b.Materi (berwarna biru)</p> <p>c.Video (berwarna biru)</p>	Audio suara tentang KI, KD dan Indikator

		<p>d.Evaluasi (berwarna biru e.Profil (berwarna biru 7.Shapes diatas menggunakan effect riblet)</p>	
4	Tujuan pembelajaran	<p>1.Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1 2.Sudut sebelah kanan atas:tombol home 3.Sisi kanan video tombol <i>play</i> (quiz) 4.Baground: warna coklat 5.Judul dengan shape warna biru dan tulisan judul warna hitam 6.Animasi: laki-laki berbicara menunjuk ke arah tujuan. 7.SmartArt yang digunakan model panah sedikit melengkung ke bawah dengan warna panah berwarna biru 8.Animasi laki-laki terletak antara beberapa shapes sebagai tombol menu dan SmartArt 9.Shape tujuan berwarna coklat dan yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan effect riblet</p>	Audio tentang tujuan pembelajaran
8	Materi	<p>1.Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1 2.Sudut sebelah kanan atas:tombol home 3.Sisi kanan video tombol <i>play</i> (quiz) 4.Background: perpaduan 4 warna (<i>white</i> dengan posisi 34%, <i>light blue</i> 43%, <i>light yellow</i> 56 % dengan <i>lighter</i> 60%, dan <i>light green</i> 86% dengan <i>lighter</i> 60%) 5.Teks : tentang pengertian busana muslim 6.Animasi laki-laki berbicara disudut atas kiri 7.Shape materi berwarna coklat dan yang lainnya berwarna</p>	Audio tentang pengertian busana muslim

		biru dengan menggunakan <i>effect riblet</i>	
9	Materi (pertanyaan tentang gambar yang disajikan terkait masalah gaya berpakaian	<p>1.Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2.Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3.Sisi kanan video tombol play (quiz)</p> <p>4.Background: perpaduan 4 warna (<i>white</i> dengan posisi 34%, <i>light blue</i> 43%, <i>light yellow</i> 56 % dengan <i>lighter</i> 60%, dan <i>light green</i> 86% dengan <i>lighter</i> 60%)</p> <p>5.Teks: Pernahkah kamu melihat di sekelilingmu orang yang berpakaian seperti ini?? Apakah berpakaian seperti ini diizinkan oleh Allah??</p> <p>6.Gambar 1 dan dua: 6 orang perempuan berbeda dengan gaya busana yang juga berbeda</p> <p>7.Animasi laki-laki berbicara di sudut atas kiri</p> <p>8.Shape materi berwarna coklat dan yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan <i>effect riblet</i></p>	Audio : Pernahkah kamu melihat disekelilingmu orang yang berpakaian seperti ini?? Apakah berpakaian seperti ini diizinkan oleh Allah??
10	Ayat dan hadits terkait berpakaian	<p>1.Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2.Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3.Sisi kanan video tombol play (quiz)</p> <p>4.Background: perpaduan 4 warna (<i>white</i> 34%, <i>light blue</i> 43%, <i>light yellow</i> 56 % dan <i>light green</i> 86% dengan <i>lighter</i> 60%)</p> <p>5.Teks: Qs. An-Nur ayat 31, al-ahzab ayat 59, Hadits nabi tentang larangan berpakaian bagi wanita yang diriwayatkan oleh muslim serta hadits tentang baju</p>	Audio Qs. An-Nur ayat 31, al-ahzab ayat 59, Hadits nabi tentang larangan berpakaian bagi wanita

		<p>qutbiyyah</p> <p>6. Animasi laki-laki berbicara sebelah kiri atas</p> <p>7. Shape materi berwarna coklat dan yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan <i>effect riblet</i></p>	
11	Materi (gambar tentang ketentuan berpakaian menurut syari'at islam)	<p>1. Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2. Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3. Sisi kanan video tombol <i>play</i> (quiz)</p> <p>4. Background: perpaduan 4 warna</p> <p>5. Gambar: Wanita bergamis warna dongker dan laki-laki berbaju kaos warna dongker dan celana dasar</p> <p>6. Teks: ketentuan berpakaian bagi perempuan dan ketentuan berpakaian bagi laki-laki dengan warna latar untuk text hijau dan tulisannya hitam</p> <p>7. Animasi laki-laki berbicara sebelah kiri atas</p> <p>8. Shape materi berwarna coklat dan yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan <i>effect riblet</i></p>	Audio tentang ketentuan berpakaian bagi perempuan dan ketentuan berpakaian bagi laki-laki
14	Materi (Tujuan berpakaian menurut islam)	<p>1. Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2. Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3. Sisi kanan video tombol <i>play</i> (quiz)</p> <p>4. Background: perpaduan 4 warna</p> <p>5. Teks: Tujuan berpakaian menurut islam dengan warna latar untuk text biru dengan <i>bevel cross</i> dan tulisannya hitam</p> <p>6. SmartArt yang digunakan <i>vertical curved list model</i></p>	Music: audio tentang Tujuan berpakaian menurut islam

		<p><i>cartoon</i></p> <p>7. Animasi laki-laki berbicara sebelah kiri atas</p> <p>8. Shape materi berwarna coklat dan yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan <i>effect riblet</i></p> <p>9. Shape panah berwarna <i>light blue</i> dan <i>white</i></p>	
15	Materi (Hikmah berpakaian menurut syari'at islam)	<p>1. Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2. Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3. Sisi kanan video tombol <i>play</i> (quiz)</p> <p>4. Background: perpaduan 4 warna</p> <p>5. Teks: Hikmah berpakaian menurut syari'at islam dengan dengan <i>quick styles</i> biru dan tulisannya hitam</p> <p>6. SmartArt yang digunakan <i>interconnected rings</i> model <i>brick scene</i></p> <p>7. Animasi laki-laki berbicara sebelah kiri atas</p> <p>8. Shape materi berwarna coklat dan yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan <i>effect riblet</i></p>	Audio penjelasan tentang hikmah berpakaian menurut syari'at islam
16	Materi (tata cara berpakaian menurut islam)	<p>1. Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2. Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3. Sisi kanan video tombol <i>play</i> (quiz)</p> <p>4. Background: perpaduan 4 warna</p> <p>5. Teks: tata cara berpakaian menurut islam dengan shape yang berbeda warna untuk laki-laki (<i>light green, darker -5, accent 4</i>) dan perempuan (<i>light yellow, darker -5, accent 4</i>)</p> <p>6. SmartArt yang digunakan</p>	Audio penjelasan tentang tata cara berpakaian menurut islam

		<p>adalah <i>layout alternating picture blocks model polished</i></p> <p>7. Animasi laki-laki berbicara sebelah kanan bawah dengan latar shape kotak dengan warna <i>light grey (accent 3, darker -2), gold, grey (accent 3 darker -1)</i></p> <p>8. Shape materi berwarna coklat dengan effect preset 4 dan yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan <i>effect riblet</i></p>	
17	Pertanyaan pengantar sebelum quiz	<p>1. Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2. Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3. Sisi kanan video tombol play (quiz)</p> <p>4. Background: perpaduan 4 warna</p> <p>5. Teks:</p> <p>a. Apakah materi diatas sudah dipahami??</p> <p>b. Seberapa pahamkah kamu dengan materi ini??</p> <p>c. Untuk melihat dan menguji tingkat pemahaman kamu... yuk kita coba untuk mengerjakan kuis tentang ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam berikut ini??</p> <p>6. Animasi laki-laki berbicara terletak antara shapes menu dengan shapes pertanyaan</p> <p>7. Shape materi berwarna coklat dengan effect preset 4 dan yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan <i>effect riblet</i></p>	Audio pertanyaan pengantar sebelum quiz
18	Quiz (halaman awal)	<p>Background: gambar awan</p> <p>Teks: selamat anda sudah mencapai tahap quiz tentang ketentuan berpakaian menurut</p>	-

		islam	
19	Quiz (intruksi quiz)	<p>Baground: abstrak</p> <p>Teks: sebelum menjawab silahkan baca text dengan cermat!</p> <p>a. Kemudian pilihlah jawaban yang benar</p> <p>b. Klik kirim (submit) untuk mengirim jawaban yang kamu pilih</p> <p>c. Gunakan daftar pertanyaan (<i>question list</i>) di pojok kiri atas untuk melompat ke pertanyaan tertentu</p> <p>Tombol panah sebelah kanan sudut kanan bawah untuk mengirim dan masuk ke pertanyaan selanjutnya</p>	<p>Audio:</p> <p>Jawaban anda benar</p> <p>Jawaban anda salah</p>
20	Quiz (soal-soal quiz)	<p>Background: berbeda setiap slide</p> <p>Teks: soal-soal dan jawabannya. Jawaban benar dan salah yang muncul setelah peserta didik memilih option a sampai e</p> <p>Gambar: 2 buah soal menggunakan gambar perempuan berbusana yang tidak sesuai dengan tuntunan islam dan gambar yang kedua gambar celana sobek</p> <p>Tombol: panah biru sebelah kanan sudut kanan bawah untuk mengirim dan masuk ke pertanyaan selanjutnya</p>	<p>Jawaban anda benar</p> <p>Jawaban anda salah</p>
21	Quiz (halaman terakhir)	<p>Baground: warna dua dimensi</p> <p>Text: skor yang diperoleh peserta didik</p> <p>Review jawaban</p>	-
22	Profil	<p>1. Sudut sebelah kiri: bertuliskan materi 1</p> <p>2. Sudut sebelah kanan atas: tombol home</p> <p>3. Sisi kanan video tombol <i>play</i> (quiz)</p> <p>4. Background: perpaduan 4 warna</p>	Sound effect

		<p>5.Shapes:</p> <p>a.Judul: <i>texture</i> kayu oak</p> <p>b.Shape menu profil sama dengan judul, shape keterangan biodata berwarna biru dengan effect <i>bevel</i> model <i>cutout</i> dan menu yang lainnya berwarna biru dengan menggunakan effect <i>riblet</i></p> <p>6.Style foto <i>rounded diagonal condet white</i></p>	
23	Tampilan penutup	Background: gambar tangan menulis tulisan thank you diatas buku	-

d. Pengumpulan Bahan-Bahan yang Dibutuhkan

Bahan-bahan yang dikumpulkan berupa gambar, audio berupa rekaman suara dan animasi orang berbicara. Membuat program video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* tidak terlepas dari keterlibatan komputer. Dewasa ini perkembangan *software* komputer begitu cepat, terutama *software* pendukung media pembelajaran. *Software* yang peneliti gunakan untuk mengembangkan media ini adalah model *software ispring suite* terbaru yaitu *ispring suite 10*.

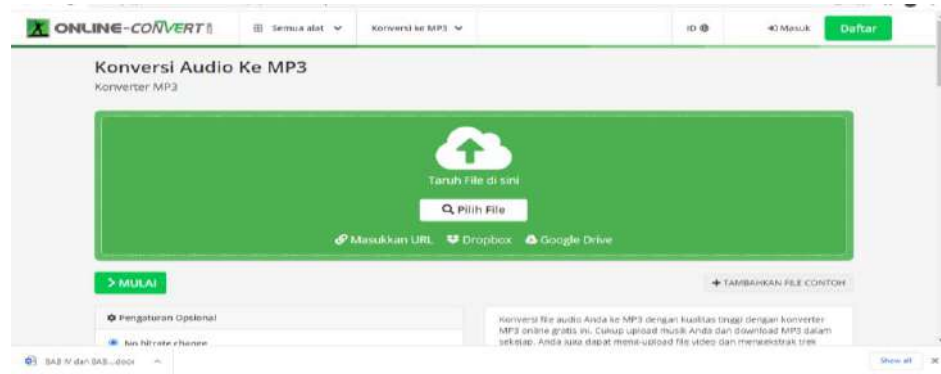
Gambar 4.2 Tampilan Menu *Software Ispring Suite*



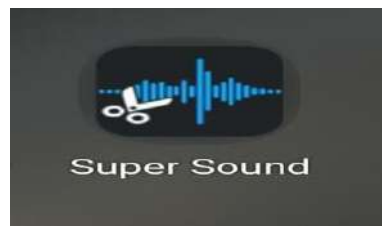
Selanjutnya animasi yang ada pada video pembelajaran dengan menggunakan *software ispring suite* bersumber dari internet dengan sedikit perubahan. Rekaman suara dibuat menggunakan perekam suara yang ada pada hp android, kemudian diubah file audio ke dalam bentuk MP3 dan suara perempuan yang telah direkam diganti menjadi suara

laki-laki sesuai dengan animasi video yang dipakai menggunakan aplikasi *super sound*.

Gambar 4.3 Konversi audio Ke MP3 menggunakan online convert



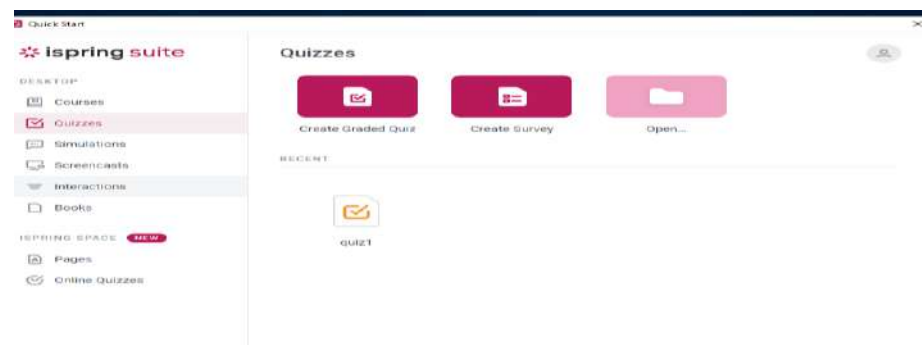
Gambar 4.4 Aplikasi pengubah suara



Sedangkan untuk soal interaktifnya dibuat dengan *ispring quiz maker*. Setelah perancangan selesai dilakukan dan bahan-bahan yang dibutuhkan juga sudah tersedia, proses selanjutnya adalah membuat tampilan-tampilan slide quiz dengan menggunakan *ispring quiz maker*. Desain dibuat semenarik mungkin, sehingga peserta didik sebagai konsumen lebih tertarik belajar dengan menggunakan media ini.




Gambar 4.5 Quiz Interaktif Menggunakan *Ispring Quizze*




Maker

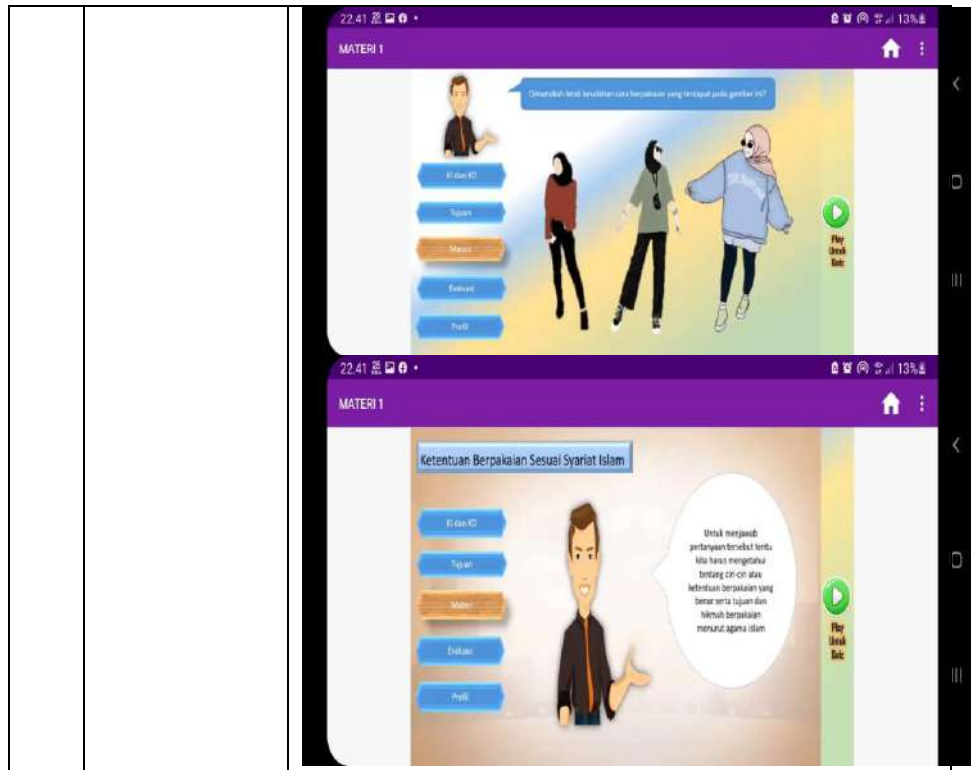


Tampilan *media* dibawah ini dibuat dalam bentuk 3 buah tabel yang terbagi dalam 3 materi yang telah dirancang dalam *storyboard* yaitu media materi jujur, media materi amanah dan media materi istiqomah. Berikut tampilan video edukasi menggunakan *ispring suite*.

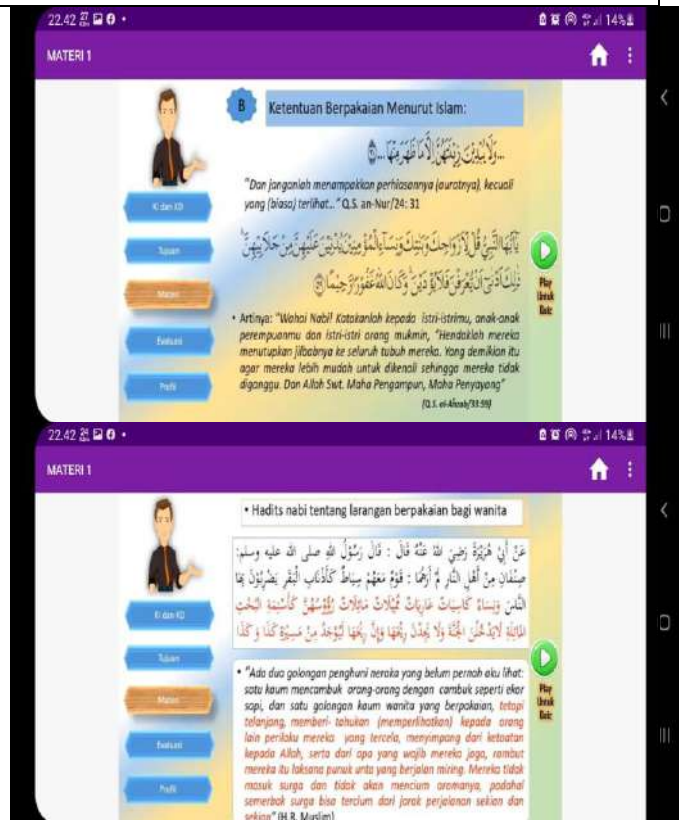
Tabel 4.6 Storyboard video pembelajaran menggunakan software *ispring suite* berbasis *android* pada materi ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam

No	Topik pembahasan	Visual
1	<i>Opening</i>	
2	Menu utama media dan petunjuk penggunaan media	
3	Kompetensi inti	




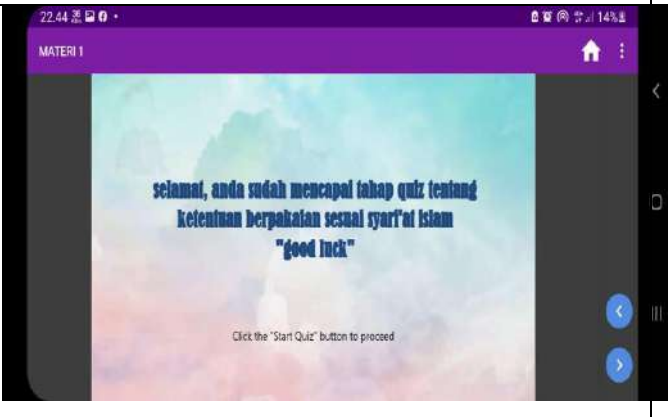
4	Tujuan pembelajaran	
8	Materi	
9	Materi (pertanyaan tentang gambar yang disajikan terkait masalah gaya berpakaian	


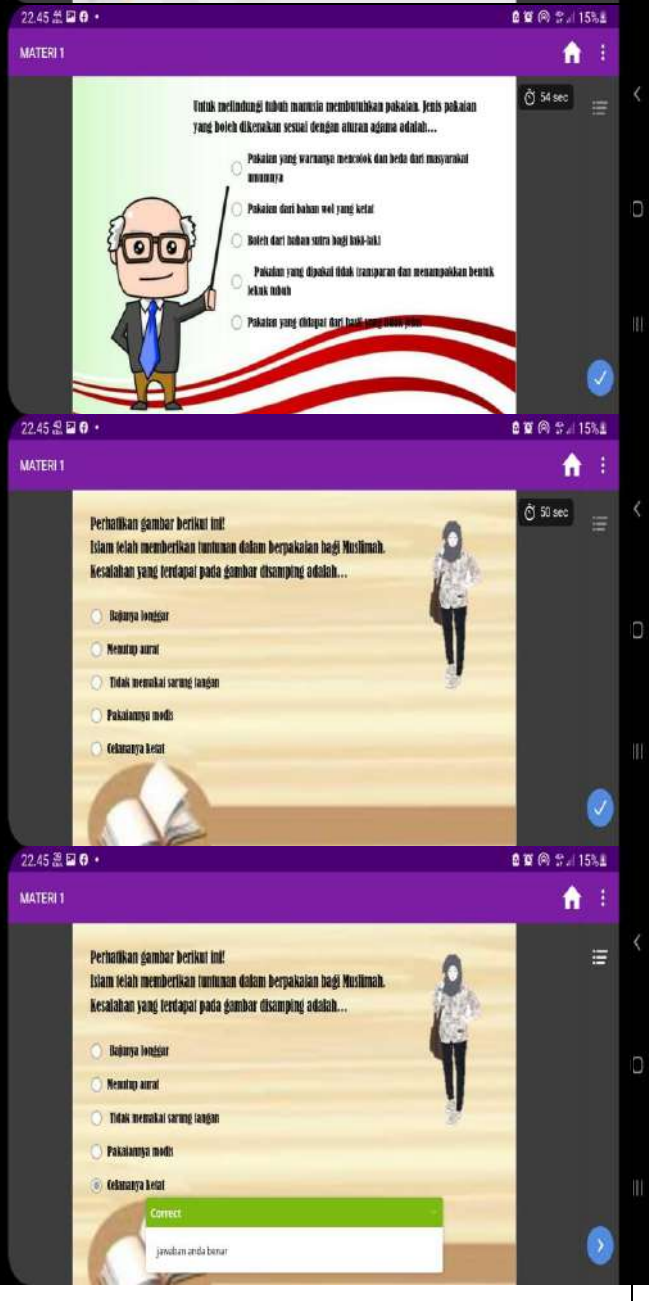


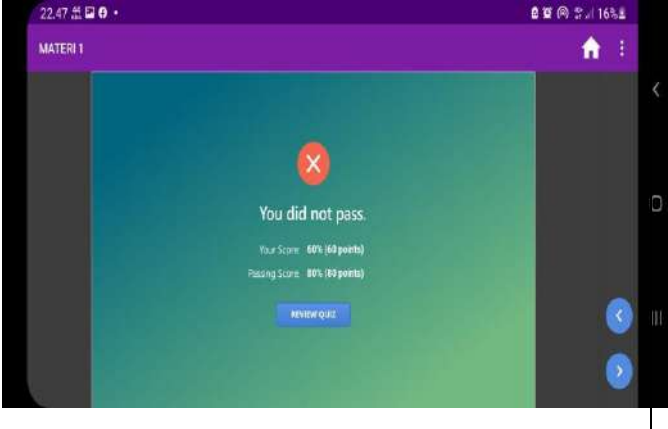

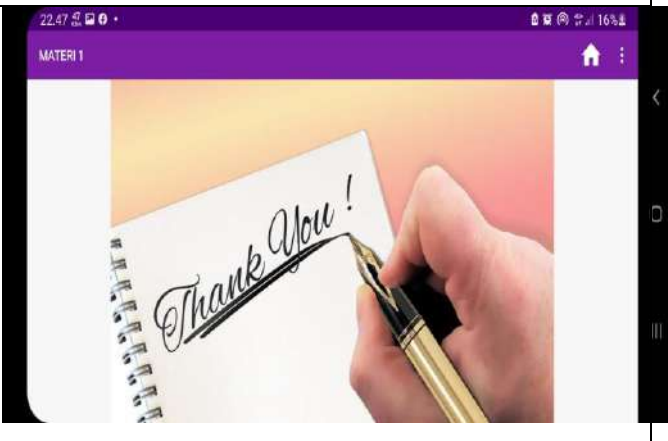
10 Ayat dan hadits terkait berpakaian



<p>11</p>	<p>Materi (gambar tentang ketentuan berpakaian menurut syari'at islam)</p>	
<p>14</p>	<p>Materi (Tujuan berpakaian menurut islam)</p>	

15	Materi (Hikmah berpakaian menurut syari'at islam)	
16	Materi (tata cara berpakaian menurut islam)	
17	Pertanyaan pengantar sebelum quiz	
18	Quiz (halaman awal)	

19	Quiz (intruksi quiz)	
20	Quiz (soal- soal quiz)	

21	Quiz (halaman terakhir)	
22	Profil	
23	Tampilan penutup	

e. Progamring

Merangkai semua bahan-bahan yang ada dan selanjutnya dikonversikan ke *ispring suite*, publikasi file dilakukan satu-satu setiap slide karena satu slide hanya bisa berdurasi maksimal 3 menit 23 detik jika diubah ke dalam bentuk video secara keseluruhan maka audionya akan terputus, oleh karena itu slide harus dipublish satu-satu untuk

menyesuaikan durasi audio dengan slide agar hasilnya sesuai dengan yang diinginkan. Kemudian setiap video digabungkan dengan menggunakan *kinemaster* dan bisa secara keseluruhan dalam bentuk publikasi ke html. File yang sudah dipublikasi tersebut berubah menjadi file berbasis *flash (swf/exe)*,

f. Finishing

Finishing, merupakan langkah terakhir yang dilakukan untuk merubah file program yang telah selesai dibuat dalam bentuk flash ke dalam bentuk *Android Package Kit (APK)* agar bisa dibuka di HP android. Proses pemindahan datanya menggunakan *Website 2 APK Android App Builder*. Media ini dirancang dalam bentuk aplikasi dan bisa dipindahkan melalui pesan singkat lewat (whatsapp, messenger, telegram) dan bisa disimpan dalam *flashdisk* atau penyimpanan data lainnya

Dengan demikian, pertanyaan penelitian “Bagaimana design pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X SMA?” telah terjawab, video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* didesain menggunakan *sotware ispring suite* dan *ispring quize maker*, dilengkapi dengan animasi guru laki-laki yang bisa berbicara, dilengkapi dengan audio yang diubah melalui aplikasi *audio converter* dan *super sound*, serta file yang telah berbentuk video diubah lagi kedalam file APK dengan menggunakan *Website 2 APK Android App Builder*.

3. Tahap *Develop (Pengembangan)*

Sebelum tahap *develop* (pengembangan) dilakukan. Video edukasi atau video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* yang telah selesai, didiskusikan terlebih dahulu dengan dosen pembimbing. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan saran-saran atau masukan pakar dan mengetahui tingkat kevalidan video edukasi menggunakan *software ispring suite*

berbasis *android* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas X. Langkah berikutnya adalah:

a. Analisis Validitas

Analisis validitas yang dilakukan adalah validitas isi (*content validity*) yang dilakukan dengan cara penilaian oleh validator terhadap prototipe video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* yang telah dikembangkan. Validator berjumlah 4 orang terdiri dari 3 orang dosen IAIN Batusangkar yaitunya: Dr.Lita Sari Mukhlis, M. Kom, Adzanil Prima Septi Phd, Dr. David, M.Pd dan 1 orang guru dari SMA 1 Kec Mungka yang bernama Okta Bella, S.Pd

Prototipe video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* yang telah divalidasi kemudian didiskusikan dengan validator tentang produk yang dikembangkan. Prototipe video pembelajaran ini direvisi sesuai dengan saran validator. Dari hasil diskusi tersebut diperoleh prototipe video edukasi atau video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* sangat valid.

Saat melakukan proses validasi, validator diminta memberikan saran tentang hal yang harus direvisi. Saran yang diberikan validator diantaranya:

- 1) Perlu kehati-hatian terhadap makhraj
- 2) Perlu pengembangan sistem adm test/data nilai
- 3) Sebaiknya menggunakan suara asli peneliti
- 4) Sesuaikan tulisan dengan audio
- 5) Ditambahkan animasinya

Berikut data hasil validasi video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dari validator disajikan pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6: Data Hasil Validasi Video Edukasi Menggunakan *Software Ispring Suite*

No	Aspek yang Divalidasi	Validator				Jml	Skor Max	%	Ket
		1	2	3	4				
1	Kelayakan isi	36	39	39	37	151	160	94	Sangat Valid
2	Kelayakan penyajian	59	60	59	59	237	256	93	Sangat Valid
3	Kelayakan bahasa	21	24	20	23	88	96	95	Sangat Valid
Jumlah		116	123	118	119	476	512	93	Sangat Valid

Tabel 4.7 Kategori Praktikalitas Video Edukasi Menggunakan *Software Ispring Suite*

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
< 20%	Tidak valid

Hasil validasi video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* seperti yang tercantum dalam tabel 4.6, dapat diketahui untuk setiap aspek berkisar 90% hingga 95%, rata-rata hasil validasi secara umum adalah 93% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang telah dinilai, didapat rata-rata nilai pada aspek kelayakan isi diperoleh 94 %, kelayakan penyajian didapatkan nilai 93%, aspek kelayakan bahasa berkisar 95%. Pengkategorian hasil validasi video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* berdasarkan pendapat Riduwan, dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81%-100% dengan kategori sangat valid. (Riduwan, 2005:89).

Dari hasil validasi video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* yang telah dinilai oleh validator menunjukkan materi yang

telah dikembangkan dalam video pembelajaran sangat valid. Hal ini berarti video edukasi menggunakan *software ispring suite* yang dikembangkan sangat baik dan dapat digunakan sebagai alat bantu penyampaian pesan-pesan pembelajaran dari guru untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Analisis Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan didalam kelas, peneliti juga merancang RPP, RPP yang telah dirancang terlebih dahulu divalidasikan kepada 4 orang validator. Secara umum data hasil validasi RPP dapat dilihat pada tabel 4.8. Adapun analisis validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dapat dilihat pada berkas lampiran.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

No	Aspek yang Divalidasikan	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Kesesuaian dengan kurikulum	12	12	10	34	36	94	Sangat Valid
2	Kesesuaian format RPP	12	12	9	33	36	92	Sangat Valid
3	Perumusan indikator	24	22	21	67	72	93	Sangat Valid
4	Perumusan tujuan pembelajaran	16	16	16	48	48	100	Sangat Valid
5	Pengorganisasian materi	16	16	14	46	48	96	Sangat Valid
6	Model/metode pembelajaran	12	11	11	34	36	94	Sangat Valid
7	Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran	16	16	15	47	48	98	Sangat Valid
8	Langkah-langkah pembelajaran	24	22	21	67	72	93	Sangat Valid
9	Penilaian	24	22	19	65	72	90	Sangat Valid
10	Kebahasaan	12	12	12	36	36	100	Sangat Valid

11	Teknik penulisan	8	8	7	23	24	96	Sangat Valid
JUMLAH		176	169	155	500	528	95	Sangat Valid

Dari hasil validasi RPP yang telah dinilai oleh validator, seperti pada tabel 4.8, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 95% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai pada Kesesuaian dengan Kurikulum 94 % Kesesuaian Format RPP 92%, Perumusan Indikator 93%, Perumusan Tujuan Pembelajaran 100%, Pengorganisasian materi 96%, Model/Metode pembelajaran 94%, Pemilihan Sumber belajar/ Media Pembelajaran 98%, Langkah-langkah Pembelajaran 93%, Penilaian 90%, Keabsahan 100%, Teknik Penulisan 96% pengkategorian hasil validasi RPP berdasarkan berdasarkan pendapat Riduwan, dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi RPP yang telah divalidasi oleh validator menunjukkan bahwa RPP yang dirancang sangat valid dan sudah baik serta bisa dipakai sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun perubahan yang disarankan oleh validator adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbeda dengan tujuan pembelajaran
 2. Penambahan pada penilaian sikap
 3. Perubahan alokasi waktu 3x45 menit 1x pertemuan
- c. Hasil analisis praktikalitas video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis android

Uji pratikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan video edukasi menggunakan *software ispring suite* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, praktikalitas dilakukan hanya dari segi keterbacaan saja.

Video edukasi menggunakan *software ispring suite* yang telah valid diuji cobakan secara terbatas pada peserta didik kelas X SMAN 1 Kec, Mungka. Setelah peserta didik mencoba menggunakan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* secara individu, kemudian masing-masing peserta didik mengisi angket. Angket yang diberikan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang video edukasi ini. Berikut ini hasil angket yang diperoleh dari 38 peserta didik dari dua lokal kelas yaitu X.IPS 1 dan X IPS 2 sebagai responden yang dapat dilihat dalam tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil analisis angket respon peserta didik terhadap video edukasi menggunakan *software ispring suite* secara umum kelas X IPS 1

No	Aspek yang dinilai	Skor	Nilai Max	Persentase (%)	Ket:
1	Aspek tampilan	434	456	95	Sangat Praktis
2	Aspek penyajian materi	625	684	91	Sangat Praktis
3	Aspek manfaat	347	380	91	Sangat Praktis
	Jumlah	1406	1520	93	Sangat Praktis

Untuk memperkuat hasil praktikalikasi penulis juga melakukan penelitian di kelas yang berbeda dengan jurusan yang sama dan tingkat yang sama yaitu kelas X IPS 2 sebagai kelas pembanding. Hasil praktikalikasi dapat dilihat dalam table dibawah ini:

Tabel 4.10 Hasil analisis angket respon peserta didik terhadap video edukasi menggunakan *software ispring suite* secara umum kelas X IPS 2

No	aspek yang dinilai	Skor	Nilai max	Persentase (%)	Ket:
1	Aspek tampilan	406	456	89	Sangat praktis
2	Aspek penyajian materi	620	684	91	Sangat praktis
3	Aspek manfaat	344	380	91	Sangat praktis
	Jumlah	1370	1520	90	Sangat praktis

Tabel 4.11 Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Video Edukasi Menggunakan Software Ispring Suite Kelas X IPS di SMAN 1 Mungka

No	Kelas	Skor	Nilai max	Persentase (%)	Ket:
1	X IPS 1	1406	1520	93	Sangat Praktis
2	X IPS 2	1370	1520	90	Sangat praktis
	Jumlah	2776	3040	92	Sangat praktis

Tabel 4.12 Kategori Praktikalitas Video Edukasi Menggunakan Software Ispring Suite

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Praktis	0 – 20
Kurang Praktis	21 – 40
Cukup Praktis	41 – 60
Praktis	61 – 80
Sangat Praktis	81 – 100

Berdasarkan tabel 4.9 sampai 4.13 diatas, diketahui hasil respon dari 19 orang peserta didik kelas X IPS 1 dan 19 orang peserta didik kelas X IPS 2 di SMAN 1 Kec. Mungka terhadap video edukasi menggunakan *software ispring suite* yang telah digunakan pada materi ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam sangat praktis dengan rata-rata 93% untuk X IPS 1 dan 90% untuk kelas X IPS 2. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase penggunaan video edukasi menggunakan software ispring suite yang telah dinilai oleh 38 peserta didik adalah 92%

Hal ini menggambarkan bahwa umumnya peserta didik memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* ini dalam proses pembelajaran dan juga bisa digunakan oleh peserta didik secara mandiri.

Pengkategorian hasil praktikalitas berdasarkan pendapat Riduwan, dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak praktis, 21% -

40% dengan kategori kurang praktis, 41% - 60% dengan kategori cukup praktis, 61% - 80% dengan kategori praktis, 81%-100% dengan kategori sangat praktis.

B. Pembahasan

1. Validasi

Video edukasi atau video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* yang telah divalidasi oleh 4 orang validator mempunyai hasil sangat valid dengan persentase 93%. Jadi dapat dikatakan bahwa video pembelajaran yang dirancang telah sesuai dengan kurikulum 2013. Produk yang dikembangkan dapat mendukung pemahaman konsep peserta didik karena dikemas dalam bentuk video yang bisa diputar dan dipelajari oleh peserta didik secara mandiri ataupun berkelompok sehingga peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran dengan kecepatan masing-masing sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing, video mudah dipahami karena memiliki identitas, kejelasan materi pokok dengan rinciannya, memiliki petunjuk yang mudah dipahami peserta didik, video juga memiliki penampilan yang menarik dan memuat materi pembelajaran sesuai dengan indikator serta video edukasi ini juga dilengkapi dengan quiz tentang ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam.

Saat melakukan validasi, validator memberikan masukan tentang penggunaan audio yang sudah diubah dapat mempengaruhi kualitas suara dan pengucapan, validator menyarankan untuk berhati-hati dalam penggunaan audio karena pengucapan huruf bisa menjadi kurang jelas atau salah. Sebaiknya gunakan suara asli dari pembuat produk dan usahakan yang tertulis sama dengan pengucapan. Selanjutnya video pembelajaran yang diubah kedalam bentuk APK hendaknya didaftarkan ke dalam *playstore* agar bisa didownload dan dimanfaatkan oleh orang lain, selain itu materi pembelajarannya bisa ditambahkan tanpa harus mengirim ulang kepada peserta didik, setiap ada penambahan materi peserta didik dapat mengupdate aplikasi yang telah diberikan. Akan tetapi karena tujuan penelitian penulis fokus kepada mengembangkan sebuah video

pembelajaran yang bisa dibuka oleh peserta didik tanpa harus menggunakan paket data, maka untuk penelitian yang telah penulis lakukan menggunakan video pembelajaran yang belum terdaftar di playstore.

Saran selanjutnya dari validator untuk menambahkan animasi dalam video edukasi. Berdasarkan hasil validasi dan saran-saran yang diberikan oleh validator, dilakukan revisi terhadap prototipe video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* diantaranya penambahan animasi *zoom, swifel, random bars, split, fly in, shape* dan transmisi yang juga diubah dari *ferris well* ke *random* agar setiap slide bisa berubah-ubah transmisi slidenya.

Sedangkan hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dikemukakan bahwa komponen RPP, prinsip penyusunan RPP, pelaksanaan pembelajaran, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup serta bahasa yang digunakan sudah sangat valid.

Jadi dapat diartikan bahwa RPP yang dirancang telah mengandung komponen yang harus ada dalam RPP. Komponen-komponen RPP berdasarkan PERMENDIKBUD nomor 81 A tentang implementasi kurikulum tahun 2013 lampiran IV yaitu (1) data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester; (2) materi pokok; (3) alokasi waktu; (4) tujuan pembelajaran, KD dan indikator pencapaian kompetensi; (5) materi pembelajaran; metode pembelajaran; (6) media, alat dan sumber belajar; (6) langkah-langkah kegiatan pembelajaran; dan (7) penilaian.

Serta dalam penyusunan KI dan KD kedalam RPP juga sudah merujuk kepada PERMENDIKBUD nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah. Dengan demikian RPP yang telah dirancang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pertanyaan penelitian “Bagaimana validitas pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMA?”, telah terjawab, video edukasi menggunakan software

ispring suite berbasis android pada materi ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam dinyatakan sangat valid sehingga ini dapat direkomendasikan dalam proses pembelajaran PAI secara tatap muka ataupun belajar secara online.

2. Praktikalitas Modul Pembelajaran

Hasil praktikalitas video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* yang telah dirancang dan digunakan oleh peserta didik dikategorikan sangat praktis dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar aktif. Hal ini tergambar di saat peserta didik menjawab soal quiz yang jawabannya bisa langsung dilihat setelah peserta didik menjawab pertanyaan, sehingga di saat ada yang menjawab salah peserta didik langsung termotivasi untuk bertanya di mana letak kesalahannya sekaligus memberikan penjelasan kepada guru terhadap apa yang peserta didik itu pahami setelah melihat dan mempelajari materi yang ada dalam video pembelajaran. Adanya quiz pada video edukasi ini merupakan nilai tambah terhadap video edukasi yang telah dibuat sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk bertanya, berdiskusi dan melihat kembali materi yang ada dalam video edukasi yang telah diberikan atau quiz ini membuat media pembelajaran ini menjadi bersifat interaktif.

Hal ini senada dengan yang dijelaskan oleh riskawati (2017:90) bahwa pemberian kuis dapat memberikan umpan balik (*feedback*) dari peserta didik. Tingkat kehadiran peserta didik biasanya juga mengalami peningkatan jika guru memberitahukan akan diadakan pemberian kuis dalam pembelajaran.

Adanya timbal balik dari peserta didik setelah mengerjakan kuis yang telah dicantumkan dalam video edukasi atau video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* memberikan gambaran bahwa aktivitas pembelajaran berhasil mempengaruhi peserta didik untuk menyampaikan kembali pengetahuan yang dia miliki kepada guru dan teman-temannya. Tidak jauh berbeda dengan pendapat Imran yang dikutip oleh Farah (2021:68) yang menjelaskan bahwa aktivitas belajar

merupakan segala sesuatu yang dilakukan dan mempengaruhi proses pembelajaran serta melibatkan indera atau sensor dan alat yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan penjelasan diatas, pertanyaan penelitian “Bagaimana praktikalitas pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X SMA?”, telah terjawab, video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat praktis penggunaannya dalam pembelajaran pada materi ketentuan berpakaian sesuai syari’at islam.

C. Kualitas Produk Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka kualitas produk hasil pengembangan terhadap video pembelajaran menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* pada ketentuan berpakaian adalah sangat valid dan sangat praktis yang diperoleh melalui hasil uji validasi dan praktikalisasi.

Penentuan valid atau tidaknya video pembelajaran ini ketika video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* di uji validasi oleh empat orang validator dan diperoleh hasilnya. Masing-masing validator mengisi lembar validasi yang telah disediakan yang memuat beberapa aspek yang akan dinilai, meliputi aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan bahasa.

Rata-rata hasil penilaian tiga orang validator pada aspek kelayakan isi diperoleh 94%, kelayakan penyajian didapatkan nilai 93%, aspek kelayakan bahasa berkisar 95%.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh informasi bahwa video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* yang telah dirancang pada materi ketentuan berpakaian sesuai syari’at islam memperoleh rata-rata persentase 92% dengan kategori sangat praktis

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mendukung untuk gaya belajar dan kecepatan belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses belajar mengajar baik secara tatap muka ataupun secara online
2. Video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* didesain menggunakan *software ispring suite* dan *ispring quize maker*, dilengkapi dengan animasi guru laki-laki yang bisa berbicara, dilengkapi dengan audio yang diubah melalui aplikasi *audio converter* dan *super sound*, serta file yang telah berbentuk video diubah lagi kedalam file APK dengan menggunakan *Website 2 APK Android App Builder*.
3. Video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* pada materi ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam dinyatakan sangat valid sehingga ini dapat direkomendasikan dalam proses pembelajaran PAI secara tatap muka ataupun belajar secara online.
4. Video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat praktis penggunaannya dalam pembelajaran pada materi ketentuan berpakaian sesuai syari'at islam

B. Implikasi

Pengembangan video edukasi menggunakan *software ispring suite* berbasis *android* akan memiliki dampak yang baik terhadap guru untuk mengubah metode mengajar dari cara konvensional kepada pembelajaran yang lebih bervariasi serta menarik dan efisien dengan menggunakan media ini. Dimana sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada harus mampu mengoperasikan dan menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam proses belajar mengajar.

Bagi peserta didik video edukasi ini bisa digunakan untuk belajar mandiri ataupun kelompok dan peserta didik juga dapat melihat tingkat pemahamannya dengan cara mengerjakan kuis yang sudah dicantumkan media pembelajaran tersebut. Selain itu video edukasi menggunakan software ispring suite ini juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja walaupun tanpa menggunakan paket data internet karena sudah berbentuk APK.

C. Saran

Video edukasi menggunakan *software ispring suite* pada mata pelajaran PAI, bisa digunakan dalam proses pembelajaran baik pembelajaran tatap muka ataupun belajar mandiri. Untuk pembelajaran tatap muka penulis menyarankan agar media pembelajaran yang telah dirancang dipublikasikan ke html bukan ke dalam bentuk video. Akan tetapi untuk belajar secara online atau mandiri publikasikan ke dalam bentuk video agar bisa dibuka di android masing-masing peserta didik. Mengingat keterbatasan materi yang disajikan melalui video ini, maka disarankan untuk peneliti berikutnya untuk merancang video pembelajaran dengan materi yang baru pada kelas yang sama. Selain itu media pembelajaran ini masih bisa dikembangkan lagi karena perkembangan aplikasi *software* mengalami perkembangan yang sangat pesat. Begitu juga dengan model pengembangan ini baru sampai pada tahap develop, maka penelitian ini bisa dilanjutkan untuk tahap berikutnya yaitu tahap disseminate.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Prasetya Joko Tri. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Akbar, Reza Rizki Ali. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Social Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*, tesis UIN Raden Intan Lampung.
- Amra, Abhanda. (2010). *Media Pembelajaran untuk Sekolah dan Madrasah*. Batusangkar: STAIN Press.
- Andi. (2011). *Kupas Tuntas Microsoft Power Point 2010*. Yogyakarta: Andi dan Madcoms.
- Ariesto, Hadi Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daradjat, Zakiah. (1995). *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Cet. 1. Jakarta: Bumi Aksara.
- Grafika, R.S. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Kustandi.
- Hasanah, Nurlaila. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits di MA Thalabul Irsyad Kabupaten Kapuas*, skripsi IAIN Palangka Raya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam 2019 M/1440 H
- Indrawati, Farah. (2021). *Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. Vol. 12 No. 01, Maret 2021 ISSN 2087-3565
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kusniyati, dkk. (2016). *Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*. Jurnal Teknik Informatika Vol. 9 No. 1, April 2016 | 9 ISSN 1979-9160
- Kustandi, C. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Nurayu. (2020). *Analisis penggunaan multimedia interaktif ispring suite 8 dan macromedia flash pada pembelajaran biologi di SMA*. Skripsi Universitas Pasundan Bandung Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

- Majid, Abdul dan Andayani, Dian. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A dan Andayani. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran: Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam, vol. 37, no. 1 Januari 2012.
- Milawati, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group (Grup Penerbitan Cv Tahta Media Group)
- Mudyahardjo, R. (2001). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muhaimin. (2009). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhammad, Yaumi. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Millenial*. Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar Tanggal 14-15 Juni 2017
- Muhammad Talhah Ajmain dkk. (2019). *Revolusi Industri 4.0: Inovasi Dan Tantangan Guru Pendidikan Islam Dalam Mengajar*. BITARA *International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* 2 (1).
- Muliati, Binti. (2018). *Media Pendidikan (Seri Tafsir Tarbawi)*. Jurnal al-Hikmah vol. 6 no. 2 Oktober 2018 | 57~61
- Ningrum, Jamil Suprihati. (2014). *Pedoman Kinerja, Kualifikasi, & Kompetensi Guru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nugrahani, Rahina. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*: Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 1, Juni 2007.
- Oktavia, Bella. (2020). Guru PAI SMA 1 Mungka, wawancara pribadi tanggal 10 Februari 2020.
- Pito, Abdul Haris. (2018). *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran*, Andragogi Jurnal Diklat Teknis, Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018.
- Pritakinanti, Arlitya Stri. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang*, skripsi
- Ramayulis, (2010). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

- Ramli, M. (2015). *Media Pembelajaran Dalam Pers*, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015.
- Riduwan. (2005). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Riskawati. (2017). Pengaruh pemberian kuis pada Proses Pembelajaran Fisika terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika*
- Sabri, Ahmad. (2005) *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Ciputat: Quantum Teaching.
- Sadiman, A. S. (1993). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. (2011). "*Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*." Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sandy, Teguh Arie (2014). *Powerpoint for Android: Cara Mudah Membuat Aplikasi Android dengan Menggunakan Microsoft Power Point*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seels, B.B dan Glasgow, Z. (1990). *Exercises in Instructional Design*. Colombus: Merrill Publishing Company.
- Setiawan, A. (2005). *Pengantar Sistem Komputer*. Bandung: Informatika.
- Sudjana, N. (1990). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilanan, R & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemantapan, Penilaian)*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Tabah. (2015). *Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2014/2015*. <http://libb.unnes.ac.id/skripsi> Tabah. (Online) 17 September 2017. (Skripsi)
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Tsuroyya, Elfa. (2020) Bimtek. *Implementasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum (KMA 183 dan 184) dan Implementasi E-Learning Jenjang MA (Pembelajaran SKI MA Zona Sumatera dan DKI Jakarta*. Tanggal 7-9 september 2020
- Undang-Undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005. *Tentang Guru Dan Dosen*.
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Press.
- Widada. (2010). *Cara Mudah Desain Presentasi dengan Power Point 2007*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Wiyani, Novan Ardi. (2013). *Manajemen Kelas*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yatim, Riyanto. (2012). *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.

