



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ASHATAL (ARAHAN SHALAT DIGITAL) BAGI SISWA KELAS II SD

Rika Luviana¹, Dina Nuryani², Shelly Ainun Maulida³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

¹rikaluviana20@upi.edu, ²dinanuryani01@upi.edu, ³shellyainun2706@upi.edu, ⁴aninuraeni@upi.edu

DEVELOPMENT OF ASHATAL AUDIO-VISUAL MEDIA (DIGITAL PRAYER DIRECTIONS) FOR THE SECOND-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ARTICLE HISTORY

Submitted:

09 Maret 2022

09th March 2022

Accepted:

20 Mei 2022

20th May 2022

Published:

25 Juni 2022

25th June 2022

ABSTRACT

Abstract: This article discusses the development of ASHATAL audio-visual media (Digital Prayer Directions) which aims to help second-grade elementary school students understand the material regarding prayer procedures and readings. It also helps teachers to deliver teaching materials by using a digital platform so that space and time limitations can be overcome. The research method used is the Design & Development (D&D) method by using the ADDIE model. In the analysis stage, three main aspects were the analysis of learning materials, users, and the devices used in the research. Media design developed two components, audio and visual, as a digital book application. The ASHATAL audio-visual media (Digital Prayer Directions) was tried out to the Islamic Religious Education (PAI) teachers and the second-grade students at a public elementary school in North Sumedang District. And then the material experts obtained an assessment of the used media development. Based on the product assessment, it was obtained validation from material experts with an average percentage of 100% regarding the content of the material and the quality of the media. The assessment of Islamic Religious Education (PAI) teachers showed an average percentage of 100% regarding the content of the material and the quality of the media. Subsequently, the students' assessment showed an average percentage of 86%. It proved that the ASHATAL audio-visual media (Digital Prayer Directions) was very suitable for elementary school students to use, especially as a medium that could help teachers in delivering teaching materials to students.

Keywords: Audio-Visual Media, Prayer Procedures, Prayer Readings, Elementary School

Abstrak: Artikel ini membahas tentang pengembangan media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) yang bertujuan untuk membantu siswa kelas II SD dalam memahami materi mengenai tata cara dan bacaan shalat. Serta membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar dengan menggunakan platform digital sehingga keterbatasan ruang dan waktu dapat teratasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Design & Development (D&D) dengan menggunakan model tahapan ADDIE. Pada tahap analisis, terdapat tiga aspek utama yaitu analisis materi pembelajaran, pengguna, dan perangkat yang digunakan di penelitian. Desain media mengembangkan dua komponen yaitu audio dan visual dalam bentuk aplikasi buku digital. Media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) diuji cobakan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa kelas II di salah satu SD Negeri di Kecamatan Sumedang Utara. Dan kemudian ahli materi mendapatkan penilaian terhadap pengembangan media yang digunakan. Berdasarkan penilaian produk, diperoleh validasi dari ahli materi dengan rata-rata sebesar 100% terkait isi materi dan kualitas media. Penilaian dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan rata-rata sebesar 100% terkait isi materi dan kualitas media. Serta penilaian yang dilakukan oleh siswa diperoleh rata-rata sebesar 86%. Hal tersebut membuktikan bahwasannya media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) sangat cocok digunakan oleh siswa di sekolah dasar khususnya sebagai media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bahan ajar kepada siswa.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Tata Cara Shalat, Bacaan Shalat, Sekolah Dasar

CITATION

Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas II SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (3), 692-700. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8878>.



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran, peran media pembelajaran sangat penting. Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Kedudukan media pembelajaran mampu menjembatani guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi atau komunikasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Abdullah, 2017). Melalui interaksi tersebut akan timbul komunikasi dua arah antara guru dengan siswa, sehingga guru tidak hanya berperan untuk menyampaikan bahan ajar tetapi memberikan pengalaman baru bagi siswa melalui proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik materi atau konten dan kebutuhan siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh British Audio-Visual Association menghasilkan temuan bahwa komposisi rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indera penglihatan yaitu sebesar 75%, indera pendengaran 13%, sentuhan atau perabaan 6%, dan penciuman atau lidah sebesar 6% (Aprillian, 2018). Berdasarkan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa komposisi rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indera penglihatan lebih besar dibanding dengan komposisi yang lainnya. Hal tersebut disebabkan karena melalui penyajian media yang konkret, siswa akan lebih mudah memahami materi.

Perkembangan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran digital yang praktis dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran digital dikembangkan dengan melihat penggunaan *handphone* yang semakin marak di semua kalangan termasuk siswa sekolah dasar. Dengan perkembangan tersebut, *handphone* harus bisa

dimanfaatkan menjadi media *platform* untuk belajar. Selain itu, pengembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran seperti pada mata pelajaran tertentu yang membutuhkan bantuan media.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, dijelaskan bahwa fungsi dari pendidikan nasional salah satunya yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Bagi umat islam, fungsi dari pendidikan nasional dapat diwujudkan salah satunya melalui pelaksanaan ibadah shalat, karena shalat merupakan kewajiban bagi umat islam. Hal tersebut sejalan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II tingkat sekolah dasar, yaitu pada Kompetensi Dasar 3.10 dan 4.10 mengenai tata cara shalat dan bacaannya. Pelajaran 11 Ayo Kita Shalat.

Pada saat peneliti melakukan observasi melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tata cara dan bacaan shalat yang disebabkan adanya keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah. Karena keterbatasan tersebut, guru mengalami kesulitan dalam memberikan pengajaran untuk menjelaskan materi tata cara dan bacaan shalat sebab perlu adanya praktik. Selain itu, kesulitan yang dialami guru juga disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan menggunakan buku paket. Hal tersebut dilakukan karena keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi.

Kesulitan yang dialami siswa tidak terlepas dari rendahnya literasi sains di Indonesia. Data literasi sains hasil pengukuran PISA pada tahun 2018, Indonesia menempati peringkat 70 dari 78 negara yang disurvei dengan skor 396. Hal tersebut membuktikan bahwa literasi sains pada siswa masih tergolong rendah. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa berdasarkan survei PISA dan TIMSS yaitu penggunaan buku ajar



siswa, miskonsepsi siswa, pembelajaran tidak kontekstual, rendahnya kemampuan membaca, lingkungan dan iklim belajar, infrastruktur sekolah, sumber daya manusia, dan manajemen sekolah (Khotimah et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) dalam bentuk sebuah aplikasi melalui metode *D&D* dan model tahapan ADDIE. Media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) merupakan bentuk buku digital yang dirancang menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh siswa maupun guru secara gratis. Penggunaan media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) sangat praktis sehingga siswa maupun guru mudah untuk menggunakannya. Fitur yang dilengkapi dengan perpaduan beberapa media seperti teks, gambar animasi, audio bacaan, dan video praktik disajikan dalam satu bentuk media pembelajaran.

Tujuan dikembangkannya media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) yaitu untuk membantu siswa sekolah dasar kelas II di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, untuk memahami materi mengenai tata cara dan bacaan shalat, serta membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar menggunakan *platform* digital sehingga keterbatasan ruang dan waktu dapat teratasi. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, baik guru maupun siswa dituntut untuk melek terhadap perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana desain media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) bagi siswa kelas II SD dalam memahami tata cara dan bacaan shalat?
2. Bagaimana produk media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) bagi siswa kelas II SD dalam memahami tata cara dan bacaan shalat?

3. Bagaimana penilaian media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) bagi siswa kelas II SD dalam memahami tata cara dan bacaan shalat?

KAJIAN TEORI

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peran guru, siswa, serta terencana. Peran guru dalam memberikan materi kepada siswa tentunya tidak serta merta diberikan tanpa sebuah rancangan yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mengemas materi pembelajaran agar mudah dimengerti oleh siswa sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Dalam mengemas materi, guru dapat menggunakan alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Alat bantu tersebut dapat juga disebut dengan media pembelajaran. Menurut Briggs (1977) mengungkapkan bahwa media pembelajaran ialah suatu sarana fisik yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran baik berupa buku, film, video, dan lain sebagainya (Ekayani, 2017). Disamping itu, media pembelajaran juga merupakan berbagai komponen yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk giat belajar (Harefa & La'ia, 2021). Media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan usia dan karakteristik dari siswa. Media pembelajaran sangat beragam jenisnya, menurut Rudy Brets terdapat tujuh klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual bergerak, media visual diam, media audio, dan media cetak (Ekayani, 2017). Media pembelajaran audio visual dapat diintegrasikan dalam muatan pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II di tingkat sekolah dasar, yaitu pada Kompetensi Dasar 3.10 dan 4.10 mengenai tata cara shalat dan bacaannya. Pelajaran 11 Ayo Kita Shalat. Shalat menurut syariat islam merupakan ibadah yang terdiri dari perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan di akhiri dengan salam dengan syarat dan rukun tertentu. Shalat



dibagi menjadi empat menurut mazhab, yang terdiri dari Mazhab Hanafi, Mazhab Maliki, Mazhab Syafi'i, dan Mazhab Hambali.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Menurut Rich dan Klein memaparkan bahwa tujuan *D&D* yaitu untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non instruksional serta model baru atau yang disempurnakan (Pembelajaran et al., 2018). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Tahap pertama, yaitu pada tahap *analysis* peneliti melakukan analisis terhadap materi atau konten pembelajaran, karakteristik pengguna (siswa dan guru), dan perangkat yang digunakan. Tahap kedua, yaitu pada tahap *design* peneliti melakukan perancangan media seperti mengubah pengisi suara, mengedit video, mendesain gambar, dan mendesain buku digital. Tahap ketiga, yaitu pada tahap *development*

peneliti melakukan pengembangan media dengan mengembangkan buku digital menjadi sebuah aplikasi. Tahap keempat, yaitu pada tahap *implementation* peneliti melakukan uji coba produk kepada pengguna meliputi guru dan siswa. Tahap kelima, yaitu tahap *evaluation* peneliti melakukan penilaian kepada ahli materi dan pengguna. Lokasi penelitian dilakukan di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, mulai dari bulan Februari - Maret. Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli materi, dua orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan 51 siswa kelas II SD. Untuk mendapatkan data yang lebih terstruktur, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner penilaian yang berbentuk *Google Forms* untuk memperoleh data dari ahli materi dan pengguna (guru dan siswa). Dalam menganalisis data hasil penilaian dari ahli materi dan pengguna (guru dan siswa) peneliti menggunakan rumus pengukuran skala likert untuk memperoleh interpretasi skor.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Cukup (C)
2	21% - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

(Riduwan, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Audio Visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas II SD dalam Memahami Tata Cara dan Bacaan Shalat

Media pembelajaran ASHATAL (Arahan Shalat Digital) dirancang dengan mengembangkan media audio dan visual. Dalam tahap pengembangannya, media ini menggunakan model tahapan ADDIE dengan melakukan analisis terlebih dahulu. Pada tahap *analysis*, terdapat tiga aspek utama yang dianalisis sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh

Alman dkk (2012, hlm.3) mengenai tahapan analisis desain media (Pembelajaran et al., 2018). Pada tahap analisis materi atau konten pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ditemukan Kompetensi Dasar (KD) kelas II dengan KD 3.10 dan 4.10 mengenai tata cara dan bacaan shalat. Pelajaran 11 Ayo Kita Shalat. Dalam proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tata cara dan bacaan shalat karena penyampaian guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memperkenalkan media pembelajaran



berupa buku digital dalam bentuk sebuah aplikasi. Pada tahap analisis pengguna yang meliputi guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki melalui proses analisis karakteristik meliputi kelas, jumlah siswa, perilaku siswa, dan kemampuan menggunakan teknologi baik guru maupun siswa. Analisis tersebut dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran berupa buku digital dalam bentuk sebuah aplikasi. Pada tahap analisis perangkat yang akan digunakan, kesiapan sarana *handphone* menjadi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam *handphone* dapat memberikan suasana belajar baru bagi siswa sehingga dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan bahan ajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar.

Setelah tahap analisis, tahapan kedua dalam model ADDIE yaitu tahap *design*. Pada tahap ini berisi mengenai tahapan yang dilakukan dalam pembuatan media, meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan. Dalam pembuatan media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) menggunakan bantuan beberapa aplikasi seperti Voice Changer, VN, ibisPaint X, Adobe Illustrator, dan Smart Apps Creator. Desain media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) dibuat dalam bentuk buku digital berupa aplikasi dengan memadukan beberapa media seperti teks, gambar animasi, audio bacaan, dan video praktik. Desain media dimulai dengan membuat *storyboard*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menulis huruf bacaan shalat menggunakan *keyboard* yang sudah di *setting* dengan bahasa arab. Penulisan bacaan shalat tersebut diketik secara manual dalam *Microsoft Word*, setelah penulisan arab selesai dilanjutkan dengan penulisan latin beserta artinya. Tahap selanjutnya yaitu mendesain gambar gerakan shalat berupa gambar animasi. Sebelum dibuat gambar animasinya, dibuat sketsa gambar terlebih dahulu dengan menggunakan aplikasi

ibisPaint X, kemudian diisi warna sesuai dengan tema warna yang sudah ditentukan. Setelah naskah bacaan shalat dan gambar animasi gerakan tata cara shalat selesai, dilanjutkan dengan membuat desain buku digital menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Pada tahap desain buku, dibuat sketsa gambar terlebih dahulu sesuai dengan isi materi yang akan dituangkan, mulai dari bagian cover, daftar isi, isi materi, sampai tentang penulis. Setelah desain buku selesai, semua bagian-bagian yang akan dituangkan dalam buku dilengkapi, mulai dari bagian awal sampai bagian akhir. Karena terdapat dua pengembangan komponen yaitu visual dan audio, maka pada media ini belum selesai hanya pada tahap pengembangan desain buku, tetapi dilanjutkan dengan membuat video yang dilengkapi audio bacaan.

Dalam pembuatan video, *setting* kamera dilakukan dari berbagai arah supaya bagian-bagian dalam gerakan shalat dapat terekam dengan baik. Kamera yang digunakan mempunyai resolusi gambar yang sangat baik sehingga video dapat terekam dengan jelas. Untuk mengisi suara bacaan shalat direkam menggunakan rekaman suara *handphone* kemudian diedit dengan menggunakan *dubbing* suara karakter anak pada aplikasi Voice Changer. Setelah tahap *dubbing* suara selesai, dilanjutkan dengan mengedit video menggunakan aplikasi VN untuk menyatukan potongan-potongan video menjadi satu kesatuan utuh yang dilengkapi dengan audio suara dan tulisan terjemahan.

Produk Media Audio Visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas II SD dalam Memahami Tata Cara dan Bacaan Shalat

Setelah tahap desain selesai, tahap ketiga dalam model ADDIE yaitu tahap *development*. Pada tahap ini konten atau materi pembelajaran beserta gambar animasi yang akan ditampilkan dikemas dalam bentuk buku digital dengan menggunakan bantuan aplikasi Adobe Illustrator. Rancangan buku digital yang diedit menggunakan aplikasi Adobe Illustrator disusun secara sistematis

dan terstruktur sesuai dengan poin yang akan dibahas terkait tata cara dan bacaan shalat. Penyajian materi tata cara dan bacaan shalat dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan berbagai sumber rujukan mazhab untuk mengakomodasi keragaman mazhab. Setelah pengembangan media dalam bentuk buku digital selesai dan membentuk sebuah file pdf, selanjutnya yaitu dilakukan pengembangan media dengan menggunakan bantuan aplikasi Smart Apps Creator. Desain buku digital dari Adobe

Ilustrator dialihkan ke Smart Apps Creator dengan dilengkapi audio musik, audio bacaan shalat, serta video praktik tata cara dan bacaan shalat pada tampilan *slide*, sehingga penggunaan media tampak lebih menarik. Tampilan menu yang berisikan semua konten terkait tata cara dan bacaan shalat dapat diklik secara langsung, kemudian akan diarahkan ke tampilan *slide* sesuai dengan *icon* pembahasan yang diklik. Berikut ini tampilan aplikasi media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital).



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Media Audio Visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital)



Gambar 2. Tampilan Awal Pada Aplikasi Media Audio Visual Ashatal

Setelah tahap pengembangan media, selanjutnya yaitu tahap *implementation* melalui uji coba produk kepada pengguna meliputi guru dan siswa, serta ahli materi untuk mendapat penilaian terkait teknis penggunaan, desain media, dan

kesesuaian isi materi. Pada tahap ini, dilakukan observasi secara langsung kepada siswa kelas II di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, dengan jumlah siswa sebanyak 51 orang, dan dua orang guru Pendidikan Agama

Islam (PAI). Uji coba dalam mengimplementasikan media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) dilakukan pada situasi nyata di kelas dalam proses pembelajaran. Prosedur penggunaan media didemonstrasikan kepada siswa beserta guru sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Pada tahap uji coba, dibantu dengan menggunakan perangkat seperti laptop, *handphone*, proyektor, dan *sound system*. Laptop digunakan untuk menampilkan aplikasi media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) yang akan disambungkan dengan proyektor supaya dapat dilihat lebih jelas oleh seluruh siswa dan guru dalam ruang kelas. Kemudian, audionya disambungkan dengan menggunakan *sound system* supaya terdengar lebih jelas. Disamping itu, guru dan siswa juga mencoba aplikasi audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) di perangkat *handphone* masing-masing.

Penilaian Desain Media Audio Visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas II SD dalam Memahami Tata Cara dan Bacaan Shalat

Tahap *evaluation* merupakan tahapan terakhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini, penilaian dilakukan oleh ahli materi dan pengguna meliputi guru dan siswa. Pemberian validasi dari ahli materi terhadap produk yang dikembangkan ditinjau dari kesesuaian materi tingkat sekolah dasar, kualitas tampilan media, konten materi secara keseluruhan, kemenarikan media, kualitas audio, dan teknis penggunaan. Berikut ini disajikan hasil validasi dalam bentuk tabel dari ahli materi terhadap pengembangan media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) dengan menggunakan pengukuran skala likert :

Tabel 2. Validasi Ahli Materi Terhadap Media Audio Visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital)

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Kesesuaian materi	100%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas tampilan media	100%	Sangat Baik (SB)
3.	Konten materi	100%	Sangat Baik (SB)
4.	Kemenarikan media	100%	Sangat Baik (SB)
5.	Kualitas audio	100%	Sangat Baik (SB)
6.	Teknis penggunaan	100%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	100%	Sangat Baik (SB)

Selain penilaian dari ahli materi, pada tahap ini juga dilakukan penilaian oleh pengguna yang meliputi guru dan siswa. Penilaian kepada pengguna dilakukan dengan menggunakan *Google Forms* yang dapat diisi secara *online* melalui berbagai perangkat, baik laptop maupun *handphone*. Pada penilaian guru, *Google Forms* diisi oleh dua orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara. Berdasarkan penilaian guru, desain media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) mendapat

penilaian yang baik karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, gambar dan audio yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik. Keterkaitan isi materi yang dituangkan dalam media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) sesuai dengan Kompetensi Dasar yang tercantum di dalam kurikulum. Berikut ini disajikan hasil penilaian guru dalam bentuk tabel terhadap media pembelajaran ASHATAL (Arahan Shalat Digital) dengan menggunakan pengukuran skala likert :

Tabel 3. Penilaian Guru Terhadap Media Audio Visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital)

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Isi/materi	100%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas Media	100%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	100%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan penilaian siswa, media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) sangat mudah dipahami. Konsep penyajian materi yang berbeda dari biasanya, memberikan pengalaman belajar baru, sehingga siswa sangat antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami

membantu mempercepat pemahaman siswa dalam memahami isi materi. Berikut ini disajikan hasil penilaian siswa dalam bentuk tabel terhadap media pembelajaran ASHATAL (Arahan Shalat Digital) dengan menggunakan pengukuran skala likert :

Tabel 4. Penilaian Siswa Terhadap Media Audio Visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital)

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Penyampaian materi	86%	Sangat Baik (SB)
2.	Desain media	87%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	86%	Sangat Baik (SB)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model tahapan ADDIE dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) dilakukan melalui lima tahapan yang saling berkesinambungan. Mulai dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Pada tahap analisis, aspek-aspek yang dianalisis menjadi sebuah tolak ukur dalam menentukan desain media yang akan dibuat. Desain media yang dirancang sesuai dengan hasil analisis, kemudian dikembangkan menjadi sebuah media yang berbentuk aplikasi pada tahap pengembangan. Media yang telah dikembangkan lalu diuji cobakan kepada pengguna meliputi guru dan siswa serta ahli materi sehingga didapatkan penilaian terhadap media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital). Dalam uji coba produk media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital), diperoleh validasi dari ahli materi dengan rata-rata sebesar 100% terkait isi materi dan kualitas media. Selain itu, didukung oleh penilaian dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan rata-rata sebesar 100% terkait isi materi dan kualitas media. Sedangkan penilaian dari siswa mendapatkan rata-rata sebesar 86%

mengenai penyampaian materi dan desain media. Dengan demikian media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran mengenai materi tata cara dan bacaan shalat sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada keluarga besar salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian, khususnya kepada guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas II SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Aprillian, N. E. (2018). *Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Peserta Didik Kelompok B Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)*



- Nurul Jadid Sepande Sidoarjo.
<http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/33822>
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media. March.*
<https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327.
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Khotimah, K., Mustaji, & Jannah, M. (2021).
Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 223–235.
- Pembelajaran, P. M., Pembelajaran, U., & Sekolah, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43.
<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>
- Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.*