PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS KELAS X DI SLBN 1 LIMA KAUM BATUSANGKAR

Bobi Iskandar[1], David[2], Marjoni Imamora[3]

[1,2,3] *Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar*
E-mail : bobiiskandar909@gmail.com[1], david@uinmybatusangkar.ac.id[2], marjoni.imamora@uinmybatusangkar.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh:. Pelaksanaan pembelajaran pada umumnya masih tergolong belum memilki daya tarik terhadap peserta didik, dilihat dari keinginan atau minat belajar peserta didik masih tergolong sangat rendah sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami. Hal tersebut memunculkan kendala-kendala yang menghambat kegiatan belajar baik dari pendidik maupun dari peserta didik. kendala-kendala tersebut seperti kesulitan pendidik menyampaikan pembelajaran yang mudah dipahami. Dilihat dari kesulitan peserta didik dan rendahnya keinginan pada pembelajaran. Tujuan penelitian adalah menegembangkan media yang menarik dan layak digunakan pada pembelajaran, yang bertujuan untuk membantu pendidik dan peserta didik. Media yang dirancang yang menarik dan meningkatkan minat pada pembelajaran PAI. Media yang dirancang berbentuk Audio Visual yang di disain berbagai bentuk bagraund dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan canva yang menarik sehingga timbul kesenangan dan keinginan peserta didik pada pembelajaran. Jenis penelitian yang dilakukan gunakan dalam penelitian pengembangan (Research and Development). Prosedur pengembangan penelitian yang digunakan yaitu define, design, develop dan disseminate. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen validasi media dan instrumen respon media. Uji validasi media oleh tiga orang dosen sebagai validator, setelah media pembelajaran dinyatakan valid, maka dilakukan penyebaran angket respon guru di Slbn 1 Lima Kaum Batusangkar sebanyak 10 orang. Pengisian angket dengan menggunakan Aiken V dengan range 1- 5. Data yang diperoleh dianalisis secara secara kualitatif sesuai dengan kriteria validitas dan praktikalitas. Dari hasil pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinyatakan valid dengan hasil validasi 93% dan praktis digunakan dengan tingkat praktikalitas sebesar 90,27%

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pengembangan kemampuan yang ada dalam diri peserta didik (Pratama et all, 2024). Selain bertujuan mentransfer pengetahuan, pendidikan juga diarahkan untuk membentuk dan mengubah tingkah laku peserta didik agar mampu beradaptasi dan berperan secara positif dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan menjadi suatu kegiatan yang sistematis dalam membentuk pola pikir peserta didik agar matang secara intelektual, emosional, dan sosial. Melalui kegiatan pembelajaran yang mencakup proses melatih, mengajarkan, serta mendidik, potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal. Dalam perspektif Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dan menjadi kewajiban bagi setiap umat Muslim dalam rangka membentuk manusia yang berilmu dan berakhlak mulia (Al-Attas, 1980).

Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik sebagai bekal dalam menjalani kehidupan. Proses pembelajaran juga menjadi sarana utama dalam penguasaan ilmu pengetahuan di lembaga pendidikan formal. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada peran pendidik yang profesional dan kompeten dalam mengelola pembelajaran. Pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang cerdas, bermoral, dan berguna bagi bangsa serta masyarakat (Sanjaya, 2016).

Pendidikan dalam pembelajaran merupakan suatu tahapan kegiatan yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan dan potensi individu. Pembelajaran dapat dilaksanakan dalam forum formal yang disediakan oleh pemerintah, seperti sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), maupun lembaga pendidikan berciri khas Islam seperti MI, MTs, dan MA. Meskipun berbeda jenjang dan lembaga, tujuan pendidikan tetap sama, yaitu mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh agar melahirkan generasi yang kompeten, berakhlak, dan bermoral. Proses tersebut dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditempuh. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memahami karakter dan kepribadian peserta didik agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara maksimal (Uno, 2012).

Pembelajaran memiliki berbagai tujuan, antara lain mengembangkan potensi, karakter, dan kepribadian peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk jati diri peserta didik. Seorang guru dituntut memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian agar mampu menjalankan perannya secara optimal. Profesionalisme pendidik menjadi kunci dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang berilmu, berkarakter, dan berdaya saing (Mulyasa, 2013).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Islam memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Islam memandang orang yang berilmu memiliki kedudukan yang tinggi dan mulia di sisi Allah SWT dan di tengah masyarakat. Allah SWT menjanjikan akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan sebagaimana termaktub dalam Al-Qur'an. Pada masa sekarang, pendidikan diselenggarakan dalam berbagai jenjang dan wadah sehingga memberikan kesempatan yang luas bagi setiap individu untuk memperoleh pengetahuan sesuai dengan kebutuhannya (QS. Al-Mujadilah: 11).

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang sangat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, memilih metode, serta

menggunakan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mencapai tujuan secara optimal, dan hal tersebut sangat bergantung pada kualitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Hamalik, 2014).

Dalam perspektif Islam, pendidikan lebih menekankan pada pengamalan ajaran agama. Pendidikan Agama Islam memiliki ciri khas, antara lain berorientasi pada pendalaman ajaran Islam, pembentukan akhlak Islami, pembinaan kepribadian insan kamil, serta peningkatan iman dan takwa kepada Allah SWT. Selain itu, Pendidikan Agama Islam memiliki mata pelajaran khusus seperti Fikih, Al-Qur'an dan Hadis, Sejarah Kebudayaan Islam, serta Akidah Akhlak sebagai sarana pembinaan spiritual dan moral peserta didik (Daradjat, 2011).

Media pembelajaran berasal dari kata medium yang berarti perantara. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media memiliki fungsi untuk merekam kejadian, memanipulasi situasi tertentu, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan nilai praktis dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai penunjang utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik (Arsyad, 2017).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia, seperti video pembelajaran, mampu menggabungkan unsur visual dan audio sehingga peserta didik dapat menggunakan lebih dari satu indera secara bersamaan. Hal ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan minat belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi seperti KineMaster dan Canva memungkinkan pendidik untuk merancang media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan mudah diakses. Media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, terutama bagi anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita (Nurlaila, 2021; Maimanah, 2022).

Anak berkebutuhan khusus, khususnya tunagrahita, merupakan anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan intelektual dan daya ingat. Mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang berbeda, baik dari segi metode, strategi, maupun media pembelajaran. Anak tunagrahita memerlukan perhatian, kasih sayang, serta pembelajaran yang berfokus pada pengembangan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk lebih profesional dan kreatif dalam menyesuaikan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (SAR et al., 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru Pendidikan Agama Islam di kelas X SLBN 1 Lima Kaum Batusangkar, diketahui bahwa pembelajaran masih belum memanfaatkan media yang bervariasi, khususnya media video pembelajaran. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga minat belajar peserta didik tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi KineMaster dan Canva yang dirancang secara menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang pengembangan media pembelajaran video pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi anak berkebutuhan khusus (tunagrahita) kelas X di SLBN 1 Lima Kaum Batusangkar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu

produk berupa media pembelajaran. Selain menghasilkan produk, penelitian pengembangan ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan agar dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Keempat tahap tersebut dilakukan secara sistematis untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya pada materi praktik ibadah kelas X di SLBN 1 Lima Kaum Batusangkar.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini dirancang untuk mengembangkan berbagai jenis perangkat dan media pembelajaran secara terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Tahap define bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan dikembangkan. Tahap design dilakukan untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Tahap develop merupakan proses pengembangan dan validasi produk hingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, tahap disseminate bertujuan untuk menyebarluaskan produk agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas. Melalui penerapan model pengembangan 4D ini, diharapkan dapat dihasilkan produk media pembelajaran yang efektif, praktis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sebagaimana telah diterapkan dalam berbagai penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Arkadiantika et al., 2019).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefenisian Media Pembelajaran Video Yang Dirancang Berbentuk Praktek Shalat Pada Tahap Pendefenisian

a. Analisis Kebutuhan

1) Berdasar observasi tanggal 16-17 yang penulis lakukan kelas X di SLBN Lima Kaum Batusangkar bahwa Pembelajaran hendak dilakukan berulang-ulang dan ketertarikan siswa masih tergolong rendah. Dilhat dari cara belajar peserta didik yang monoton dan gairah belajar menurun sehingga kebutuhan peserta didik masih belum terpenuhi dengan baik, seperti kebutuhan akan media yang menarik. Kegiatan pembelajaran yang berlansung ada beberapa kendala-kendala untuk menyampaikan bahan ajar. Pendidik tersebut harus mempraktikkan secara jelas dan secara rinci pada materi yang di ajarkan. Dilihat dari latar belakang peserta didik termasuk anak yang lamban dalam pendidikan, maka dari perlu media pembelajaran menarik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.
2) Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru PAI Ance Oktavia Wardilah MPd pada tanggal 16 januari 2023 diperoleh beberapa informasi berkaitan dengan kegiatan pembelajaran PAI materi praktek ibadah shalat kelas X. Hal tersebut diketahui bahwa kegiatan pembelajaran PAI belum terlaksana dengan baik, seperti sulitnya peserta didik memahami materi yang diajarkan yang disebabkan berbagai faktor atau kendala yang muncul dari guru maupun pesrta didik. Seperti peserta didik dalam mempraktikkan tata cara shalat masih belum sesuai dengan benar. Kendala-kendala yang timbul seperti kurang terjalinnya komunikasi pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dan sulitnya memahami materi yang disampaikan.

Wawancara dilakukan pada saat penelitian dengan guru yang bersangkutan yaitu Yulia Fitri SPd Dari hasil wawancara diperoleh bahwa Beliau mengatakan Kegiatan pembelajaran masih menggunakan beberapa metode konvesional sehinnga pembelajaran kurang efektif seperti metode ceramah dan diskusi. Hal ini perlu kreatifitas pendidik dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan seperti menggunakan berbagai media pada pembelajaran yang bertujuan meningkat pemehaman siswa pada materi yang disampaikan.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran secara efektif. Pendidik sangat membutuhkan alat atau media untuk membantu kegiatan belajar yang sedang berlangsung, seperti media video pembelajaran pada praktek ibadah shalat khususnya untuk anak berkebutuhan khusus di SLB N 1 lima Kaum Batusangkar.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik kelas X di SLBN 1 Lima Kaum Batusangkar dengan informasi yang telah didapatkan dari guru yang mengajar bidang studi PAI menyatakan pemahaman peserta didik perlu ditingkatkan. Bahwa Hal ini dilihat dari cara belajar peserta didik yang sangat sulit memahami materi yang telah disampaikan. Minat dan keinginan belajar yang rendah perlu media untuk membantu meningkat belajar peserta didik. Bahan ajar yang berpatokan pada buku sehingga daya tarik mereka terhadap pembelajaran berkurang menyenangkan. Berdasarkan observasi tgl 17 januari dengan guru kelas Dwi Wahyuni Futri SPd bahwa pembelajaran tersebut menggunakan satu arah yaitu dengan menggunakan metode konvesional sehingga komunikasi pendidik dengan peserta kurang terjalin suatu interaksi yang kurang baik. Maka dari itu penulis merancang media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam pembelajaran.

c. Hasil Analisis Literatur Media

Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk membantu pendidik agar dapat meningkatkan ketertarikan atau menumbuhkan minat pembelajaran terhadap peserta didik. Hal-hal yang harus dilakukan dalam perancangan media yaitu mempraktekkan materi ibadah shalat. Seperti ,mempraktekkan bacaan niat sahalat beserta penjelasan, membaca doa iftitah, membaca Al-fatihah dengan penjelasan, mempraktekkan gerakan rukuk, I'tidal, sujud, duduk antara dua sujud, dan tahayat akhir. Adapun hasil review literatur media yaitu:

Tabel 1. Hasil Review Literatur Yang Digunakan Dalam Penelitian

No	Teori	Penulis
1	Model Pengembangan 4D	I Arkadiantika dkk,(2019)
2	Media video pembelajaran	**Buku:** Daryanto (2012) Susanto & Akmal (2019) G.P Mahardika dkk (2020) A Fujianto,dkk (2016) Melewati (2019) Sanjaya (2014) Musyafa Fatoni (2010)

3	Anak berkebutuhan khusus	**Jurnal:** Yosiani (2014) S. Aisyah (2018) R (Kusmiyati (2021)

2. Tahap Perancangan (*design*)

Berdasarkan hasil dari tahap pendefenisian dilanjutkan ketahap perancangan. Tahap peracangan ini bertujuan untuk menyiapkan media yang praktis yang akan dikembangkan. Hasil dari tahap rancangan ini adalah:

a. Tujuan penggunaan produk

Tujuan penggunaan media (video) pembelajaran terdiri dari:

1) Untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran.
2) Untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi yang diajarkan.
3) Untuk meningkatkan pamahaman peserta didik.
4) Meningkatkan minat dan keinginan peserta didik dalam belajar.
5) Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Menetapkan penggunaan produk

Produk yang dikembangkan ini dirancang dengan aplikasi kine master yang dikombinasikan dengan aplikasi canva yang menggunakan jaringan internet sehingga fitur-fitur yang akan diguanakan sangat lengkap sehingga media tersebut sangat menarik. Media ini digunakan oleh guru yang mengajar disekolah di SLB N 1 Lima Kaum Batusnagkat sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut terkhususnya untuk anak tunagrahita dan tunarungu.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan dengan dua langkah yaitu tahap validitas produk untuk memperoleh kelayakan produk dan tahap praktikalitas produk untuk memperoleh kepraktisan produk. Kedua tahap ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Media Pembelajaran

Pengembangan adalah proses mewujudkan produk yang telah dirancang menjadi menarik dan membantu pendidik dalam pembelajaran sehingga menjadi pedoman seorang pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pada tahap ini peneliti menggunakan model pengembangan 4D adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Pada tahap pengembangan ini ada dua hal kegiatan yang dilakukan yaitu uji validitas dan uji praktikalitas.

Tabel 2. Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Keterangan
1	Dr. fadriati, M.Ag	Dosen IAIN Batusangkar
2	Dr. Anita Indria, MA	Dosen \STIT Ahluulsunnah Bukit Tinggi
3	Ance oktavia wardilah MPd	Guru PAI

Tahap ini dilaksanakan setelah produk dirancang dan disusun oleh peneliti. Kemudian divalidasi oleh tiga orang validator ahli yang berasal dari dosen ahli UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan Dosen STIT Ahlussunnah Bukit Tinggi. Uji validitas dilakukan untuk

mengetahui apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak sehingga jadi patokan untuk layak atau tidaknya digunakan. Uji validitas oleh pakar dilakukan melalui instrumen angket berupa lembar validasi.

Untuk memperoleh data validasi digunakan instrumen validasi media pembelajaran, data validasi dikelompokan berdasarkan aspek yang menjadi patokan untuk menentukan validitas media. Data hasil validasi Media pembelajaran pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel

Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran

1) Data hasil Validasi Aspek Media Pembelajaran

Butir	Validator			S1	S2	S3	∑S	N(C-1)	V	Ket
	I	II	III						%	
Aspek Tujuan										
1	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid
2	4	5	5	3	4	4	11	12	92%	Sangat Valid
3	4	5	5	3	4	4	11	12	92%	Sangat Valid
Aspek Rasional										
4	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid
5	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid
6	5	5	4	4	4	3	11	12	92%	Sangat Valid
Isi Model Perangkat Pembelajaran										
7	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid
8	4	4	5	3	3	4	10	12	83%	Valid
9	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
10	4	4	5	3	3	4	10	12	83%	Valid
11	4	5	5	3	4	4	11	12	92%	Sangat Valid
12	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
13	5	4	4	4	3	3	10	12	83%	Valid
14	4	4	5	3	3	4	10	12	83%	Valid
Aspek Karakteristik										
15	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid

16	4	4	5	3	3	4	10	12	83%	Valid
17	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
18	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
19	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
20	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid
Aspek Kesesuaian Bahasa										
21	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid
22	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
23	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid
24	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
Aspek Bentuk Fisik										
25	5	4	5	4	3	4	11	12	92	Sangat Valid
26	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
27	5	5	5	4	4	4	12	12	100%	Sangat Valid
28	5	4	5	4	3	4	11	12	92%	Sangat Valid

Butir	**Validator**			**S1**	**S2**	**S3**	**∑S**	**V**	**Ket**
	I	**Ii**	**Iii**					**%**	
Butir 1-28	133	125	138	105	97	110	312	93%	Sangat Valid

Dari hasil rekapitulasi media pembelajaran terlihat bahwa semua aspek yang divalidasi dinyatakan valid dengan presentasi rata- rata 93% maka media yang telah dirancang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan potensi peserta didik peserta didik. Setelah validator melakukan penilaian produk pengembangan, selanjutnya dilaksanakan revisi produk pengembangan berdasarkan masukan/saran dari validator. Masukan tersebut yang diberikan oleh validator terhadap produk pengembangan dapat dilihat dalam gambar berikut:

b. Tahap Praktikalitas media pembelajaran

Data praktikalitas dalam penelitian ini dimaksudkan adalah data praktikalitas media pembelajaran PAI. Data tersebut dilakukan dengan observasi oleh praktisi/observer. Adapun aspek yang diamati dalam media pembelajaran ini meliputi a) Kemudahan Penggunaan, b)Kemenarikan Sajian, c) Manfaat.

Uji kepraktisan dilakukan setelah proses validasi telah selesai. Uji kepraktisan dilakukan

untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dirancang praktis atau mudah digunakan. Penilaian aspek praktikalitas memiliki 12 butir item. Aspek praktikalitas ini dinilai oleh 10 orang guru SLBN I Batusangkar. Berikut adalah table praktis dalam uji coba praktikalitas produk:

Tabel 4. Nama-Nama Praktisi

No	Nama	Jabatan
1	Dwi Wahyuni Fitri, S.Pd	Guru
2	Surnawati , S.Pd	Guru
3	Ira Satmawali	Guru
4	Windi Pratama, S.Pd	Guru
5	Nangda Restu Putri, S.Pd	Guru
6	Yulia Safitri, S.Pd	Guru
7	Andre Pratama, S.Pd	Guru
8	Hilmanisa Felia, S.Pd	Guru
9	Yurnalis S.Pd	Guru
10	Eli Rosna, S.Pd	Guru

Uji praktikalitas dilakukan dengan memberikan produk yang telah divalidasi serta lembar penilaian berupa angket uji praktikalitas. Berdasarkan hasil pengelolaan data diperoleh skor rata-rata validasi aspek praktikalitas yang dapat dilihat pada tabel berikut.

1) Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran

Tabel 5 Data Hasil Praktikalitas Media Kemudahan Penggunaan

No	Indikator Penilaian	Responden										Jmh	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Media pembelajaran kapan saja dan dimana saja, sesuai dengan kebutuhan guru	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	**38**	**95**
2	Isi media pembelajaran secara keseluruhan mudah dipahami oleh guru	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	**36**	**90**
3	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah Dipahami	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	**37**	**92,5**

4	Uraian materi yang ada pada media pembelajaran jelas dan Sederhana	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	**35**	**87,5**
5	Media pembelajaran praktis dan mudah dibawa karena dapat disimpan	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	**37**	**92,5**
6	Guru dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan belajarnya masing-masing	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	**35**	**87,5**
	Jumlah Keseluruhan											**218**	**90,83**

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa penilaian terhadap item- item pernyataan pada aspek manfaat media pembelajaran mendapatkan skor keseluruhan 90,83 dari skor maksimal 240 berdasarkan penilaian dari sepuluh orang responden.

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa semua aspek manfaat media pembelajaran dengan jumlah keseluruhan 90,83 nilai dengan kriteria sangat praktis sehingga media pembelajaran dapat digunakan semestinya dan menjadi alat bantu pendidik dalam mengajar. Media yang dirancang ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi terhadap perserta didik dan meningkatkan komunikasi serta tercipta pemebelajaran yang efektif. Ada beberapa aspek dalam penilaian ini seperti kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran seperti penggunaan media ini dapat digunakan kapan saja dengan cara menggunakan android dengan mengujungi link yang telah dibagikan. Kebutuhan peserta didik akan bisa dipenuhi dengan media dan pembelajaran bisa dilakukan dengan cara mandiri. Media ini bisa memberikan manfaat bagi peserta didik dan pendidik.

Kemudian dari segi aspek isi media yang dikembangkan berupa seperangkat pembelajaran yang menggunakan video berupa praktek tata cara shalat yang menarik yang dikembangkan dengan berbagai fitur seperti gambar, video, suara yang dipadukan sehingga berbentu rangkaian video yang menarik dengan mengguanakan beberapa aplikasi yaitu kine master dan canva. Aplikasi tersebut digunakan untuk merancang media dengan menggunakan berbagai fitur dengan menggunakan jaringan internet. Namun materi yang dirancang mudah dipahami dengan gerakan-gerakan tertentu sehinnga peserta didik bisa mempraktekkan tata cara tersebut. Kemudian dari segi bahasa mudah dipahami dan dengan kemasan yang menarik sehinnga pusat perhatian peserta didik tertuju pada pembelajaran. Dilihat dari bahasa yang digunakan dengan jelas dan sederhana dan mudah dipahami.

2) Data Hasil Media Pembelajaran Pada Kemenarikan Sajian Tabel 6 Data Hasil Media Pembelajaran Kemenarikan Sajian

No	**Indikator Penilaian**	**Responden**										**Jmh**	**%**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**		

1	Desain tampilan Media Pembelajaran menarik untuk dilihat	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	**37**	**92,5**
2	Isi materi dalam Media Pembelajaran terbaca dengan jelas	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	**35**	**87,5**
3	Mudah dipahami	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	**35**	**87,5**
Jumlah Keseluruhan												**107**	**89,16**

Berdasarkan Tabel 6 terlihat bahwa penilaian terhadap item-item pernyataan pada aspek manfaat media pembelajaran mendapatkan skor keseluruhan 89% berdasarkan penilaian dari sepuluh orang responden.

3) Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Manfaat

Tabel 7. Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Pada Manfaat

No	**Indikator Penilaian**	**Responden**										**Jmh**	**%**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**		
1	Media Pembelajaran membantu guru pada kegiatan pembelajaran	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	**37**	**92,5**
2	Media Pembelajaran membantu guru untuk mengajarkan materi	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	**35**	**87,5**
3	Media Pembelajaran menambah wawasan bagi guru	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	**35**	**87,5**
Jumlah Keseluruhan												**107**	**89,16**

Berdasarkan Tabel 7 terlihat bahwa penilaian terhadap item- item pernyataan pada aspek manfaat media pembelajaran mendapatkan skor keseluruhan 89,16% dari skor maksimal 120 berdasarkan penilaian dari sepuluh orang responden.

4) Data Hasil Rekapitulasi Praktikalitas Media Pembelajaran Tabel 8 Data Hasil Rekapitulasi Praktikalitas Media

No	**Aspek**	**Jumlah Responden**	**Jumlah Skor**	**Skor Maks**	**%**	**Ket**
1	Kemudahan Penggunaan	10	218	240	90,83	Sangat Praktis

2	Kemenarikan Sajian	10	107	120	89,16	Sangat Praktis
3	Manfaat	10	107	120	89,16	Sangat Praktis
	Rata-Rata				**90,27**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan Tabel 8 terlihat bahwa semua aspek yang direspon penggunaan media dinyatakan praktis dengan presentasi rata- rata 90,27% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukan media yang dikembangkan praktis digunakan oleh guru dalam meningkatkan efektif dalam belajar. Praktikalitas berupa angket yang disebarkan bahwa hal tersebut tergolong sangat praktis dengan rata-rata 90,27% sangat praktis dan layak digunakan, aspek yang dinilai dalam praktikalitas ini dalah kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian dan manfaat. Dikaji dari penggunaan media ini yaitu berupa video dan bisa disebar dan digunakan dengan android dan computer. Penggunaan media sangat simpel dengan cara pemutaran video dan bisa *dipausekan*. Media ini berbentuk kegiatan praktek tata cara sahalat dan mudah dijelaskan dengan lewat vido ini.

Ujicoba praktikalitas ini sudah sesuai dengan kriteria dan dapat membantu pendidik menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media ini juga membantu dengan waktu yang singkat sehingga menghemat waktu pembelajaran. Hal tersebut juga berperan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan dan meningkat terjalin komunikasi yang baik. Dilihat produk yang dirancang berbentuk praktek ibadah shalat yang berisi berbentuk video gerak atau cara shalat yang dikombinasikan dengan suara dengan mengguanakan tilawatir Qur'an. Kemudian video tersebut menggunakan disain yang mengguankan beberapa aplikasi seperti aplikasi *kinmaster* dan dipadukan dengan aplikasi *canva* yang berjenis aplikasi dengan menggunakan jaringan memiliki pilihan-pilihan fitur yang dibutuhkan dan menarik untuk mendisain media pembelajaran.

KESIMPULAN

Desain pada media terdiri dari praktek ibadah shalat seperti: cover, Indikator, KD, gambar depan, praktek takbiratul ikhram, praktek bacaan doa iftitah, praktek bacaan Al-Fatihah, praktek bacaan surah pendek, praktek rukuk, praktek Sujud, praktek duduk antara dua sujud, praktek tahiyat akhir, praktek tertib yang dikembangkan dengan teori 4D, difine, Development, design, disseminate. Peneliti membahas tentang media pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat valid baik yang dapat digunakan untuk guru SLBN I Lima Kaum Batusangkar sebagai acuan ataupun pedoman kegiatan pembelajaran.

Hasil pendefinisian ditemukan bahwa kegiatatan belajar kurang efektif dan peserta didik kurang memahami materi yang di ajarkan pendidik. Hal tersebut dapat dilihat turunya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Kemudian kurang menariknya kemasan materi yang diajarkan, sehingga minat dan keinginan peserta didik pada pembelajaran sangat kurang.

Pelaksanaan pembelajaran praktek ibadah peserta didik belum menguasai tata cara shalat yang benar sesuai dengan kaidah telah ditentukan.

Hasil desain pengembangan media pembelajaran berdasarkan data yang didapat dari kegiatan pendefinisian. Pada tahap ini peneliti merancang produk pengembangan media pembelajaran serta menetapkan isntrumen untuk validasi, praktikalitas dan efektifitas. Hasil validasi terhadap media terkategori sangat valid, setelah dinilai oleh validator dengan nilai rata-rata 93% ini berarti media sudah layak digunakan setelah dinilai valid berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil praktikalitas terhadap media pembelajaran dinyatakan sangat praktis Aspek pelaksanaan media mendapat nilai rata-rata 90,83% terkategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Attas, S. M. N. (1980). *The concept of education in Islam*. Muslim Youth Movement of Malaysia.

Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2019). Pengembangan media pembelajaran virtual reality pada materi pengenalan lingkungan sekolah. *E-Journal Pendidikan*, 4(1), 29–36. https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Daradjat, Z. (2011). *Ilmu pendidikan Islam*. Bumi Aksara.

Daryanto. (2012). *Media pembelajaran*. PT Sarjana Tutorial Nurani Sejahtera.

Gunawan. (2013). *Kurikulum dan pembelajaran pendidikan agama Islam*. Alfabeta.

Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

Maimanah, I. (2022). Implementasi media Canva untuk pembelajaran bahasa Arab di TPQ At-Thohiriyah Brondong Lamongan. *Staika: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 60–67. https://doi.org/10.62750/staika.v5i2.63

Maimanah, I. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.

Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.

Nurlaila, N. (2021). Pemanfaatan aplikasi KineMaster dan Google Formulir dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SMAN 1 Kelayang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 5941–5947. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1893

Nurlaila. (2021). Pemanfaatan aplikasi KineMaster dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit

Pratama, A. R. (2023). Contextual teaching and learning (CTL) dalam pembelajaran PAI di SDN 02 Percontohan. *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 30–38. https://doi.org/10.51700/alifbata.v3i2.515

Pratama, A. R., Aprison, W., Yulius, Y., Latifa, N., & Syafrudin, S. (2024). Dakwah digital dalam penyebaran nilai-nilai Islam di era digital. *Tabayyun*, 5(1). https://doi.org/10.61519/tby.v5i1.68

Ramayulis. (2014). *Kurikulum dan pembelajaran agama Islam*. Alfabeta.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37. https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745

SAR, S. F. M., Binahayati, & Muhammad, B. (2017). Pendidikan bagi anak tunagrahita (studi kasus tunagrahita sedang di SLB N Purwakarta). *Penelitian & PKM*, 4(2), 129–389. https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14273

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University.

U. Mansyur. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al-Misbah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1). https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854

Uno, H. B. (2012). *Model pembelajaran*. Bumi Aksara.