

GEDUNG MUHAQSYAH

GEDUNG REKTORAT
IAIN METRO

MUHAMMAD HADI RIFA'I
2171010071

TESIS

IAIN METRO

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS YOUTUBE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DI SD AL-QUR'AN MINHAJUTH THULLAB
WAY JEPARA**



Komisi Pembimbing:
1. Dr. Masykurillah, S.Ag., M.A.
2. Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd.



**PASCA SARJANA
IAIN METRO LAMPUNG
1446 H / 2025 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS YOUTUBE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DI SD AL-QUR'AN MINHAJUTH THULLAB
WAY JEPARA**

TESIS

Diajukan Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Magister Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Program Studi: Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Muhammad Hadi Rifa'i
NPM. 2171010071

Pembimbing I : Dr. Masykurillah, S.Ag., M.A.
Pembimbing II : Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd.

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
TAHUN 1446 H /2025 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS YOUTUBE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DI SD AL-QUR'AN MINHAJUTH THULLAB
WAY JEPARA**

TESIS

Diajukan Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Magister Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Muhammad Hadi Rifa'i
NPM. 2171010071

Pembimbing I : Dr. Masykurillah, S.Ag., M.A.
Pembimbing II : Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd.

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
TAHUN 1446 H / 2025 M**

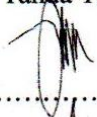
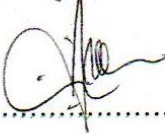


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: pps.metro.univ.ac.id;
email: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama : Muhammad Hadi Rifai
NPM : 2171010071
Fakultas : Program Pascasarjana (PPs)
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI)

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Masykurillah, S.Ag., M.A.</u> Pembimbing I	(..... )	25 Januari 2025
<u>Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd.</u> Pembimbing II	(..... )	25 Januari 2025

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI)



Dr. Andri Astuti, M.Ag.
NIP. 19750301 2000501 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PROGRAM PASCASARJANA (PPS)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung, INDONESIA 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: pps.metrouniv.ac.id;
email: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

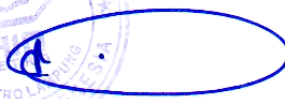
PENGESAHAN TESIS

Nomor :

Tesis dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SD AL-QUR'AN MINHAJUTH THULLAB WAY JEPARA. Disusun oleh: Muhammad Hadi Rifa'i, NPM : 2171010071, Program Studi Pendidikan Agama Islam, telah diujikan dalam Ujian Tesis pada hari Jumat, 31 Januari 2025 dan diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Ujian Tesis.

TIM UJIAN TESIS

- | | | |
|------------------------------|---------------------------------|---------|
| Penguji I/ Ketua | : Dr. Mukhtar Hadi, M.Si | (.....) |
| Penguji II/
Penguji Utama | : Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag | (.....) |
| Penguji III/
Pembimbing I | : Dr. Masykurillah, MA | (.....) |
| Penguji IV/
Pembimbing II | : Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd | (.....) |
| Penguji V/
Sekretaris | : Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I | (.....) |

Metro, Februari 2025
Direktur

Dr. Mukhtar Hadi, M.Si
NIP. 19730710 199803 1 003

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SD AL-QUR'AN MINHAJUTH THULLAB WAY JEPARA

Oleh :
Muhammad Hadi Rifa'i
NPM. 2171010071

Dalam era digital, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang efektif dan mudah diakses adalah YouTube. Media pembelajaran berbasis YouTube dapat memberikan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami, terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis video YouTube dengan menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Media ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab, Way Jepara.

Tahapan penelitian dimulai dengan *Analysis*, yaitu menganalisis kebutuhan siswa dan guru serta mengidentifikasi materi yang tepat untuk dikemas dalam bentuk video. Tahap *Design* meliputi perancangan media yang mencakup storyboard, naskah video, serta komponen visual dan audio yang mendukung pemahaman siswa. Pada tahap *Development*, materi dikembangkan menjadi video pembelajaran interaktif yang menarik dan diunggah di platform YouTube. Tahap *Implementation* melibatkan uji coba media di kelas dengan siswa kelas V sebagai peserta, di mana siswa diberikan akses untuk menonton video melalui perangkat digital. Tahap terakhir, *Evaluation*, dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menggunakan metode evaluasi formatif dan sumatif untuk memperoleh umpan balik yang dapat digunakan untuk penyempurnaan media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis YouTube dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Melalui media pembelajaran berbasis digital ini, siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami materi yang disampaikan, serta mampu mengakses pembelajaran secara fleksibel.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, YouTube, Pendidikan Agama Islam, Budi Pekerti, pengembangan, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Development of Islamic Religious Education and Character Building Learning Media Based on YouTube to Improve the Learning Outcomes of 5th Grade Students at Al-Qur'an Minhajuth Thullab Elementary School, Way Jepara

By: Muhammad Hadi Rifa'i
NPM: 2171010071

In the digital era, the utilization of technology in education has become increasingly important for enhancing student learning outcomes. One effective and easily accessible medium is YouTube. YouTube-based learning media can provide engaging and easy-to-understand visualizations, especially for Islamic Education and Character subjects.

This study aims to develop YouTube-based instructional media for Islamic Education and Character using the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This media is designed to improve the learning outcomes of fifth-grade students at Al-Qur'an Minhajuth Thullab Elementary School, Way Jepara.

The research stages begin with Analysis, which involves analyzing the needs of students and teachers and identifying the appropriate material to be packaged into video form. The Design stage includes media planning, encompassing storyboards, video scripts, and visual and audio components that support student understanding. In the Development stage, the material is developed into interactive and engaging instructional videos, which are then uploaded to the YouTube platform. The Implementation stage involves testing the media in the classroom with fifth-grade students as participants, where students are given access to watch the videos through digital devices. The final stage, Evaluation, assesses the effectiveness of the instructional media in improving student learning outcomes, using formative and summative evaluation methods to gather feedback that can be used to refine the media. The results of this study show that the use of YouTube-based instructional media can improve student learning outcomes in Islamic Education and Character subjects. Through this digital-based learning media, students are more motivated to learn, find it easier to understand the material presented, and are able to access learning flexibly.

Keywords: Learning Media, YouTube, Islamic Religious Education, Character Building, Development, Learning Outcomes.

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Hadi Rifa'i
NPM : 2171010071
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tesis yang ditulis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya , kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Metro, Januari 2025

Yang Menyatakan



Muhammad Hadi Rifa'i
NPM. 2171010071

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/ 1987 dan 0543 b/ U/ 1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik diatas

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	·	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

Untuk bacaan panjang ditambah:

أ = ā

إي = ī

أو = ū

Contoh :

رَسُولُ اللَّهِ

ditulis : Rasūlullāhi

ditulis : Maqāṣidu Al-Syarīati

مَقَا صِدَالشَّرِيعَةِ

B. Konsonan Rangkap Karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta'marbūtah di akhir kata

- a. Bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	<i>Ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

Keterangan: Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah diserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikehendaki *lafaz* aslinya.

- b. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis 'h'

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliyā</i>
----------------	---------	--------------------------

- c. Bila *ta' marbūtah* hidup atau dengan harakat *fatkhah*, *kasrah*, *d}ammah* ditulis h

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāh al-fiṭri</i>
------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	<i>A</i>
◌ِ	Kasrah	Ditulis	<i>I</i>
◌ُ	Ḍammah	Ditulis	<i>U</i>

E. Volak Panjang

Fathah + alif	جاهلية	Ditulis	<i>Ā : jāhiliyah</i>
Fathah + ya' mati	تنسى	Ditulis	<i>Ā : Tansā</i>
Kasrah + ya' mati	كريم	Ditulis	<i>T : Karīm</i>
Ḍammah + wawu mati	فروض	Ditulis	<i>Ū : Furūḍ</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah ya mati	بينكم	Ditulis	<i>Ai : "Bainakum"</i>
Fathah wawu mati	قول	Ditulis	<i>Au : "Qaul"</i>

G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti huruf *Qomariyyah* ditulis dengan menggunakan "I"

القران	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

- b. Bila diikuti *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

I. Penulisan kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Žawi al-Furūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

- a. Kosakata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya: Al-Qur'an, hadis, salat, zakat, mazhab.
- b. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku *al-Hijab*.
- c. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh.
- d. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Toko Hidayah, Mizan.

MOTTO

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ
الْمُحْسِنِينَ ﴿١٩٥﴾

Artinya: *Berinfaklah di jalan Allah, janganlah jerumuskan dirimu ke dalam kebinasaan, dan berbuatbaiklah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik. (Q.S Al Baqarah: 195)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, serta dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

bapak Hi. Imam Syafaat (Alm) dan ibu Hj. Siti maisaroh yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi tiada henti. Setiap langkah dan pencapaian ini adalah buah dari doa dan pengorbanan ibu. Ibu sebagai **cahaya** yang menerangi jalan anak-anaknya, **pelukan** yang menenangkan di kala resah, **doa** yang tak pernah putus, dan **inspirasi** yang membimbing saya menuju masa depan.

Istri dan anakku

Milatul Husniyah al-hafidzoh yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi tiada henti. Setiap langkah dan pencapaian ini adalah buah dari doa dan pengorbanan kalian. Engkau "Ibu sebagai **madrrasah pertama**, tempat anak-anak kita belajar kasih sayang, kesabaran, dan ketulusan tanpa syarat."

Para Guru dan Dosen

SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara dan Dosen IAIN Metro yang telah membimbing, menginspirasi, dan berbagi ilmu dengan penuh keikhlasan. Semoga ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang tidak terputus.

Temannya Sahabat Seperjuangan

Yang selalu menjadi penyemangat dalam perjalanan akademik ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta diskusi-diskusi yang penuh makna.

Almamater Tercinta

Yang telah menjadi rumah ilmu dan tempat bertumbuh, memberikan pengalaman berharga serta wawasan yang mendalam.

Diriku Sendiri

Sebagai pengingat bahwa perjuangan, kerja keras, dan tekad yang kuat akan selalu membuahkan hasil. Terima kasih telah bertahan dan berusaha hingga titik ini. Semoga karya ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat menjadi langkah kecil menuju perubahan yang lebih baik. **amiin.**

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT peneliti panjatkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal tesis ini dengan baik tanpa halangan suatu apapun. Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. yang telah mengantarkan manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman penuh cahaya yaitu Islam.

Penelitian proposal yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis YouTube untuk meningkatkan hasil belajar pada Siswa kelas V di SD Al-Qur’an Minhajuth Thullab Way Jepara”** ini merupakan salah satu upaya memenuhi persyaratan guna menyelesaikan studi pascasarjana atau strata dua (S2) pada Program Pascasarjana IAIN Metro Prodi Pendidikan Agama Islam. Telah banyak memberikan berbagai bantuan demi terselesaikannya tesis ini. Oleh sebab itu, maka peneliti mengucapkan terimakasih kepada Yang Terhormat:

1. Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor IAIN Metro.
2. Dr. Mukhtar Hadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Metro
3. Dr. Ahmad Zumaro, MA. selaku Wakil Direktur Pascasarjana IAIN Metro
4. Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Metro.
5. Dr. Masykurillah, S.Ag., M,A., selaku Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan selama peneliti menyelesaikan tesis. ini

6. Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama peneliti mengikuti pendidikan serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan tesis.
7. Siti Fatimah, S.Pd., selaku guru Pendidikan Agama Islam di SD Al-Qur'an Minhajuth Tullab Way Jepara yang telah membantu memberikan informasi untuk kelengkapan data dalam tesis ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan Pascasarjana IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam pengumpulan data. Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik peneliti nantikan guna perbaikan penelitian ini. Sebagai ungkapan terimakasih, peneliti mendoakan semua pihak semoga mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga tesis ini dapat menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi peneliti khususnya serta bagi pembaca pada umumnya.

Metro, 1 Juli 2024

Peneliti



Muhammad Hadi Rifa'i

NPM 2171010071

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN	vii
PADOMAN TRANSLITERASI	viii
MOTTO	xiii
PERSEMBAHAN	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan	7
1. Identitas Masalah	7
2. Pembatasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat dan Signifikansi Penelitian	11
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	14
G. Kerangka Teori	17
H. Metode Penelitian	21
BAB II KAJIAN TEORI	23
A. Hasil Belajar PAI	23
a. Tujuan PAI	25
b. Sumber dan Ruang Lingkup PAI	28
B. Hasil Belajar	28
1. Pengertian Hasil Belajar	28
2. Macam-macam Hasil Belajar	29
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	33
C. Media Pembelajaran Berbasis Youtube	37
1. Pengertian Media Pembelajaran	37
2. Manfaat Media Pembelajaran	38
3. Standar Penilaian Media Pembelajaran	41
4. Media Pembelajaran Interaktif	43

D.	Youtube Sebagai Media Pembelajaran	45
1.	Sejarah Munculnya Youtube	45
2.	Kelebihan dan Kekurangan Youtube	47
3.	Fitu-fitur Yang Dimiliki Oleh Youtube	48
4.	Youtube Sebagai Media Pembelajaran	49
E.	Proses Pengembangan Media Youtube Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	52
BAB III	METODE PENELITIAN	57
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	57
1.	Tempat Penelitian	57
2.	Waktu Penelitian	57
B.	Populasi dan Sampel	57
C.	Pendekatan dan Metode Penelitian	58
D.	Langka-langka Penelitian dan Pengembangan	59
1.	Analisis	61
2.	Desain	61
3.	Development	63
4.	Implementasi	63
5.	Evaluasi	63
E.	Teknik Pengumpulan Data	64
1.	Wawancara	64
2.	Kuisisioner/Angket	64
3.	Tes	65
4.	Dokumentasi	65
F.	Instrumen Penelitian	66
1.	Pedoman Wawancara	66
2.	Kuisisioner/Angket	67
3.	Soal Tes	69
4.	Dokumentasi	70
G.	Teknik Analisis Data	77
1.	Uji Kelayakan Produk	78
2.	Data Kualitatif	78
3.	Data Kuantatif	78
4.	Uji Efektif Produk	80
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	82
A.	Hasil Penelitian	82
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	134

BAB V	PENUTUP	152
	A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	152
	B. Saran Kajian Pengembangan	153

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, guru kurang memperhatikan proses pembelajaran pada pendidikan agama Islam. Terlihat bahwa selama bertahun-tahun, proses pembelajaran di sekolah hanya berfokus pada siswa dan guru yang terbilang monoton. Karena keterbatasan guru untuk menggunakan teknologi, proses pembelajaran yang kurang optimal menjadi salah satu masalah yang sering terjadi di dunia pendidikan.¹ Guru harus menemukan strategi atau model yang tepat agar materi yang disampaikan mudah dipahami siswa. Namun, pengalaman di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih kesulitan menemukan pendekatan yang berhasil.² Selain itu, jumlah siswa yang terlalu banyak menyebabkan proses pembelajaran menjadi sulit. Akibatnya, metode yang digunakan guru seringkali sulit dipahami siswa.³ Selain itu, tampaknya guru lebih sering menggunakan contoh umum untuk memberikan bukti. Namun, bukti lain menunjukkan bahwa beberapa guru tidak memberikan bukti yang nyata dalam kehidupan nyata.⁴ Bahkan, banyak guru yang belum

¹ Bima Fandi Asy'arie, Weni Mariyana, Fauzi Nadziiran Haq, Muhammad Syihab As'ad, Dimas Aditia, "Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations," *Southeast Asian Journal of Islamic Education* 7, no. 2 (2024): 31–54, <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/sajie.v7i2.9051>.

² Muhammad, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Mataram: Sanabil Publishing, 2019).

³ Jaekwoun Shim, "Investigating the Effectiveness of Introducing Virtual Reality to Elementary School Students' Moral Education," *Computers & Education: X Reality* 2, no. January (2023): 100010, <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100010>.

⁴ Kirsti Rø and Kristin Krogh Arnesen, "The Opaque Nature of Generic Examples: The Structure of Student Teachers' Arguments in Multiplicative Reasoning,"

menerima pelatihan untuk meningkatkan kompetensi mereka dan terus menghadapi berbagai masalah di kelas.⁵

Pendidikan telah dikritik baru-baru ini karena berfokus terlalu sempit pada pengembangan keterampilan teknologi siswa. Akibatnya, guru yang mengajarkan siswa menggunakan media digital kurang berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang luas.⁶ Selama ini, terlihat bahwa pendidikan agama Islam belum menggunakan pendekatan yang tepat; proses pembelajaran kegiatan cenderung berlangsung sendirian dan kurang berinteraksi dengan kegiatan lainnya.⁷ Dalam situasi yang berbeda, prestasi belajar siswa tampaknya semakin menurun. Ini disebabkan oleh ketakutan guru untuk memasukkan pilihan model pembelajaran yang harus disetujui oleh siswa. Akibatnya, proses pembelajaran terbatas pada pilihan yang umum dan kurangnya inovasi pembelajaran.⁸ Dunia pendidikan mungkin dipaksa untuk mengubah strateginya karena banyaknya risiko dan persaingan di seluruh dunia. Akibatnya, mereka mungkin perlu mengadopsi inovasi dengan membantu siswa belajar dengan teknologi

The Journal of Mathematical Behavior 58 (June 1, 2020): 100755, <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2019.100755>.

⁵ Vicente Llorent-Bedmar, Verónica C. Cobano-Delgado Palma, and María Navarro-Granados, "Islamic Religion Teacher Training in Spain: Implications for Preventing Islamic-Inspired Violent Radicalism," *Teaching and Teacher Education* 95 (October 2020): 103138, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103138>.

⁶ Mónica Ruiz-Bañuls et al., "Gamification and Transmedia in Interdisciplinary Contexts: A Didactic Intervention for the Primary School Classroom," *Heliyon* 7, no. 6 (June 2021): e07374, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374>.

⁷ Bima Fandi Asy'arie, "Strategy For Islamic Religious Education Teachers in Growing Aqidah Towards Students in Batanghari, Lampung Timur," *Jurnal Diskursus Islam* 11, no. 3 (December 31, 2023): 267–84, <https://doi.org/10.24252/JDI.V11I3.40885>.

⁸ Sascha Schneider et al., "The Autonomy-Enhancing Effects of Choice on Cognitive Load, Motivation and Learning with Digital Media," *Learning and Instruction* 58, no. June (December 2018): 161–72, <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.06.006>.

seperti media digital.⁹ Mengingat pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang mudah digunakan, ini seharusnya dapat mempengaruhi proses belajar siswa dengan memungkinkan mereka untuk menjadi lebih kreatif dan membuat belajar mereka semakin lebih berkesan.¹⁰

Pendidikan merupakan tindakan yang direncanakan dan dilakukan secara sistematis untuk mengaktifkan proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan potensi setiap orang dalam hal aspek religius dan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, keterampilan, dan pengendalian diri. Dimana, Pendidikan harus mendorong sejumlah besar orang kritis yang memiliki tingkat kreativitas dan keterampilan berpikir yang lebih baik.¹¹ Karena telah diatur dalam kebijakan kurikulum sekolah umum dan madrasah, pendidikan agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari.¹² Dalam konteks ini, mata pelajaran pendidikan agama Islam pada berbagai jenjang dan jenis pendidikan secara keseluruhan berada dalam lingkup “al-Qur’an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)”¹³ Kurikulum pendidikan agama Islam dirancang untuk membantu siswa meningkatkan iman dan ketaqwaan mereka kepada Allah serta membentuk moral yang baik. Setelah itu,

⁹ Maja Bašić, “Organisational Learning Antecedents and Open Innovation: Differences in Internationalisation Level,” *International Journal of Innovation Studies* 5, no. 4 (December 2021): 161–74, <https://doi.org/10.1016/j.ijis.2021.12.001>.

¹⁰ Abdul Azis, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT (LP2M IAIN Palangka Raya Press, 2021)*.

¹¹ Annuriana Tsalitsa et al., “Problematika Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum Tingkat SMA,” *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (June 24, 2020): 105, <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v4i1.1950>.

¹² Anwar Syaiful, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah* (Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera, 2014).

¹³ Ahmad Jamin, “Pengembangan Karakter Peserta Didik Melalui Scientific Approach Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kurikulum 2013 (Sebuah Grounded Theory),” *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (December 5, 2019): 193–204, <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.357>.

diharapkan siswa memperoleh pengetahuan, penghargaan, dan kesadaran tentang bagaimana nilai-nilai ajaran agama Islam dapat diterapkan. Oleh karena itu, guru agama Islam harus mampu mencetak generasi penerus yang siap menghadapi tantangan zaman.¹⁴

Aplikasi YouTube adalah platform berbagi video yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai konten multimedia, termasuk video pendidikan, hiburan, dan informasi. Dalam konteks pembelajaran, YouTube dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan modern.¹⁵ Penggunaan YouTube dalam pembelajaran PAI memiliki tujuan untuk memperkaya metode pembelajaran, menarik minat siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui visualisasi materi.¹⁶ Dengan penggunaan YouTube dalam pembelajaran PAI meliputi kemudahan akses ke sumber belajar yang beragam dan relevan, peningkatan motivasi belajar siswa melalui media audiovisual yang menarik, serta fleksibilitas belajar yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.¹⁷ Selain itu, YouTube memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa, misalnya melalui video kreatif tentang akhlak mulia, tata cara ibadah, atau nilai-nilai Islam yang dapat

¹⁴ Mahrus, "Desain Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (March 1, 2021): 81–100, <https://doi.org/10.37286/ojs.v7i1.93>.

¹⁵ Faris Fathurrohman et al., "Utilization of the YouTube Application in Learning Akidah Akhlak at Senior High School," *Bustanul Ulum Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (December 29, 2024): 112–35, <https://doi.org/10.62448/bujie.v2i2.99>.

¹⁶ Septiani Selly Susanti et al., "Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21, no. 1 (June 30, 2024): 40–59, <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>.

¹⁷ Hasmiza and M. Nurul Humaidi, "Efektivitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digitalisasi," *Research and Development Journal of Education* 9, no. 1 (April 11, 2023): 97, <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.13928>.

mendukung siswa untuk memahami agama secara holistik di era digital.¹⁸

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.¹⁹ Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), hasil belajar mencerminkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan, penguasaan materi ajar, dan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan hasil belajar dalam PAI dapat membentuk siswa yang memiliki keimanan yang kokoh, pemahaman agama yang benar, dan akhlak mulia.²⁰ Di sisi lain, manfaat dari hasil belajar PAI meliputi kemampuan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam perilaku sehari-hari, membangun sikap toleransi dalam kehidupan bermasyarakat yang majemuk, serta mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang bertanggung jawab secara moral.²¹ Hasil belajar PAI juga membantu siswa untuk memahami dan menjalankan ibadah dengan benar, membangun etika dalam interaksi sosial, serta memberikan pondasi yang kuat dalam menghadapi tantangan di era

¹⁸ Dian Permatasari, Amirudin Amirudin, and Achmad Junaedi Sittika, "Pemanfaatan Aplikasi Youtube Dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Glasser* 6, no. 1 (December 29, 2021): 10, <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1164>.

¹⁹ Arsyi Mirdanda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar* (Yudha English Gallery, 2018).

²⁰ Farida Isroani, Noornajihan Jaafar, and Muflihaini Muflihaini, "Effectiveness of E-Learning Learning to Improve Student Learning Outcomes at Madrasah Aliyah," *International Journal of Science Education and Cultural Studies* 1, no. 1 (November 10, 2022): 42–51, <https://doi.org/10.58291/ijsecs.v1i1.26>.

²¹ Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)* (Medan: Perdana Publishing, 2018).

modern yang menjadi tolok ukur keberhasilan pendidikan dalam membangun generasi Islami yang berkualitas.²²

Peneliti:

Saya memahami kendala tersebut, Bu. Salah satu tujuan penelitian saya adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis YouTube yang praktis dan relevan untuk guru seperti Ibu. Dengan media ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Apa pendapat Ibu tentang ide ini?

Guru:

Menurut saya, itu ide yang sangat baik, Pak. Jika media tersebut dapat membantu kami sebagai guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif, tentu akan sangat bermanfaat. Apalagi jika video-video itu bisa digunakan berulang kali dan diakses siswa di luar jam pelajaran.

Melihat berbagai permasalahan yang terjadi dalam konteks pembelajaran PAI. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Namun, di banyak sekolah, termasuk SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara, media pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi yang ada. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang sering dianggap kurang menarik. SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara merupakan sekolah yang berkomitmen

²² Adiyono Adiyono et al., "Islamic Religious Education Learning Outcomes Evaluation: Implementation of Steps, Concepts and Solutions in Public Elementary School," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (November 13, 2023): 5208–22, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.4384>.

dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran tersebut masih belum optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis YouTube diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya menyediakan konten yang menarik dan interaktif, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Video pembelajaran yang disusun dengan baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis YouTube yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sesuai dengan judul penelitian ini:

- a. YouTube sebagai media sosial merupakan media yang banyak digemari oleh semua kalangan khususnya anak usia SD, akan tetapi banyak pula konten YouTube yang kurang tepat dan sedikit bertentangan dengan budaya timur sehingga diperlukan bimbingan dan pengarahan khusus kepada peserta didik.
- b. Video atau konten yang di tonton kebanyakan adalah animasi yang kurang dengan konsep pendidikan, padahal usia SD adalah Usia Emas yang harus dimaksimalkan dalam hal pendidikan.
- c. Dengan adanya konten di YouTube yang berhubungan dengan pembelajaran akan membuat belajar lebih menyenangkan pada dunia anak usia Sekolah Dasar.

2. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis YouTube dibatasi pada beberapa aspek berikut:

- a. **Materi Pembelajaran:** Materi yang dikembangkan hanya mencakup topik-topik dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas V yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab, Way Jepara. Topik lain di luar kurikulum kelas V tidak menjadi bagian dari pengembangan media ini.
- b. **Platform Media:** Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada platform YouTube sebagai sarana penyajian. Media ini dibuat dalam bentuk video interaktif yang diunggah ke YouTube sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau komputer.

- c. **Metode Pengembangan:** Proses pengembangan media pembelajaran mengikuti tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Setiap tahapan ADDIE hanya dilakukan pada pengembangan video YouTube untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, tanpa melibatkan metode atau model pengembangan lain.
- d. **Sasaran Pengguna:** Sasaran utama media pembelajaran ini adalah siswa kelas V di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab. Uji coba dan implementasi media dilakukan di lingkungan sekolah tersebut, sehingga hasil penelitian terbatas pada populasi dan kondisi belajar di sekolah ini.
- e. **Evaluasi Efektivitas:** Pengukuran efektivitas media pembelajaran ini dibatasi pada peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pre-test dan post-test. Aspek lain seperti peningkatan motivasi belajar atau keterlibatan siswa hanya dijadikan sebagai data tambahan dan tidak dijadikan fokus utama dalam pengukuran efektivitas.

Pembatasan masalah ini diharapkan dapat menjaga fokus penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis YouTube untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V, serta memastikan hasil penelitian dapat bermanfaat secara spesifik bagi sekolah terkait.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kebutuhan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan Media YouTube

- pada Peserta Didik untuk meningkatkan hasil belajar di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara?
2. Bagaimanakah mendesain media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan Media YouTube pada Peserta Didik untuk meningkatkan hasil belajar di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara?
 3. Bagaimanakah proses mengembangkan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan Media YouTube pada Peserta Didik untuk meningkatkan hasil belajar di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana kebutuhan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan Media YouTube pada Peserta Didik untuk meningkatkan hasil belajar di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara.
2. Untuk menguji bagaimana mendesain media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan Media YouTube pada Peserta Didik untuk meningkatkan hasil belajar di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara.
3. Untuk menguji proses mengembangkan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan Media YouTube pada Peserta Didik untuk meningkatkan hasil belajar di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara.

E. Manfaat dan Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Pengembangan Teori Pembelajaran

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran dengan memadukan elemen teknologi digital, khususnya video YouTube, dalam proses pendidikan agama.

b. Referensi Akademik

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang terkait dengan penggunaan media digital dalam pendidikan, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

c. Pemahaman tentang Efektivitas Media Digital

Penelitian ini membantu memperdalam pemahaman tentang bagaimana media digital seperti YouTube dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran lainnya.

d. Integrasi Teknologi dalam Kurikulum

Penelitian ini dapat memberikan landasan teoritis bagi integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

1. Peningkatan Keterampilan Guru

Guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dan media digital untuk mengajar,

sehingga dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan efektif.

2. **Pembelajaran yang Lebih Menarik**

Media pembelajaran berbasis YouTube dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

3. **Akses Materi Pembelajaran**

Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui YouTube, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan mengulang pelajaran sesuai kebutuhan.

4. **Efisiensi Waktu dan Sumber Daya**

Penggunaan video YouTube sebagai media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efisien, menghemat waktu dan sumber daya yang diperlukan untuk penyampaian materi secara konvensional.

5. **Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Siswa**

Siswa akan terbiasa menggunakan teknologi digital dalam proses belajar, sehingga dapat mengembangkan kemampuan literasi digital mereka yang sangat penting di era teknologi saat ini.

6. **Evaluasi dan Umpan Balik**

Media digital memungkinkan adanya fitur interaktif yang dapat digunakan untuk evaluasi dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

7. **Kolaborasi dan Partisipasi Orang Tua**

Orang tua dapat lebih mudah memantau dan berpartisipasi dalam proses belajar anak-anak mereka dengan mengakses materi pembelajaran yang tersedia di YouTube.

Selain manfaat praktis diatas hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi siswa, peneliti sendiri, perguruan tinggi, lembaga sekolah dan masyarakat. Berikut akan dijabarkan beberapa manfaat bagi masing-masing pihak, antara lain manfaat bagi:

a. Siswa

- 1) Dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran PAI dan Budi Pekerti terutama terkait materi cita cita ku menjadi anak soleh.
- 2) Dapat menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang bersahabat bagi siswa.
- 3) Dapat menjadi alternatif ketika pembelajaran jarak jauh karena penggunaannya tidak terbatas di dalam kelas saja.
- 4) Dapat membantu melengkapi kekurangan media yang guru miliki

b. Peneliti

- 1) Dapat digunakan suatu pedoman bagi peneliti untuk melaksanakan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas
- 2) Dapat menciptakan suatu pembelajaran yang berkualitas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- 3) Dapat memberikan inspirasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran bagi siswa.

c. Perguruan Tinggi

Dapat memberikan tambahan referensi dalam upaya menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam hal pengembangan media pembelajaran, khususnya untuk Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Metro.

d. Lembaga Sekolah

- 1) Dapat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan berkesan bagi siswa.

- 2) Dapat menjadi motivasi bagi lembaga untuk mengembangkan media pembelajaran.

e. Masyarakat

- 1) Dapat memberikan kontribusi dan wawasan tentang perkembangan teknologi terutama dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran
- 2) Dapat menjadi alternatif dalam penggunaan gadget pada anak.

Manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini tidak hanya memberikan landasan teoritis yang kuat untuk penggunaan media digital dalam pendidikan, tetapi juga memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Annas Ribab Sibilana, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Guruan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*.²³ Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan sampel siswa kelas X semester I. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa setelah pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama menggunakan R&D, mengembangkan media pembelajaran dan mata pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang

²³ Annas Ribab Sibilana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Guruan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), <http://etheses.uin-malang.ac.id/4095/>.

dikembangkan, peneliti terdahulu mengembangkan media berbasis android sedangkan peneliti menggunakan Media Youtube.

Amaliya Mufarroha, *Efektivitas Penggunaan Youtube Video Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Studi Multi-Situs di SMK An-Nur dan Smk Nurul Yaqin Kab. Sampang* (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020).²⁴ Hasil penelitian ini menyimpulkan penggunaan *YouTube* video sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menambah wawasan, pembelajaran aktif, peserta didik mampu menganalisis permasalahan dan tidak malu bertanya. Dengan *YouTube* video peningkatan keterampilan berpikir kritis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan mata pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode Penelitian yang digunakan yaitu Kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan R&D.

Bima Fandi Asy'arie, *Pengembangan Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media TikTok untuk Meningkatkan Hasil Belajar di MAN 1 Lampung Timur*. (Institut Agama Islam Negeri Metro Tahun 2022).²⁵ Ada kesamaan dalam bidang pengembangan media pembelajaran dimana media yang digunakan adalah yang sudah akrab dalam dunia peserta didik, Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran melalui aplikasi tik tok yang digunakan memiliki tingkat

²⁴ Amaliya Mufarroha, "Efektivitas Penggunaan Youtube Video Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Studi Multi-Situs Di SMK An-Nur Dan Smk Nurul Yaqin Kab. Sampang" (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020), <http://digilib.uinsa.ac.id/44843/>.

²⁵ Bima Fandi Asy'arie, "Pengembangan Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media TikTok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di MAN 1 Lampung Timur," in *(Thesis) Institut Agama Islam Negeri Metro*, 2022, 25–40, <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/6106/>.

keefektifan, kemenarikan, ketertarikan dan kepraktisan yang tinggi. Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *research and development*. Sedangkan sampel desain pembelajaran ini menggunakan metode Dick and Carry dengan istilah model ADDIE.

Rizka Dwi Aryani, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah Jember* (Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember).²⁶ Pada penelitian ini terdapat persamaan dalam mata pelajaran yang akan diteliti, Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti; 2) Mendeskripsikan respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis Articulae Storyline dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti; 3) Mendeskripsikan tingkat keefektifan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model desain pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Borg and Gall*. Sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas VII dengan menggunakan

²⁶ Rizka Dwi Aryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMP 'Plus' Darus Sholah Jember" (Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember, 2022), <http://digilib.uinkhas.ac.id/7769/>.

pola Pretest-Posttest Group Design. Kemudian dianalisis menggunakan Uji *Ngain Score* dan *Independent Sample Test*.

Guntur Cahyono, *Pemafaatan Media YouTube Dakwah Ustadz Adi Hidayat dalam Pengembangan Materi Fikih Madrasah Ibtidaiyah*, *Jurnal at-Tarbawi* Vol. 4, No.1, Januari-Juni 2019.²⁷ Latar belakang penelitian ini disebabkan tingginya minat masyarakat di dalam penggunaan media YouTube. Penyebaran agama Islam pun tetap harus sesuai dengan kondisi zaman. Maraknya video dakwah ustadz adi hidayat tentu sangat menimbulkan efek positif sehingga perlulah untuk diadakan penelitian bagaimana pemanfaatan media YouTube dakwah ustadz adi hidayat di madrasah ibtidaiyah. Dari hasil penelitian ini ditemukan data bahwa video YouTube dakwah ustadz adi hidayat pada materi fikih di madrasah ibtidaiyah sangat layak dijadikan sumber rujukan dan diajarkan kepada peserta didik di dalam kelas.

Dari beberapa penelitian tersebut diatas dapat ditemukan keterbaruan pada tesis ini yakni materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan media pembelajaran Berbasis Youtube untuk peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara.

G. Kerangka Teori

YouTube adalah salah satu layanan berbagi video di internet yang paling populer saat ini. Dengan dimasukkannya YouTube sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan mengintegrasikan teknologi

²⁷ Guntur Cahyono, "Pemanfaatan Media Youtube Dakwah Ustadz Adi Hidayat Dalam Pengembangan Materi Fikih Madrasah Ibtidaiyah," *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam* 4, no. 1 (June 30, 2019): 78, <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v4i1.1474>.

kedalam program pendidikan. YouTube juga dapat menstimulus terjadinya pembelajaran aktif dan memberikan tambahan pengetahuan melebihi kemampuan yang diharapkan. Aplikasi YouTube bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. YouTube dipercaya bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.²⁸

YouTube juga menawarkan pengalaman pembelajaran dengan teknologi yang baru yang akan berguna saat peserta didik menyelesaikan studinya.²⁹ Media YouTube merupakan media visual, adapun 4 fungsi media pendidikan sebagai berikut yaitu:

1. Fungsi atensi merupakan inti untuk menarik, mengarahkan perhatian peserta didik untuk fokus dan berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan media visual. Sehingga keberadaan media visual di dalam kelas sangat membantu peserta didik dalam mengarahkan perhatian mereka terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas.
2. Fungsi afektif dari media visual dapat dilihat ketika peserta didik mengikuti pembelajaran di dalam kelas, dimana para peserta didik lebih menikmati kegiatan pembelajaran dengan menonton dari pada hanya sekedar membaca teks.
3. Fungsi kognitif dimana dengan media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan dan membantu pesertadidik mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalam video YouTube.

²⁸ Sharfina Karamina, Thriwaty Aarsal, and YYFR Sunarjan, "The Role of Social Studies Teacher in the Use of YouTube Vlog-Based Learning Media," in *Proceedings of the International Conference on Science and Education and Technology (ISET 2019)* (Paris, France: Atlantis Press, 2020), <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200620.036>.

²⁹ Hasmiza and Humaidi, "Efektivitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digitalisasi."

4. Fungsi kompensatoris pada media visual dapat membantu peserta didik yang lemah di dalam memahami teks dapat mengorganisasikan pikirannya dalam memahami informasi dan materi pelajaran.³⁰

Setelah mengetahui ciri-ciri media sosial, adapula jenis-jenis media sosial dengan berbagai karakter yang dimilikinya. Berikut adalah jenis-jenis media sosial menurut Kaplan dan Haenlein:³¹

a) *Collaborative Projects*

Contoh aplikasi ini adalah eksiklopedia online yakni wikipedia, dimana media sosial jenis ini adalah situs yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan, menghapus, dan mengubah konten berbasis teks.

b) *Blog dan Microblogs*

Media sosial ini jenis ini biasanya paling sering digunakan oleh selebritis dimana para selebritis atau pengguna blog ini merekam kegiatan sehari-harinya. Selain itu media social blog ini lebih bebas mengekspresikan opini sehingga terkadang para pengguna juga bisa melakukan kritik ataupun curhat mengenai kebijakan pemerintah atau hal apa saja yang sedang viral di masyarakat. Blog juga dapat digunakan sebagai media berbagi pengetahuan seperti tutorial memasak, tutorial memakai hijab dan lain sebagainya.

c) *Content Communities*

Tujuan dari content communities adalah berbagi konten antar pengguna. Content communities memiliki jenis media yang berbeda

³⁰ Husniatus Salamah Zainiyati, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Teori Dan Aplikasinya)* (Surabaya: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2013).

³¹ Andreas M. Kaplan and Michael Haenlein, "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media," *Business Horizons* 53, no. 1 (January 2010): 59–68, <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>.

seperti komunitas teks (*Bookcrossing*), foto (*Flickr*), video (YouTube), dan presentasi PowerPoint (*slide share*).

d) *Social Networking Sites*

Media sosial jenis ini memiliki sifat dimana para pengguna bisa menampilkan data profil pribadinya sehingga dapat dibaca dan diketahui oleh pengguna lainnya. Serta dapat mengundang teman dengan cara membuat profil pribadinya tersebut serta dapat mengirim pesan antara satu sama lain. Seperti twitter, facebook, path, myspace, googleplus, blackbary messenger, whatsapp, kakaotalk dll.

e) *Virtual Game Worlds*

Bisa dipahami game adalah sebuah permainan, virtual game juga bisa disebut dengan media sosial. Sebab para pengguna virtual game juga dapat berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. Permainan dunia virtual mengreplikasikan lingkungan 3D dimana user bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan. Adapun contoh dari virtual game world adalah World of Warcraft, EverQuests, 3 Kingdoms, Atlantica online, Dragon Nest, dsb.

f) *Virtual Social World*

Aplikasi ini diluncurkan pada tahun 2003 dan dikembangkan oleh perusahaan riset Linden Research, aplikasi ini dapat meniru kehidupan nyata dunia sosial melalui internet. Yang membedakan aplikasi virtual social world dengan virtual game world adalah aplikasi ini lebih cenderung kearah social sehari-hari salah satunya adalah second life.

H. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan penggunaan produk tersebut.³² Pernyataan Branch (2009) di atas memiliki arti bahwa penelitian dan pengembangan adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu, atau standar tertentu.

Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai sumber belajar di kelas jika produk tersebut telah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru PAI dan Budi Pekerti. Metodologi penelitian dan pengembangan erat kaitannya dengan teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber untuk belajar.³³ Penelitian yang bersifat analisis kebutuhan diperlukan untuk menghasilkan produk tertentu. Diperlukan uji keefektifan produk untuk mengetahui seberapa efektif produk tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran. Jadi, penelitian ini bersifat *longitudinal* atau bertahap.

³² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Boston, MA: Springer US, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

³³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Guruan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013).

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Branch (2009). Model penelitian dan pengembangan adalah salah satu model penelitian dan pengembangan pendidikan yang cukup populer. Jika seseorang ingin mengembangkan sebuah produk pendidikan bisa menggunakan model ini dalam sebuah riset yang dilakukan untuk mengembangkan serta mengevaluasi produk untuk keperluan pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar PAI

a. Tujuan PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar dan terencana untuk membekali peserta didik maupun mahasiswa agar mampu mengetahui, memahami, menghayati, beriman, bertakwa dan berakhlak mulia dalam menerapkan ajaran Islam yang berlandaskan al-Qur'an dan Hadits.³⁴ Sebagaimana dalam Peraturan UU RI Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 12 menyebutkan bahwa setiap peserta didik dan mahasiswa pada setiap satuan pendidikan berhak, mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.³⁵ Tujuan PAI adalah untuk membentuk individu yang memiliki pemahaman mendalam tentang ajaran Islam, beriman, bertakwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia.³⁶ Ini untuk menciptakan generasi yang mampu menjaga harmoni antara hubungan dengan Allah SWT (*hablum minallah*), hubungan antar sesama manusia (*hablum minannas*), dan hubungan dengan lingkungan. Dengan tujuan ini, pendidikan agama Islam berkontribusi dalam menciptakan generasi yang berkarakter, bermoral, beretika, religius, dan sejalan dengan nilai-nilai ajaran agama Islam.

³⁴ Septiani Selly Susanti et al., "Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning."

³⁵ "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (BAB V Peserta Didik: Pasal 12)," 2003.

³⁶ Muh. Judrah et al., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral," *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 1 (February 29, 2024): 25–37, <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tujuan yang komprehensif untuk membentuk individu yang memiliki kualitas keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia. Pertama, PAI bertujuan untuk mengembangkan keimanan dan ketakwaan, yaitu menanamkan keyakinan terhadap Allah SWT dan menguatkan hubungan spiritual melalui pembelajaran tauhid dan ibadah. Hal ini membentuk individu yang bertanggung jawab kepada Tuhan dan masyarakat. Kedua, pendidikan ini diarahkan pada pembentukan akhlak mulia, mengajarkan nilai-nilai etika dan moral Islami seperti kejujuran, kesabaran, dan toleransi. Dengan ini, siswa diharapkan menjadi pribadi yang berperilaku baik dalam setiap aspek kehidupan.³⁷ Ketiga, peningkatan pemahaman agama juga menjadi fokus utama, agar siswa memahami konsep dasar Islam, hukum syariat, dan sejarah Nabi Muhammad SAW. Pemahaman ini menjadi dasar dalam menghadapi tantangan kehidupan modern dengan tetap berpegang pada prinsip-prinsip agama. Keempat, tujuan PAI melibatkan pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti melaksanakan ibadah, menjaga hubungan sosial yang harmonis, dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Kelima, PAI berfungsi meningkatkan kecerdasan spiritual, mengajarkan siswa untuk merenungkan makna kehidupan, membangun kedamaian batin, dan memupuk rasa syukur. Di mana mereka mampu menghadapi tekanan hidup dengan bijak dan berimbang. Melalui

³⁷ Bima Fandi Asy'arie, Rachmad Arif Ma'ruf, and Anharul Ulum, "Analisis Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Ghazali," *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 15, no. 2 (December 9, 2023): 155–66, <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2279>.

pencapaian tujuan tersebut, PAI membentuk generasi Islami yang unggul secara intelektual, emosional, dan spiritual.³⁸

b. Sumber dan Ruang Lingkup PAI

Pertama, al-Qur'an. Sebagai sumber pendidikan, yang mempunyai prinsip-prinsip dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan teori pendidikan Islam. Kedua prinsip ini adalah tauhid dan risalah ketuhanan. Teori-teori pendidikan dalam al-Qur'an terdapat pada ayat-ayat yang dijadikan rujukan, yang mengandung makna bahwa Allah SWT telah memberikan panca indera sebagai modal utamanya. Dengan demikian, pandangan hidup al-Qur'an yang meliputi ilmu pengetahuan, subjek dan objek ilmu pengetahuan, merupakan suatu sistem tauhid, dimana segala sesuatunya bersumber dari Allah SWT. Oleh karena itu, segala ketentuan yang ada adalah ketetapan-Nya.³⁹

Kedua, Hadis. Secara istilah (*terminology*) para ahli mendefinisikan hadis adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Muhammad saw. baik ucapan, perbuatan, maupun ketetapan berhubungan dengan hukum Allah yang disyariatkan kepada manusia.⁴⁰ Kedudukan Hadits dalam kehidupan dan pemikiran Islam sangat penting, karena disamping memperkuat dan memperjelas berbagai persoalan dalam al-Qur'an, juga memberikan dasar pemikiran yang lebih konkret mengenai penerapan berbagai aktivitas yang mesti dikembangkan dalam kerangka hidup dan kehidupan

³⁸ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)* (Surabaya: CV. Putra Media Nusantara, 2010), <https://core.ac.uk>.

³⁹ Anharul Ulum et al., "Humanistic Education Perspective of the Qur'an and Hadith," *AL QUDS: Jurnal Studi Alquran Dan Hadis* 8, no. 2 (August 25, 2024): 378–92, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29240/alquds.v8i2.7806>.

⁴⁰ Nurhasanah Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018).

umat Islam. Hadits Nabi merupakan dasar utama yang dapat dipergunakan sebagai acuan bagi pelaksanaan pendidikan Islam yang dijadikan referensi teoritis maupun praktis.⁴¹

Kemudian, beberapa ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi: Pertama, Aqidah adalah keyakinan mendasar yang tertanam dalam hati seorang Muslim terhadap Allah, malaikat, kitab suci, rasul, hari akhir, serta takdir baik dan buruk. Aqidah menjadi landasan spiritual yang mengarahkan pola pikir, sikap, dan perilaku sesuai ajaran Islam. Dengan pemahaman aqidah yang kuat, individu dapat membangun hubungan yang kokoh dengan Tuhan, menanamkan nilai moral, serta menghadapi tantangan hidup dengan keimanan yang teguh. Kedua, Akhlak adalah perilaku atau sikap yang mencerminkan nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam. Akhlak mencakup hubungan manusia dengan Allah, sesama manusia, dan lingkungannya. Dengan akhlak yang baik, seseorang mampu menunjukkan kebaikan, kejujuran, dan keadilan, sehingga menciptakan harmoni dalam kehidupan. Akhlak mulia menjadi cerminan keimanan yang kokoh dan dasar penting dalam membangun peradaban yang beradab.⁴²

Ketiga, Ibadah adalah bentuk penghambaan manusia kepada Allah SWT yang dilakukan dengan penuh ketaatan, keikhlasan, dan kepatuhan sesuai dengan syariat Islam. Ibadah mencakup semua amal perbuatan, baik yang bersifat ritual seperti salat, puasa, zakat,

⁴¹ M. Akmansyah, "Al-Qur'an Dan Al-Sunnah Sebagai Dasar Ideal Pendidikan Islam," *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam* 8, no. 2 (2015): 132.

⁴² Hengki Koes Meiran, Alimni Alimni, and Rossi Delta Fitriana, "Actualization of Pancasila Values through Religious Moderation Based on Islamic Boarding School (Pesantren) Education," *Jurnal Indonesia Studi Moderasi Beragama* 1, no. 1 (April 28, 2024): 1–11, <https://ojs.aeducia.org/index.php/jismb/article/view/13>.

dan haji, maupun aktivitas sehari-hari yang diniatkan untuk mencari keridhaan Allah. Melalui ibadah, seorang muslim mendekatkan diri kepada Allah, memperkuat keimanan, dan mencapai kebahagiaan dunia serta akhirat.⁴³ Keempat, Sejarah Islam adalah catatan perjalanan perkembangan agama Islam sejak awal kemunculannya di Jazirah Arab pada abad ke-7 hingga penyebarannya ke berbagai belahan dunia. Sejarah ini mencakup peristiwa penting, seperti dakwah Nabi Muhammad SAW, perkembangan peradaban Islam, dan kontribusi umat Islam dalam berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, seni, dan pemerintahan. Melalui sejarah Islam, generasi muslim memahami nilai-nilai perjuangan dan ajaran Islam yang relevan sepanjang masa.⁴⁴

Selanjutnya, materi yang Dikembangkan dalam Praktek Penggunaan Media Berbasis YouTube dalam Pembelajaran PAI-BP Tema “Cita-Citaku Menjadi Anak Soleh” untuk 6x Praktek.

1. Praktek 1: Pengenalan Cita-Cita dalam Islam. Konsep Materi: Video pembelajaran tentang pentingnya memiliki cita-cita yang mulia dan bermanfaat dalam Islam. Tujuan: Membangkitkan motivasi siswa untuk memiliki cita-cita yang sesuai dengan ajaran Islam.
2. Praktek 2: Cita-Cita Menjadi Anak Sholeh. Konsep Materi: Video yang mengajarkan sifat-sifat dan perilaku anak sholeh berdasarkan ajaran Islam. Tujuan: Membantu siswa memahami karakteristik anak sholeh dan bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

⁴³ Abdul Munib, “Efektifitas Puasa Dalam Meningkatkan Disiplin Beribadah Bagi Masyarakat Desa Karduluk Sumenep,” *Al-Ulum : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Ke Islaman* 6, no. 1 (February 6, 2019): 19–29, <https://doi.org/10.31102/alulum.6.1.2019.19-29>.

⁴⁴ Jajat Burhanudin, *Islam Dalam Arus Sejarah Indonesia* (Prenada Media, 2017).

3. **Praktek 3: Doa dan Usaha dalam Mencapai Cita-Cita.** Konsep Materi: Video tutorial tentang doa-doa yang diajarkan dalam Islam untuk meraih cita-cita, serta pentingnya usaha dan kerja keras. Tujuan: Menanamkan pemahaman bahwa doa harus disertai dengan usaha dalam mencapai cita-cita.
4. **Praktek 4: Kisah Teladan Tokoh Islam.** Konsep Materi: Video dokumenter tentang tokoh-tokoh Islam yang berhasil meraih cita-cita mereka melalui iman dan usaha. Tujuan: Memberikan inspirasi dan teladan nyata kepada siswa tentang bagaimana mencapai cita-cita dalam kerangka Islam.
5. **Praktek 5: Nilai-nilai Akhlak dalam Meraih Cita-Cita.** Konsep Materi: Video pembelajaran tentang nilai-nilai akhlak yang harus dimiliki dalam meraih cita-cita, seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab. Tujuan: Menyadarkan siswa akan pentingnya nilai-nilai akhlak dalam meraih cita-cita yang mulia.
6. **Praktek 6: Menghafal dan Memahami Ayat-Ayat Al-Qur'an Terkait Cita-Cita.** Konsep Materi: Video panduan untuk menghafal dan memahami ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan cita-cita dan usaha. Tujuan: Membantu siswa untuk lebih mendalami pesan-pesan Al-Qur'an tentang pentingnya memiliki dan mewujudkan cita-cita.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Definisi hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan siswa yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu: Aspek Kognitif: Berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti

pemahaman, pengetahuan, dan pemecahan masalah. Contohnya, siswa memahami konsep agama Islam atau mampu menjelaskan suatu materi ajaran agama. Aspek Afektif: Berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan yang diperoleh siswa setelah belajar. Misalnya, sikap lebih baik terhadap budi pekerti dan ajaran agama setelah mengikuti pembelajaran. Aspek Psikomotorik: Berkaitan dengan keterampilan fisik atau praktis yang diperoleh dari proses pembelajaran.⁴⁵

Secara umum, hasil belajar adalah indikator sejauh mana tujuan pendidikan tercapai dan dapat dilihat melalui tes, observasi, atau pengukuran lainnya. Dalam konteks penelitian yang berbasis YouTube, peningkatan hasil belajar bisa dilihat dari bagaimana siswa dapat memahami materi lebih baik melalui media tersebut dan menunjukkan perkembangan di aspek-aspek di atas.⁴⁶

2. Macam-Macam Hasil Belajar

a. Hasil Belajar *Kognitif*:

Berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar kognitif mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Ini mencakup berbagai tingkat pemikiran dari sekadar mengingat informasi hingga menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pemahaman tersebut. Berikut adalah contoh hasil belajar kognitif berkaitan

⁴⁵ Ahmad Sauqy, *Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikatif)* (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019).

⁴⁶ Nur Hafidhotul Ilmiyah and Meini Sondang Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (July 5, 2021): 46–50, <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.

dengan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi “Cita-Citaku Menjadi Anak Saleh” pada berbagai tingkat *kognitif*:

1. Menghafal/Mengingat Contoh: Siswa dapat menghafal doa-doa harian dan menyebutkan rukun Islam serta rukun iman sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai anak saleh.
2. Memahami: Contoh: Siswa dapat menjelaskan makna menjadi anak saleh, seperti berbakti kepada orang tua, menjaga salat lima waktu, dan berbuat baik kepada sesama.
3. Menerapkan: Contoh: Siswa dapat menerapkan nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah sebagai bagian dari upaya menjadi anak saleh.
4. Menganalisis: Contoh: Siswa dapat menganalisis perbedaan antara sikap seorang anak yang patuh terhadap ajaran agama dan yang tidak patuh, serta dampak dari masing-masing sikap tersebut terhadap kehidupan di masa depan.
5. Mengevaluasi: Contoh: Siswa dapat mengevaluasi tindakan atau keputusan yang diambil, misalnya membandingkan apakah perbuatan membantu teman yang kesulitan lebih baik daripada mengabaikannya, sesuai dengan cita-cita menjadi anak saleh.
6. Mencipta: Contoh: Siswa dapat merancang jadwal harian yang mencakup waktu untuk belajar, beribadah, membantu orang tua, dan berbuat baik kepada orang lain, sebagai wujud nyata dari cita-citanya menjadi anak saleh.⁴⁷

⁴⁷ Yinghui Shi et al., “College Students’ Cognitive Learning Outcomes in Flipped Classroom Instruction: A Meta-Analysis of the Empirical Literature,” *Journal of*

Melalui pendekatan kognitif ini, siswa tidak hanya memahami konsep menjadi anak saleh secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan dan menganalisis tindakan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

b. Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar afektif adalah aspek dari hasil belajar yang berhubungan dengan perubahan sikap, perasaan, nilai, motivasi, dan minat siswa setelah proses pembelajaran. Dalam domain afektif, siswa tidak hanya menguasai pengetahuan tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai dan sikap yang diharapkan dari pembelajaran. Tujuan dari hasil belajar afektif adalah mengembangkan kepribadian siswa dalam hal moral, spiritual, emosional, dan sosial. Contoh hasil belajar afektif dalam konteks cita-citaku menjadi anak soleh:

1. **Kesadaran Diri:** Siswa menyadari pentingnya menjadi anak soleh sebagai bagian dari nilai-nilai agama dan berkomitmen untuk mewujudkan cita-cita tersebut. Contoh: Siswa mengerti bahwa menjadi anak soleh berarti taat beribadah, berbudi pekerti baik, dan menghormati orang tua.
2. **Minat dan Ketertarikan:** Siswa menunjukkan minat dalam memperbaiki perilaku sehari-hari untuk mencapai cita-citanya sebagai anak soleh. Contoh: Siswa mulai bersemangat untuk rutin melaksanakan shalat lima waktu, membaca Al-Qur'an, dan menghindari perbuatan yang dilarang agama.
3. **Sikap Positif:** Siswa menunjukkan perubahan sikap yang lebih baik dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti menjadi lebih sopan, jujur, dan rendah hati. Contoh: Siswa membantu teman yang

kesulitan tanpa diminta, dan selalu berkata jujur meski dalam situasi sulit.

4. Konsistensi Nilai: Siswa mulai menginternalisasi nilai-nilai agama dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten. Contoh: Siswa tidak hanya bersikap baik di sekolah, tetapi juga di rumah dengan lebih menghormati orang tua dan mengikuti nasihat mereka.⁴⁸

Jadi, dalam konteks cita-citaku menjadi anak soleh, hasil belajar afektif terlihat dari bagaimana siswa mengubah sikap dan perilaku mereka berdasarkan pemahaman tentang nilai-nilai keagamaan dan moral yang diajarkan.

c. Hasil Belajar Psikomotorik:

Berkaitan dengan keterampilan fisik dan praktik yang dikuasai oleh siswa. Hasil belajar psikomotorik adalah aspek dari hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan motorik yang diperoleh melalui pembelajaran. Aspek ini mencakup kemampuan untuk melakukan gerakan atau tindakan secara terampil dan berkoordinasi, baik dalam aktivitas sederhana maupun kompleks. Hasil belajar psikomotorik biasanya diukur melalui kemampuan siswa dalam melakukan tindakan atau keterampilan tertentu yang dipelajari selama proses pembelajaran.⁴⁹

Contoh hasil belajar psikomotorik dalam konteks cita-citaku menjadi anak soleh:

⁴⁸ Xiaomei Wei, Nadira Saab, and Wilfried Admiraal, "Assessment of Cognitive, Behavioral, and Affective Learning Outcomes in Massive Open Online Courses: A Systematic Literature Review," *Computers & Education* 163 (April 2021): 104097, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104097>.

⁴⁹ Dian Meilani and Ummu Aiman, "Implementation of 21st-Century Learning on Psychomotor Learning Outcomes in Science Materials With Learning Motivation as Co-Variable," in *Proceedings of the 5th Progressive and Fun Education International Conference (PFEIC 2020)*, 2020, 37–40, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201015.007>.

1. Kemampuan Berwudhu dengan Benar: Siswa belajar dan menguasai tahapan-tahapan wudhu sesuai dengan tuntunan agama. Contoh: Siswa dapat melaksanakan wudhu secara tepat, mulai dari niat, mencuci tangan, muka, hingga kaki sesuai urutan dan kaidah yang benar.
2. Melaksanakan Shalat dengan Tertib: Siswa menguasai gerakan-gerakan shalat dan melakukannya dengan benar. Contoh: Siswa mampu melaksanakan shalat lima waktu dengan urutan gerakan yang tepat, seperti berdiri tegak, rukuk, sujud, duduk di antara dua sujud, serta menjaga kekhusyukan.
3. Menghafal dan Membaca Al-Qur'an: Siswa terampil dalam melafalkan ayat-ayat Al-Qur'an dengan tajwid yang benar. Contoh: Siswa mampu membaca surat-surat pendek dalam Al-Qur'an dengan tajwid yang baik dan lancar, serta melakukannya setiap hari.
4. Menjaga Kebersihan Diri dan Lingkungan: Siswa terampil dalam menjaga kebersihan sesuai dengan ajaran agama. Contoh: Siswa rutin memotong kuku, menjaga kebersihan tubuh, dan selalu menjaga kebersihan ruang kelas atau rumah sebagai bagian dari kebiasaan sehari-hari.

Dalam hal ini, hasil belajar psikomotorik berfokus pada keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan ibadah dan praktik kehidupan sehari-hari yang mendukung cita-cita siswa untuk menjadi anak soleh.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, termasuk dalam konteks pengembangan media pembelajaran

berbasis YouTube. Berikut adalah beberapa faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar:

a. Faktor Internal (Dari Dalam Diri Siswa)

- 1) Kecerdasan (Intelegensi): Tingkat kecerdasan siswa mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami, menyerap, dan mengolah informasi yang disampaikan selama pembelajaran.
- 2) Motivasi Belajar: Semakin tinggi motivasi siswa untuk belajar, semakin besar kemauan dan usaha mereka untuk mencapai hasil belajar yang baik. Media seperti YouTube yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa.
- 3) Minat dan Bakat: Minat yang besar pada mata pelajaran akan mendorong siswa untuk belajar lebih intensif. Jika siswa memiliki minat terhadap agama Islam dan budi pekerti, hasil belajarnya juga akan meningkat.
- 4) Kondisi Fisik dan Psikologis: Kesehatan fisik dan emosional yang baik sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa. Siswa yang dalam keadaan sehat dan stabil secara emosional akan lebih mampu fokus dan menyerap materi pelajaran.⁵⁰

b. Faktor Eksternal (Lingkungan Sekitar)

- 1) Kualitas Guru: Guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa, terutama dalam menggunakan media pembelajaran seperti YouTube. Kemampuan guru dalam

⁵⁰ Hafiz Muhammad Ihsan Zafeer et al., "Mapping the Relationship and Influence of School Internal Factors with an Eye towards Students' Science Academic Outcomes," *Heliyon* 10, no. 19 (October 2024): e38696, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38696>.

menyajikan materi dengan menarik dan interaktif akan sangat membantu pencapaian hasil belajar siswa.

- 2) Metode Pembelajaran: Metode yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi seberapa efektif siswa bisa memahami materi. Penggunaan media YouTube memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih visual dan menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 3) Sarana dan Prasarana: Ketersediaan perangkat teknologi, seperti komputer, tablet, atau smartphone, serta akses internet yang stabil sangat berpengaruh dalam penggunaan media berbasis YouTube. Jika fasilitas ini tersedia dengan baik, hasil belajar dapat meningkat.
- 4) Lingkungan Belajar: Kondisi lingkungan belajar yang kondusif, baik di rumah maupun di sekolah, sangat berpengaruh terhadap konsentrasi dan fokus siswa dalam belajar. Dukungan dari orang tua juga memengaruhi semangat belajar siswa.

c. Faktor Pendekatan Belajar

- 1) Gaya Belajar: Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Penggunaan media YouTube yang berbasis video lebih cocok untuk siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori.
- 2) Pengalaman Belajar: Siswa yang sebelumnya sudah familiar dengan teknologi dan media pembelajaran digital cenderung lebih mudah beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis YouTube.

3) Waktu Belajar: Jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk belajar, baik di sekolah maupun di rumah, berpengaruh pada hasil belajarnya. Media pembelajaran berbasis YouTube dapat memberikan fleksibilitas waktu bagi siswa untuk belajar kapan saja.⁵¹

d. Faktor Sosial

1) Pengaruh Teman Sebaya: Lingkungan sosial siswa, termasuk interaksi dengan teman-teman, dapat mempengaruhi semangat belajar mereka. Jika teman-temannya juga aktif dalam menggunakan media pembelajaran seperti YouTube, motivasi siswa untuk belajar bisa meningkat.⁵²

2) Peran Orang Tua: Dukungan dan bimbingan orang tua dalam proses pembelajaran sangat penting, terutama dalam menyediakan fasilitas teknologi dan mengarahkan penggunaan media YouTube untuk tujuan pendidikan.⁵³

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis YouTube untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perhatian harus diberikan pada semua faktor ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal, mendukung keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

⁵¹ Nazula Indana Maulidah et al., “Analisis Kebijakan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Madrasah: Dampaknya Terhadap Pemahaman Agama, Nilai Moral, Psikologi Dan Sosial,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (January 2, 2024): 264–77, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3215>.

⁵² M. Kang and T. Im, “Factors of Learner–Instructor Interaction Which Predict Perceived Learning Outcomes in Online Learning Environment,” *Journal of Computer Assisted Learning* 29, no. 3 (June 5, 2013): 292–301, <https://doi.org/10.1111/jcal.12005>.

⁵³ Findi Ariani, Muhammad Ali, and Bima Fandi Asy'arie, “Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Shalat Anak Di Era Globalisasi (Studi Kasus Di Desa Untoro, Trimurjo Lampung Tengah),” *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan* 8, no. 2 (December 21, 2023): 42, <https://doi.org/10.32332/riayah.v8i2.7591>.

C. Media Pembelajaran berbasis YouTube

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan memiliki bentuk jamak yaitu *medium* yang secara bahasa berarti pengantar atau perantara.⁵⁴ Media dalam proses pembelajaran mengacu pada grafik, fotografi atau alat elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, mengolah dan menyusun kembali informasi *visual* (gambar) dan *verbal* (kata).⁵⁵

Pakar lain Sukiman menegaskan, media pembelajaran dapat membantu membangkitkan motivasi dan minat dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar, merangsang kegiatan belajar siswa, bahkan memberikan dampak psikologis yang baik bagi siswa, termasuk meningkatkan pemahaman.⁵⁶ Sehingga, media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima, yang dapat menambah dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta keinginan siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.⁵⁷

Sadiman menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses

⁵⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), Hal 204.

⁵⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), 204.

⁵⁶ Sukiman Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), 29.

⁵⁷ N M Dwijayani, "Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes," *Journal of Physics: Conference Series* 1321, no. 2 (October 1, 2019): 022099, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.⁵⁸

Dengan demikian, arti media adalah sarana komunikasi yang merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Contohnya video, Televisi, diagram, materi cetak, program computer dan instruktur. Semua ini dianggap sebagai media pembelajaran saat mereka membawa pesan dengan tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.⁵⁹ Beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Setiap pembelajaran mungkin mempunyai penafsiran yang berbedabeda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau

⁵⁸ Arief S. Sadiman et al., *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008).

⁵⁹ Richard Caladine, *Enhancing E-Learning With Media-Rich Content and Interactions* (IGI Global, 2008).

mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pembelajar-pembelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pembelajar di manapun berada. Perlu dipertegas kembali bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pembelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.⁶⁰

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pembelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pembelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas

⁶⁰ F Bakri, S Wulandari, and D Mulyati, "Students Worksheet with Augmented Reality Media: Scaffolding Higher Order Thinking Skills of High School Students on Uniform Accelerated Motion Topic," *Journal of Physics: Conference Series* 1521, no. 2 (April 1, 2020): 022040, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/2/022040>.

sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pembelajarnya.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran.⁶¹
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar.⁶²
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran

⁶¹ Bima Fandi Asy'arie, Weni Mariyana, Fauzi Nadziiran Haq, Muhammad Syihab As'ad, "Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations."

⁶² Setya Chendra Wibawa, "The Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 1 (May 15, 2017): 74–79, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>.

menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan

8. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pebelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media.
9. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media.⁶³

3. Standar Penilaian Media Pembelajaran

Untuk memastikan media tersebut berfungsi optimal, standar penilaian tertentu perlu diterapkan yang mengacu pada literatur pendidikan dan pedoman agama Islam.⁶⁴ Berikut adalah beberapa standar penilaian media pembelajaran untuk Pendidikan Agama Islam beserta referensi bacaannya:

⁶³ Zainul Arifin, Suci Ramadhanti Febriani, and Anasruddin Anasruddin, "Using Bloom's Taxonomy in Arabic Learning Media to Elevate Student's Writing in Covid-19 Situation," *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 9, no. 1 (June 1, 2021): 1–12, <https://doi.org/10.23971/altarib.v9i1.2530>.

⁶⁴ Wiwi Dwi Daniyarti, Bima Fandi Asy'arie, Siti Khomsiyati, Refiyana Yolanda, Ananda Nova Saraswati, "Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pemanfaatan Aplikasi Tik-Tok Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Di SMP Negeri 1 Malang," *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2 (2024): 85–105, <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/16s6wk54>.

1. Relevansi dengan Tujuan Pembelajaran. Media pembelajaran harus mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI). Media tersebut harus terkait langsung dengan tujuan pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman siswa.⁶⁵
2. Keakuratan Isi dan Kesahihan Materi. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran harus benar dan sesuai dengan ajaran Islam, berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, dan sumber-sumber otoritatif lainnya. Keakuratan ini memastikan siswa mendapatkan pengetahuan yang tidak menyesatkan.⁶⁶
3. Kesesuaian dengan Tingkat Usia dan Kemampuan Siswa. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, emosional, dan spiritual siswa. Pemilihan materi dan metode penyajian perlu mempertimbangkan kemampuan siswa agar pembelajaran efektif.⁶⁷
4. Kreativitas dan Inovasi. Media pembelajaran harus mengandung elemen kreativitas dan inovasi untuk menarik minat siswa, seperti penggunaan visual yang menarik, animasi, atau elemen interaktif.

⁶⁵ Japhet E. Lawrence and Usman A. Tar, "Factors That Influence Teachers' Adoption and Integration of ICT in Teaching/Learning Process," *Educational Media International* 55, no. 1 (January 2, 2018): 79–105, <https://doi.org/10.1080/09523987.2018.1439712>.

⁶⁶ Elga Fameska et al., "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran PAI," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 1 (March 21, 2023): 657–64, <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>.

⁶⁷ Galuh Rahayuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Membangun Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 1 (June 28, 2022): 131–41, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.268>.

Hal ini membantu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.⁶⁸

5. Keamanan dan Etika Digital. Media digital harus mematuhi standar keamanan dan etika, termasuk privasi, hak cipta, dan bebas dari konten negatif atau merendahkan pihak tertentu.⁶⁹

Standar-standar ini memastikan media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Islam. Penggunaan media yang tepat dan sesuai standar akan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang holistik, bermakna, dan berkesinambungan

4. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa menggunakan media yang menuntut siswa untuk ikut berperan aktif dan berinteraksi selain melihat dan mendengarkan. Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif antara lain:

- a. Penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu menghindari atau mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa yang ditimbulkan dari adanya penafsiran yang berbeda antar guru.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media pembelajaran interaktif dapat menampilkan gambar, suara, gerakan

⁶⁸ Feryana N Miftahul Jannah et al., "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (March 31, 2023): 1–9, <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.

⁶⁹ Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif* (Tiram Media, 2023).

dan warna sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media ini bisa menimbulkan adanya komunikasi dua arah secara aktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan belajar secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Seorang guru bisa menjelaskan materi sekaligus memberikan gambaran kepada siswa melalui media sehingga siswa akan lebih mudah memahaminya.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menyerap materi pelajaran dengan baik.
- f. Proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa tergantung oleh guru.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuan dan bakat yang dimiliki.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Seorang guru bisa menjadi tenaga pendidik yang lebih kompeten karena mampu memanfaatkan teknologi dengan tepat guna.⁷⁰

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif dilihat dari jumlah siswa menurut Schramm dalam buku Yamin dibagi menjadi 3 yaitu massal (banyak yang tersebar di area yang luas), klasikal (cukup sempit dan terpusat di suatu tempat) dan individual. Media untuk audiens besar

⁷⁰ Rusman et al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011).

terdiri dari televisi, radio dan facsimile. Media untuk audiens kecil terdiri dari film suara, film bisu, videotape, filmstrip suara, slide, audiotape, audiodisc, foto dan poster. Sedangkan media untuk individual adalah media cetak, telepon dan CAI (*Computer Assisted Instruction*).⁷¹

D. YouTube Sebagai Media Pembelajaran

1. Sejarah Munculnya YouTube

Aplikasi YouTube merupakan situs platform yang memungkinkan para penggunanya untuk mengakses video, mengunggah video dan melakukan siaran langsung di laman pribadinya melalui aplikasi. Terdapat didalamnya berbagai macam video seperti tutorial, video music, berita, dan lain lain. Platform ini memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk mengunggah konten mereka sendiri selama tidak menyalahi term yang telah ditentukan oleh pihak YouTube.⁷²

Domain YouTube pertama kali beroperasi pada tanggal 14 Februari tahun 2005 dan dalam beberapa bulan saja, situs ini berkembang lebih pesat. Didalam prakteknya penggunaan situs YouTube tidak hanya digunakan oleh masyarakat biasa, melainkan juga dengan media korporat besar seperti BBC, Vevo dan lain lain. Situs berbagi video ini pertama kali didirikan oleh 3 orang mantan pegawai paypal yaitu, Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada tahun 2005. Lalu pada tahun 2006, google membeli situs

⁷¹ Martinis Yamin & Maisah, *Standarisasi Kinerja Guru* (Jakarta: Persada Press, 2010), 205.

⁷² Quan Zhou et al., "Understanding the Use of YouTube as a Learning Resource: A Social Cognitive Perspective," *Aslib Journal of Information Management* 72, no. 3 (June 16, 2020): 339–59, <https://doi.org/10.1108/AJIM-10-2019-0290>.

tersebut dengan nominal harga 1,65 triliun Dollar Amerika dan menjadi bagian dari google.

YouTube menginjakkan kaki pada babak baru musim panas 2006 dimana YouTube menjadi salah satu situs yang berkembang paling cepat dengan statistic pengunggahan video baru mencapai angka 65.000 unggahan perhari, dan diiringi dengan jumlah penonton yang mencapai 100 juta lebih perhari. Berkembangnya YouTube menjadi lirikan bagi perusahaan-perusahaan besar untuk melakukan program pengiklanan, dan banyak cara pula bagi YouTube memberi wadah bagi perusahaan yang ingin mengiklankan produk mereka pada aplikasi YouTube.⁷³

Seiring dengan perkembangan YouTube. Peran YouTube bertambah menjadi jalur distribusi dari berbagai kalangan, mulai dari pembuan konten hingga pengiklanan. Sebagai ajang berbagi, menginformasikan dan menginspirasi para pengguna internet diberbagai belahan dunia. Dengan berdirinya YouTube sebagai saluran televisi berbasis online, dapat meningkatkan daya tarik masyarakat luas guna untuk menambah informasi, wawasan dan banyak hal positif sesuai dengan misi berdirinya YouTube.⁷⁴ Misi YouTube adalah “untuk memberikan kebebasan dalam menyampaikan pendapat dan menunjukkan pada dunia kepada setiap orang, dan YouTube menyakini bahwa orang berhak menyampaikan pendapat, dan dunia akan menjadi tempat yang lebih baik jika bersedia untuk mendengar, berbagi dan membangun

⁷³ LeeAnn Tan et al., “What’s on YouTube? A Case Study on Food and Beverage Advertising in Videos Targeted at Children on Social Media,” *Childhood Obesity* 14, no. 5 (July 2018): 280–90, <https://doi.org/10.1089/chi.2018.0037>.

⁷⁴ Sophie Bishop, “Anxiety, Panic and Self-Optimization: Inequalities and the YouTube Algorithm,” *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 24, no. 1 (February 10, 2018): 69–84, <https://doi.org/10.1177/1354856517736978>.

komunitas melalui kisah-kisah yang kita miliki”⁷⁵ berangkat dari misi YouTube, peneliti meyakini bahwa dunia akan jauh lebih baik dengan informasi-informasi yang mendidik, bermanfaat dan untuk tujuan mulia.

2. Kelebihan dan Kekurangan YouTube

YouTube adalah situs berbagi, mengunggah dan mengunduh video, dengan pengertian ini. Kelebihan yang didapat bagi pengguna adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna dapat melihat, mengunduh, dan mengunggah video kedalam situs YouTube secara bebas.
- b. Karena kebebasan yang diberikan oleh pihak YouTube, maka pengunggah video bisa menjadikan platform ini sebagai ajang promosi sebuah produk.
- c. Setiap penonton video YouTube dapat mengunduh dengan bebas selama video tersebut diizinkan untuk diunduh oleh pembuat video.
- d. Terdapat berbagai pilihan kualitas video, pengguna dapat menyesuaikan antara 144p, hingga kualitas 4k.
- e. Banyaknya penggunamenjadikan video YouTube sangat bervariasi dan sangat banyak.⁷⁶

Selain dengan kelebihan YouTube, ternyata ada kekurangan yang mencolok pada platform tersebut yaitu:

- a. Karena kebebasan yang diberikan oleh pihak YouTube, Pengguna YouTube bisa menyalahgunakan kebebasannya untuk

⁷⁵ <https://www.YouTube.com/intl/id/yt/about/> diakses tanggal 27 Januari 2023

⁷⁶ Alfi Latifah and Andi Prastowo, “Analisis Pembelajaran Daring Model Website Dan M-Learning Melalui Youtube Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2 SD/MI,” *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (December 31, 2020): 69–78, https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v1i01.7304.

- berbuat jahat, penipuan dan hal-hal lain yang merugikan pengguna internet.
- b. Selain banyak informasi yang berguna dan baik, Banyak juga informasi yang menyesatkan pengguna.
 - c. Banyak negara yang memblokir YouTube karena membawa dampak buruk bagi masyarakat.
 - d. Tidak cocok untuk pengguna yang memiliki koneksi internet yang rendah atau *slow connection*.⁷⁷

3. Fitur-Fitur Yang Dimiliki Oleh Youtube

Fitur-fitur yang dimiliki oleh YouTube memungkinkan pengguna untuk menjelajah lebih jauh lagi, mengakses berbagai video menarik dan menggunakan akses tersebut untuk mencari informasi yang bermanfaat. Diantara fitur tersebut adalah:

- a. Mengunggah video. Fitur ini dapat digunakan oleh seluruh pengguna YouTube dengan syarat akun yang dimiliki sudah terdaftar sebagai pengguna, dan bukan dengan akun guest atau akun pengunjung. Persyaratan pengunggahan video yang cukup mudah, pengguna dapat bebas berekspresi dan mengunggah video kelaman YouTube agar dapat ditonton oleh semua pengguna. Dampak sosial yang diberikan oleh YouTube sabagai timbal balik kepada masyarakat adalah munculnya pengguna yang populer berkat konten yang menarik.⁷⁸
- b. *Live streaming* atau siaran langsung. Fitur siaran langsung ini tentunya sangat berguna bagi pengguna yang sudah memiliki akun

⁷⁷ Qotrunnada Nawwaroh, Istikomah Istikomah, and Zetty Nurzuliana Rashed, "The Use Of YouTube Media In Islamic Religious Education Learning," *Tadrib* 8, no. 2 (December 31, 2022): 265–82, <https://doi.org/10.19109/tadrib.v8i2.13967>.

⁷⁸ Samant Saurabh and Sanjana Gautam, "Modelling and Statistical Analysis of YouTube's Educational Videos: A Channel Owner's Perspective," *Computers & Education* 128 (January 2019): 145–58, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.003>.

YouTube untuk dapat mendapatkan informasi secara langsung. Poin yang harus dilihat adalah dukungan koneksi internet yang kuat, maka siapaun yang telah memiliki akun YouTube dapat melihat siaran langsung atau bahkan dapat melaukan siaran langsung menggunakan akun miliknya Inilah enam fitur YouTube yang sangat berguna bagi pengguna yang haus akan informasi, berbeda dengan televisi, YouTube dapat menyimpan video dari video pertama hingga sampai detik ini, tercatat video dari pengguna sekaligus pendiri YouTube yaitu akun jawed dengan video yang berjudul *me at the zoo* yang diunggah lebih dari 15 tahun yang lalu masih dapat ditonton hingga saat ini.⁷⁹

4. Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan media YouTube dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan menciptakan harmonisasi kehidupan, baik sebagai hamba Allah yang mengabdikan kepada-Nya maupun sebagai khalifah di muka bumi yang bertugas memakmurkan alam semesta. Oleh karena itu, pembelajaran PAI tidak boleh hanya terbatas pada transfer informasi tentang ajaran Islam dari pendidik kepada peserta didik, tetapi harus menjadi proses pembentukan karakter. Untuk mendukung pembentukan karakter tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran PAI, mulai dari penentuan materi ajar (kurikulum), metode, hingga model pembinaan keagamaan yang diterapkan.⁸⁰

⁷⁹ Luis Rodriguez-Gil et al., "Interactive Live-Streaming Technologies and Approaches for Web-Based Applications," *Multimedia Tools and Applications* 77, no. 6 (March 11, 2018): 6471–6502, <https://doi.org/10.1007/s11042-017-4556-6>.

⁸⁰ Faris Fathurrohman et al., "Utilization of the YouTube Application in Learning Akidah Akhlak at Senior High School."

Dalam konteks pembelajaran, peserta didik yang dihadapi guru saat ini adalah generasi milenial atau generasi yang akrab dengan internet. Menghadapi fenomena ini, guru harus mampu menjalankan perannya dengan baik dan menyesuaikan pendekatan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan efektif, terutama dalam pembelajaran di kelas. Perkembangan teknologi memengaruhi gaya belajar peserta didik, sehingga guru perlu mengintegrasikan pembelajaran berbasis internet. Namun, dalam memanfaatkan internet, peserta didik harus memiliki filter keimanan dan moralitas yang kuat untuk menyaring informasi yang diperoleh. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab penting untuk memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif internet, sehingga peserta didik dapat memanfaatkannya secara bijak dalam proses pembelajaran.⁸¹ Beberapa manfaat internet untuk kepentingan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan pengetahuan, dapat berbagi sumber informasi di antara rekan sejawat, dapat berkomunikasi ke seluruh belahan dunia, memiliki kesempatan untuk menerbitkan/mengumumkan secara langsung, dapat mengatur komunikasi secara teratur, serta bisa berpartisipasi dalam forum rekan sejawat baik lokal maupun interlokal.
- 2) Sumber belajar/pusat informasi seperti, informasi media dan metodologi pembelajaran, bahan ajar untuk segala bidang pembelajaran, bahan pustaka/referensi.

⁸¹ Febriani Lukitasari et al., "Comparison of Learning Outcomes Between Discovery Learning with Inquiry Learning Reviewed of Student Learning Independence At Vocational High School," *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2, no. 10 (October 30, 2020): 837–42, <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i10.3305>.

- 3) Belajar sendiri secara cepat, dengan internet peserta didik dapat meningkatkan pengetahuannya sendiri, pembelajaran menjadi aktif, dan dapat mengembangkan kemampuan di bidang penelitian.
- 4) Dapat menambah wawasan sehingga dapat meningkatkan kepekaan terhadap permasalahan yang ada di seluruh dunia, dapat menambah pergaulan, pengetahuan dan pengembangan tentang informasi beasiswa, lowongan pekerjaan, pelatihan serta dapat dijadikan hiburan dan sebagainya.⁸²

Selain itu, media YouTube merupakan media visual, adapun 4 fungsi media pendidikan sebagai berikut yaitu:

1. Fungsi atensi merupakan inti untuk menarik, mengarahkan perhatian peserta didik untuk fokus dan berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan media visual. Sehingga keberadaan media visual di dalam kelas sangat membantu peserta didik dalam mengarahkan perhatian mereka terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas.
2. Fungsi afektif dari media visual dapat dilihat ketika peserta didik mengikuti pembelajaran di dalam kelas, dimana para peserta didik lebih menikmati kegiatan pembelajaran dengan menonton dari pada hanya sekedar membaca teks.
3. Fungsi kognitif dimana dengan media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan dan membantu peserta didik mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalam video YouTube.

⁸² Aminatul Mahmudah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT: Aplikasi Macromedia Flash," *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 9, no. 1 (May 14, 2023): 1–16, <https://doi.org/10.26594/dirasat.v9i1.3112>.

4. Fungsi kompensatoris pada media visual dapat membantu peserta didik yang lemah di dalam memahami teks dapat mengorganisasikan pikirannya dalam memahami informasi dan materi pelajaran.⁸³

Bukan tidak memiliki alasan setiap seseorang yang gemar menggunakan sosial media, di antara mereka pasti memiliki alasan dan kepentingan pribadi di dalam menggunakannya. Sifat media sosial sendiri sangat beragam dan setiap orang dapat mengambil manfaat sebanyak-banyaknya dari penggunaan media sosial itu sendiri.⁸⁴ Media sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pesan yang disampaikan bisa untuk satu orang atau lebih bisa melalui SMS ataupun internet.
- b. Pesan yang disampaikan bersifat bebas tanpa melalui suatu Gatekeeper.
- c. Pesan yang disampaikan sangat cepat
- d. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.⁸⁵

E. Proses Pengembangan Media YouTube dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Dalam proses pembelajaran, pendidik tidak hanya diharuskan untuk menguasai materi pelajaran, strategi, metode pengajaran, serta penggunaan media atau alat pembelajaran. Pendidik juga perlu menciptakan suasana dan kondisi belajar yang mendukung, agar

⁸³ Zainiyati, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Teori Dan Aplikasinya)*.

⁸⁴ Hilde A. M. Voorveld et al., "Engagement with Social Media and Social Media Advertising: The Differentiating Role of Platform Type," *Journal of Advertising* 47, no. 1 (January 2, 2018): 38–54, <https://doi.org/10.1080/00913367.2017.1405754>.

⁸⁵ Nasrullah Rulli, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Sosioteknologi* (Bandung: Samiosa Rekatama Media, 2015).

kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidik memegang peran penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan melaksanakan tugasnya di dalam kelas secara optimal, sehingga pembelajaran menjadi efektif.

Proses pembelajaran yang efektif dapat menghasilkan pencapaian belajar yang maksimal. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya materi tentang adab dan sifat-sifat ketuhanan dalam sistem pendidikan, ketidaktepatan pendidik dalam memilih strategi dan metode, gaya mengajar pendidik yang monoton, serta keterbatasan penguasaan ilmu oleh pendidik dalam teori dan praktik keagamaan. Pendidik yang berkompeten tidak hanya mampu memberikan pemahaman yang luas mengenai agama kepada peserta didik, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam perilaku sehari-hari.

Dalam rencana proses pengembangan media pembelajaran berbasis YouTube dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pertama, Menganalisis dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, termasuk materi yang sulit dipahami siswa, karakteristik siswa, dan perangkat pendukung pembelajaran berbasis video. Analisis ini membantu memastikan media yang dikembangkan relevan dan sesuai tujuan. Kedua, Mendesain melibatkan pembuatan rancangan video, seperti alur cerita (storyboard), konsep visual, dan materi interaktif yang menarik. Video dirancang untuk menyampaikan materi PAI dan Budi Pekerti secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Ketiga, Mengembangkan melibatkan produksi video menggunakan perangkat lunak editing. Video meliputi elemen narasi, animasi, serta ilustrasi yang mendukung penyampaian materi. Setelah video selesai, dilakukan uji coba untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya. Keempat, Menerapkan dilakukan dengan menyebarkan video melalui platform YouTube, disertai panduan bagi siswa untuk mengaksesnya. Guru memanfaatkan video tersebut dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Kelima, Mengevaluasi mencakup analisis efektivitas video pembelajaran berdasarkan umpan balik siswa dan hasil belajar. Evaluasi ini digunakan untuk perbaikan di masa depan, sehingga media pembelajaran berbasis YouTube dapat memberikan kontribusi maksimal dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Untuk lebih jelasnya materi yang disajikan dalam bentuk video produk yang dikembangkan sebagaimana pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1. Materi Desain Produk Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Komponen	Isi Desain
Capaian Pembelajaran (CP)	Siswa mampu menunjukkan pemahaman dan praktik nilai-nilai keislaman yang mencerminkan akhlak mulia sebagai anak saleh.
Tujuan Pembelajaran	- Siswa memahami makna dan pentingnya cita-cita menjadi anak saleh.
	- Siswa mampu mengidentifikasi langkah-langkah konkret untuk menjadi anak saleh.
	- Siswa mampu menerapkan sikap anak saleh dalam kehidupan sehari-hari.
Profil Pelajar Pancasila	- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia: Menginternalisasi nilai keislaman.
	- Gotong royong: Berkolaborasi dalam menyelesaikan kegiatan kelompok.

Komponen	Isi Desain
	- Bernalar kritis: Menganalisis langkah-langkah menjadi anak saleh.
Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian dan ciri-ciri anak saleh menurut Islam. - Pentingnya memiliki cita-cita luhur sebagai anak saleh. - Langkah menjadi anak saleh: <ul style="list-style-type: none"> - Beribadah dengan baik, seperti salat dan membaca Al-Qur'an. - Memiliki perilaku terpuji: jujur, disiplin, hormat kepada orang tua dan guru. - Berbuat baik kepada sesama dan menjaga lingkungan. - Kisah inspiratif dari tokoh Islam yang mencerminkan cita-cita luhur.
Model Pembelajaran	- Blended Learning: Penggabungan pembelajaran tatap muka dengan penggunaan media digital.
	- Project-Based Learning (PjBL): Siswa membuat proyek tentang langkah mereka menjadi anak saleh.
Media dan Sumber	- Media: Video kisah inspiratif tokoh Islam, poster, komik digital anak saleh.
	- Sumber: Buku PAI dan Budi Pekerti, Al-Qur'an, Hadis, materi digital interaktif.
Kegiatan Pembelajaran	Pendahuluan:
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka dengan cerita inspiratif tentang anak saleh. - Guru mengajak siswa berdiskusi tentang arti anak saleh. <p>Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan materi menggunakan media digital dan diskusi interaktif. - Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun langkah menjadi anak saleh dan membuat proyek kecil. - Siswa mempresentasikan hasil proyeknya.

Komponen	Isi Desain
Penutupan	<p>Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan refleksi dan umpan balik terkait kegiatan belajar. - Guru menugaskan siswa untuk mempraktikkan langkah menjadi anak saleh di rumah.
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan: Tes pemahaman tentang ciri dan langkah menjadi anak saleh.
	<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan: Observasi presentasi proyek kelompok. - Sikap: Catatan perilaku siswa terkait nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti melalui media YouYube dilakukan di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Adapun penelitian dilakukan dalam Sekolah Dasar tersebut karena penelitian yang dikembangkan memiliki kepentingan dengan rumusan masalah dalam penerapan kurikulum Merdeka.

2. Waktu Penelitian

Dari keseluruhan waktu yang digunakan dalam penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 4 bulan, mulai bulan Juli 2024 sampai dengan bulan Oktober 2024.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian sedangkan sampel adalah wakil dari populasi yang akan diteliti.⁸⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A (Al-mukmin) yang berjumlah 18 siswa dan V B (Al-Muhaimin) yang berjumlah 19 siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara. Arikunto menyebutkan bahwa pengambilan sampel untuk penelitian apabila subjeknya besar atau lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih namun apabila subyeknya kurang dari 100 orang maka

⁸⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Prenada Media, 2016), 92.

sebaiknya diambil semuanya.⁸⁷ Karena populasi dalam penelitian ini tidak melebihi 100 orang maka keseluruhan populasi diambil semua dan dijadikan sebagai sampel.

C. Pendekatan dan Metode Penelitian

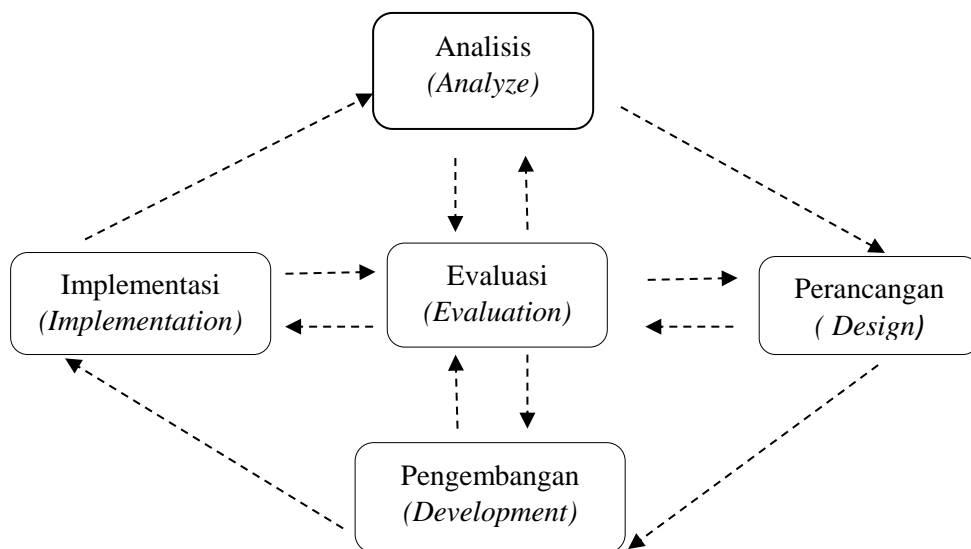
Pada metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian yang dikembangkan ini memakai model pengembangan ADDIE. Adapun dari tahapan tersebut meliputi Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi.⁸⁸ Kemudian seorang pakar ahli Sezer mengemukakan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisis, karena pada setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain untuk menyesuaikan sesuai dengan prosedur yang ada.⁸⁹ Pelaksanaan langka-langkah pada setiap tahapan ADDIE akan dipandu dengan metode penelitian yang sesuai dengan jenis tahanan utama, tujuan dan karakteristik dari setiap beberapa tahapan tersebut. Berikut ini merupakan ilustrasi contoh penempatan metode penelitian berdasarkan pada kerangka dengan menggunakan model ADDIE.⁹⁰

⁸⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 135.

⁸⁸ Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

⁸⁹ Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Buku Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, n.d.), 29.

⁹⁰ Muhammad Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018), 119.

Gambar 1.1 Langkah Penelitian ADDIE**Gambar 3.1.** Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE

D. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Dalam prosedur penelitian dan pengembangan mengikuti langkah-langkah yang telah diinstruksikan, berikut ini adalah cara mengembangkan desain pembelajaran menggunakan kerangka ADDIE.⁹¹ Adapun langkah-langkah dalam tahapan pengembangan pembelajaran dengan model ADDIE sebagai berikut:

Tabel 3.1 Langkah-langkah dalam Tahapan Pengembangan Pembelajaran dengan model ADDIE

No	Tahapan	LANGKAH-LANGKAH
1.	Analisis (Analisis)	1. Menganalisis kebutuhan 2. Menganalisis karakteristik penggunaan media peserta didik 3. Mengalisis kemampuan awal yang telah dimiliki oleh peserta didik

⁹¹ Rusdi, 118.

No	Tahapan	LANGKAH-LANGKAH
		4. Menganalisis ketersediaan fasilitas pendukung 5. Menganalisis kurikulum 6. Menganalisis tujuan pembelajaran baik yang khusus maupun umum 7. Menganalisis tugas yang akan dikerjakan oleh pengguna atau peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai
2.	Design (Desain)	a. Menentukan struktur materi b. Menentukan spesifikasi desain akan yang dikembangkan c. Membuat langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran pada aplikasi yang sudah tersedia d. Membuat unsur-unsur model pembelajaran e. Menyiapkan instrument penilaian ahli, praktisi dan uji coba terbatas dan uji coba luas
3.	Development (Pengembangan)	1. Mengembangkan media secara konseptual 2. Mengembangkan media secara praktikal
4.	Implementation (Implementasi)	1. Mengujicobakan produk pada jumlah terbatas, misalnya one-to-one trail small group trail 2. Mengujicobakan produk pada jumlah yang lebih luas, misalnya field trail
5.	Evaluation (Evaluasi)	1. Melakukan formatif pada proses yang sedang berlangsung 2. Melakukan evaluasi sumatif terhadap efisiensi dan efektivitas produksi dan penggunaan media pembelajaran

1. Analisis

Dalam pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam metode pembelajaran yang telah diterapkan. Untuk mencari informasi aktual yang terjadi di lapangan, tentang model pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pudi Pekerti. Salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran ialah karena belum ada media pembelajaran baru yang diterapkan dalam proses belajar antara pendidik dan peserta didik. Adapun dalam mencari sumber data dari langkah-langkah analisis meliputi: menganalisis kebutuhan, menganalisis karakteristik penggunaan media peserta didik, menganalisis kemampuan awal yang telah dimiliki oleh peserta didik, menganalisis ketersediaan fasilitas pendukung, menganalisis kurikulum, menganalisis tujuan pembelajaran baik yang khusus maupun umum dan menganalisis tugas yang akan dikerjakan oleh pengguna atau peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai.

2. Desain

Pada tahap ini, langkah yang dilakukan dalam merancang desain pembelajaran melalui aplikasi YouTube. Adapun dalam langkah-langkah pengembangan ini perlunya menentukan struktur teori, menentukan spesifikasi desain akan yang dikembangkan, membuat langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran pada media yang sudah tersedia, menyiapkan instrumen penilaian ahli, praktisi dan uji coba terbatas dan uji coba luas dan mengidentifikasi teknologi pendukung produksi desain pembelajaran.

Kemudian untuk menentukan lokasi dalam mengujikan produk yang diujicobakan, perlu adanya penilaian terlebih dahulu

kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Kegiatan seperti ini untuk menguji produk yang telah dibuat guna memperoleh kelayakan sebelum diimplementasikan kepada sasaran atau peserta didik sebagai respon. Selanjutnya langkah pokok dari kegiatan desain pembelajaran ini yakni untuk mengetahui langkah-langkah dalam mendesain pengembangan dan pemilihan bahan ajar dan materi. Dari hasil produk pengembangan ini berupa tampilan video yang diunggah melalui media YouTube pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selanjutnya, untuk sample yang diambil yaitu kelas V A (Al-Mukkmmin) dengan mengambil tema 5 pembelajaran 3 Semester 1 yang meliputi 1). Siap menjadi anak soleh. 2). Sikap terpuji (jujur, menghargai orang lain dan patuh terhadap orang tua dan guru)

Tabel 3.2. Analisis Pemilihan materi Berdasarkan Karakteristik Isi

No	Materi	Kontruksi Isi	Desain yang Digunakan
1	Siap menjadi anak soleh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap terpuji 2. Jujur 3. Menghormati Orang tua dan guru 	Bahan ajar, Media Bahan Ajar, Media Aplikasi YouTube, Video Ilustrasi mengenai kandungan anak soleh
2	Menghargai pendapat orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian sikap terpuji 2. Sikap saat memberikan pendapat terhadap orang lain 3. Menerima pendapat orang lain 	Bahan Ajar, Media Aplikasi YouTube, Video Ilustrasi sikap terpuji

3. Development

Dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui media YouTube ini terlihat bahwa media tersebut sudah banyak dipakai dan digemari oleh peserta didik. Adapun dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini perlunya dikembangkan terlebih dulu kepada peserta didik pada kelompok kecil.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan pada situasi yang nyata ketika di kelas. Dalam pemilihan materi bahan ajar yang sudah disiapkan kemudian dikembangkan melalui media yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun dalam implementasi pengembangan pembelajaran ini yaitu kepada peserta didik kelompok yang menjadi sebagai respon utamanya.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk yang telah diimplementasikan, sehingga revisi yang dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh hasil produk tersebut. Selain itu, tahap ini juga untuk mencari hasil keefektifan dari pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selanjutnya akhir evaluasi ini memiliki tujuan untuk mengukur seberapa jauh ketercapaian produk pengembangan yang diujicobakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan beberapa data untuk penelitian ini, berikut metode yang dapat digunakan sebagai berikut:

1. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui tatap muka langsung dan berdialog untuk mendapatkan informasi mengenai data yang dibutuhkan dari narasumber. Metode wawancara ini dilakukan dengan bebas terpimpin, artinya proses wawancara berjalan bebas tetapi masih dalam pembahasan penelitian. Dalam kegiatan wawancara dapat dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, bendahara sekolah dan waka kurikulum di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab.

2. Kuisisioner/Angket

Kuisisioner atau disebut dengan instrumen digunakan untuk memperoleh data dari validator dalam memberikan penilaian dan validasi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Lembar kuisisioner atau instrument yang dibuat berdasarkan aspek dan indikator-indikator pada rancangan pengembangan pembelajaran melalui media yang digunakan. Kuisisioner atau instrumen yang disiapkan kemudian diberikan kepada tiga ahli yang meliputi ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Kegiatan seperti ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan kesesuaian pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui media YouTube. Kemudian lembar angket respon peserta didik

memperoleh data yang berupa aspek keefektifan, kemenarikan dan ketertarikan, serta untuk menguji kepraktisan setelah pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui mediaYouTube. Lembar angket ini diberikan setelah peserta didik mendapat perlakuan dari produk pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang ditampilkan dalam bentuk video dari mediaYouTube.

3. Tes

Dalam tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang mengukur tingkat pencapaian belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran transpersonal yang telah dikembangkan. Proses uji tes yang diberikan kepada peserta didik mencakup pretes dan postes. Pretes dilakukan sebelum pelaksanaan peserta didik belajar menggunakan pengembangan, sedangkan postes dilakukan setelah pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti telah diterapkan.

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang terakhir dengan cara melakukan pengumpulan dokumen. Dalam hal ini, untuk mengumpulkan data yang dijadikan sebagai dokumen, peneliti mengandalkan salah satu sumber data untuk penunjang dan bukti fisik setelah melakukan penelitian. Dokumen yang diambil dapat berupa sumber tertulis dan gambar atau foto.

F. Instrumen Penelitian

Peneliti menyiapkan beberapa instrumen berdasarkan panduan yang sudah dirancang untuk memperoleh data yang diperlukan. Instrument yang dimaksud adalah pedoman wawancara, lembar kuisioner/angket, soal tes dan dokumentasi.

1. Pedoman wawancara

Tujuan: Mengumpulkan data kualitatif mengenai pendapat guru dan siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbasis YouTube.

Pedoman Wawancara untuk Guru:

1. Bagaimana pandangan Anda terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis YouTube dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2. Apa saja keuntungan yang Anda rasakan setelah menggunakan media pembelajaran ini?
3. Apakah Anda menemui kendala dalam penggunaan media ini? Jika ya, apa saja kendala tersebut?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis YouTube ini?
5. Apakah menurut Anda, media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi? Mengapa?
6. Bagaimana Anda menilai kualitas konten video yang digunakan dalam media pembelajaran ini?
7. Apakah Anda memiliki saran untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini?

Pedoman Wawancara untuk Siswa:

1. Apakah Anda suka belajar menggunakan video dari YouTube? Mengapa?

2. Apakah video pembelajaran yang digunakan membantu Anda memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti? Bagaimana caranya?
3. Bagaimana perasaan Anda ketika belajar dengan menggunakan media berbasis YouTube dibandingkan dengan cara belajar tradisional?
4. Apakah Anda menemui kesulitan saat belajar dengan menggunakan video dari YouTube? Jika ya, apa saja kesulitan tersebut?
5. Apa yang paling Anda suka dari video pembelajaran ini?
6. Apakah Anda memiliki saran agar video pembelajaran ini bisa lebih baik lagi?

2. Kuisisioner/angket

a. Lembar Angket Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap desain pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui melalui angket. Angket dari respon siswa disusun untuk mengumpulkan salah satu data pendukung keefektifan menggunakan desain pembelajaran pada pokok bahasan desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan model pengembangan ADDIE. Angket tersebut dibagikan kepada peserta didik setelah pertemuan terakhir untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Dari respon peserta didik meliputi beberapa aspek penilaian terhadap proses pembelajaran dalam pembembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui media YouTube. Kemudian tanggapan tersebut memberikan mencakup beberapa kriteria dari aspek penilain yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan ketertarikan. Selanjutnya hasil angket ini dapat dijadikan bahan

pertimbangan untuk memperbaiki bahan ajar dan perangkat pendukung lainnya untuk merevisi produk pengembangan desain pembelajaran.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Angket
1	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran	1
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang	2
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami	3
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan	4
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar	5
2	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran	6
		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan	7
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan	8
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami	9
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan	10
3	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat	11

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Angket
		menumbuhkan minat belajar	
		Menambah keterampilan	12
		Memberi bantuan untuk belajar	13
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian	14
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran	15

Adapun pedoman dalam pemberian nilai skala skor untuk angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Pedoman Skor Penilaian Angket Peserta Didik

Kategori	Penilaian Skala Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Sedang	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

3. Soal Tes

Tujuan: Mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah menggunakan media pembelajaran berbasis YouTube.

Contoh Soal Pilihan Ganda:

1. Apa arti dari "Ikhlas" dalam ajaran Islam?
 - a. Berusaha keras
 - b. Berbuat baik
 - c. Melakukan sesuatu dengan tulus hati
 - d. Menjaga kesehatan

2. Siapakah nabi yang menerima wahyu pertama kali di Gua Hira?
 - a. Nabi Isa
 - b. Nabi Musa
 - c. Nabi Muhammad
 - d. Nabi Ibrahim
3. Rukun Islam yang ketiga adalah?
 - a. Puasa
 - b. Shalat
 - c. Zakat
 - d. Haji
4. Dalam Islam, bersedekah termasuk dalam akhlak?
 - a. Terpuji
 - b. Tercela
 - c. Wajib
 - d. Sunnah
5. Al-Qur'an diturunkan dalam bahasa?
 - a. Inggris
 - b. Arab
 - c. Ibrani
 - d. Latin

4. Dokumentasi

Tujuan: Mengumpulkan data pendukung berupa dokumen yang relevan dengan penelitian.

Jenis Dokumentasi yang dikumpulkan:

1. **Video Pembelajaran:** Salinan dari video yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis YouTube.

2. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP):** Dokumen RPP yang menunjukkan bagaimana media pembelajaran berbasis YouTube diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.
3. **Foto atau Video Kegiatan Pembelajaran:** Dokumentasi visual yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis YouTube di kelas.
4. **Hasil Tes Siswa:** Rekapitulasi nilai tes siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis YouTube.
5. **Angket atau Kuesioner:** Jika ada angket yang diberikan kepada siswa atau guru untuk mengevaluasi media pembelajaran, salinan angket tersebut

Instrumen yang dimaksud ialah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli desain pembelajaran, lembar validasi ahli media pembelajaran, lembar angket peserta didik dan lembar untuk mengetahui kepraktisan dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui media YouTube setelah diimplementasikan.

1. Lembar Validasi Materi Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang validitas materi pembelajaran berdasarkan penilaian ahli dan praktisi. Informasi yang diperoleh melalui instrumen sebagai bahan pertimbangan dalam merevisi materi pembelajaran berorientasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Pada lembar validasi materi pembelajaran, validator memberikan beberapa penilaian terhadap beberapa aspek/indikator yang meliputi (a) Kebenaran dan

kelayakan materi dengan kajian keilmuan, (b) Penyajian materi dan partisipasi belajar peserta didik dan (c) Penggunaan bahasa dan uraian materi. Adapun kisi-kisi untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Instrumen
1	Kebenaran dan kelayakan materi dengan kajian keilmuan	Kesesuaian materi dengan desain pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik	2
		Kesesuaian materi dengan konsep, prinsip dan prosedur	3
		Kebenaran substansi materi yang disajikan	4
		Susunan materi yang disajikan sistematis	5
2	Penyajian materi dan partisipasi belajar Peserta Didik	Kejelasan materi dalam bahan ajar	6
		Kejelasan urutan penyajian materi	7
		Penyajian materi dapat membangkitkan proses interaktif peserta didik	8
		Materi yang dikembangkan memiliki dan bisa menciptakan kemandirian belajar	9
		Ketepatan bahan ajar sesuai dengan kurikulum 2013	10
3	Penggunaan bahasa dan uraian materi	Kesesuaian bahasa mudah dipahami	11
		Penulisan sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	12

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Instrumen
		Istilah yang digunakan dalam memperjelas materi dapat dipahami	13
		Ketepatan penggunaan kosa kata dalam bahan pembelajaran	14
		Daya dukung gambar untuk memperjelas materi dapat dipahami dengan mudah	15

2. Lembar Validasi Desain Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang validitas desain pembelajaran berdasarkan penilaian ahli dan praktisi. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merevisi media pembelajaran berorientasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Pada lembar validasi desain pembelajaran, validator memberikan beberapa penilaian terhadap beberapa kriteria/indikator meliputi (a) Ketepatan perumusan CP, (b) Relevansi strategi intruksional dengan KD, (c) Kualitas teknis desain pembelajaran, (d) Pembelajaran online sebagai sumber belajar, dan (e) Kemenarikan dan ketepatan desain pembelajaran. Adapun kisi-kisi untuk validasi ahli desain pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Instrumen
1	Ketepatan perumusan CP	Kejelasan rumusan CP dalam pembelajaran	1
		Setiap CP cukup jelas Audience, Behavior, Condition dan Degree	2
		Ketekuratan kata kerja operasional dengan CP dapat dicapai dengan mudah	3
		Kerasionalan CP yang hendak dicapai dalam pembelajaran	4
2	Relevansi strategi intruksional dengan CP	Pengembangan urutan kegiatan instruksional relevan dengan CP	5
		Metode instruksional yang dipilih relevan dengan CP	6
3	Kualitas teknis desain pembelajaran	Bahan intruksional yang dikembangkan dengan desain menarik bagi learner	7
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai dengan aturan penulisan ilmiah	8
		Gambar dan animasi disajikan dengan jelas dan menarik	9
		Kemenarikan tampilan dalam desain pembelajaran sangat interaktif	10
4	Pembelajaran online sebagai sumber belajar	Kemampuan pembelajaran online interaktif sebagai multimedial yang	11

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Instrumen
		berperan untuk sumber belajar	
		Daya dukung pembelajaran online sebagai fasilitator terhadap potensi belajar dalam proses pembelajaran	12
5	Kemenarikan dan ketepatan desain pembelajaran	Rancangan desain pembelajaran member daya tarik untuk pembelajaran	13
		Tampilan ilustrasi dan becround menarik dan interaktif	14
		Ketepatan pemilihan huruf dan ukurannya memberikan kemudahan untuk dibaca	15

3. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang validitas penggunaan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli validator. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merevisi media pembelajaran berorientasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Pada lembar validasi desain pembelajaran, validator memberikan beberapa penilaian terhadap beberapa kriteria/indikator meliputi (a) Kemenarikan tampilan, (b) Huruf dan penulisan, (c) Tingkat interaksi desain pembelajaran, dan (d) Kegrafisan tampilan. Adapun kisi-kisi untuk validasi ahli media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Instrumen
1	Kemenarikan tampilan	Kemenarikan tampilan utama pada desain pembelajaran	1
		Kemudahan dalam mengoperasikan media yang digunakan	2
		Keterpaduan warna tampilan pada desain pembelajaran	3
		Kemudahan dalam melakukan login	4
2	Huruf dan penulisan	Kesesuaian huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat learner	5
		Kejelasan kalimat dalam desain pembelajaran	6
		Ketepatan penggunaan bahasa pada kalimat dan paragraf materi dalam desain pembelajaran	7
		Penggunaan bahan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	8
3	Tingkat interaksi desain pembelajaran	Kemudahan mengunduh atau mendownload materi pembelajaran	9
		Kemudahan mengupload tugas pada media yang digunakan	10
		Kejelasan dalam pemberian tugas pada media yang digunakan	11
		Kejelasan petunjuk dalam pemberian tugas	12

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Instrumen
4	Kegrafisan tampilan	Kesesuaian jenis ukuran huruf dalam desain pembelajaran	13
		Keserasian penggunaan warna huruf pada desain pembelajaran	14
		Kekonsistenan penggunaan varian warna huruf pada teks dalam desain pembelajaran	15

Adapun pedoman dalam pemberian nilai skala skor untuk lembar ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Pedoman Skor Penilaian untuk Ahli Validator

Kategori	Penilaian Skala Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Sedang	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh

diri sendirimaupun orang lain.⁹² Kemudian data yang telah terkumpul dikelompokkan berdasarkan variabel, kemudian dianalisa sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan. Data yang akan diolah merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian kuisioner validator dan hasil tes di lapangan. Analisa ini dilakukan dengan beberapa tahapan, sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan Produk

Uji kelayakan atau kesesuaian produk dilakukan dengan menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh pada tahap validasi ahli yang berupa kritik, saran dan komentar dari tiga ahli validator yang meliputi ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Kemudian pada uji coba lapangan, data kualitatif yang didapat berasal dari penilaian dan tanggapan respon siswa terhadap pengembangan media YouTube pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Data Kuantitatif

Data kualitatif diperoleh dari penilaian validator dan respon peserta didik di lapangan. Dalam hal ini hasil penilaian validasi dengan tiga ahli yang meliputi ahli isi materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Kemudian dari respon peserta didik yang berupa pengisian angket terhadap pengembangan media YouTube pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

⁹² Sugiyono, *'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D'*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Hal 243.

Selanjutnya untuk memberi penilaian kelayakan tersebut maka dalam penafsiran kriteria memakai acuan pada skala skor 5. Adapun tingkat kriteria kelayakan nilai yang diperoleh pada umumnya menggunakan pedoman berikut:⁹³

Tabel 3.11 Uji Kreteria Kelayakan

Kategori	Range Persentase	Penilaian Skala Skor
Tidak Layak	00%-20%	5
Kurang Layak	021%-40%	4
Sedang	041%-60%	3
Layak	061%-80%	2
Sangat Layak	081%-100	1

Setelah hasil implementasi pengembangan media YouTube pada pembelajaran YouTube dilakukan penilaian terhadap peserta didik. Kemudian disiapkan juga lembar penilaian untuk memperoleh kreteria kepraktisan yang diisi oleh guru pendidikan pgama Islam dan Budi Pekerti dengan acuan pada skala skor 5. Kegiatan yang dilakukan pada saat proses analisis kepraktisan terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu sebagai berikut:

- a. Merekapitulasi data hasil angket respon siswa
- b. Mencari rata-rata tiap poin insrumen, dengan rumus

$$\overline{(x)} = \frac{\Sigma \text{ skor siswa tiap poin} \times \Sigma \text{ siswa}}{\Sigma \text{ siswa}}$$

Berdasarkan dari hasil skor diatas, deskripsi tersebut dijadikan sebagai dasar untuk menentukan model evaluasi yang dikembangkan beserta panduan dan perangkatnya. Maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5 menggunakan

⁹³ Riduwan, "Dasar-Dasar Statistika" (Bandung: Alfabeta, 2015), 39.

aturan yang merupakan modifikasi dari aturan yang dikembangkan. Aturan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.⁹⁴

Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan pada Pengembangan Pendidikan Agama Islam

Rerata Skor	Kriteria	Kesimpulan
>4,2	Sangat Praktis	Dapat dijadikan contoh
>3,5 – 4,2	Praktis	Dapat digunakan tanpa perbaikan
>2,6 – 3,4	Cukup Praktis	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
>1,8 – 2,6	Kurang Praktis	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan
≤ 1,8	Tidak Praktis	Belum dapat digunakan

4. Uji Efektifitas Produk

Proses pengembangan dilakukan dengan cara menguji coba produk ke lapangan, agar dapat mengetahui sejauh mana efektifitas produk baru ketika diterapkan. Uji efektifitas dilakukan dengan dua tahap yaitu pretes dan postes. Tahap pretes merupakan tahap yang dilakukan ketika guru menggunakan model pembelajaran yang selama ini digunakan, sedangkan postes dilakukan setelah rancangan desain pembelajaran dikembangkan dan direalisasikan.⁹⁵ Adapun perbandingan nilai hasil pretes dan postes dapat dilihat melalui rumus di bawah ini:

⁹⁴ Sugeng Eko Putro Widoyoko, "Pengembangan Model Evaluasi Kualitas Dan Output Pembelajaran IPS Di SMP," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 11, no. 1 (September 17, 2013): 47, <https://doi.org/10.21831/pep.v11i1.1417>.

⁹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV, Alfabeta, 2017), 303.

$$P = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$$

Ket:

P = Presentase

$\sum n$ = Jumlah Ketuntasan Peserta Didik

$\sum x$ = Jumlah Peserta Didik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Dalam tahap awal pembelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran berupa video pembelajaran pada *link* melalui Youtube yang dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam pembelajaran tidak hanya berbentuk buku cetak tebal yang berukuran cukup besar dan tebal, serta tugas-tugas Peserta Didik dalam mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti tidak selalu sama bentuknya. Oleh karena itu dibutuhkan Media Pembelajaran yang menarik berupa video pembelajaran berbasis youtube bertujuan agar Peserta Didik mendapatkan bahan untuk pembelajaran yang praktis dan sangat mudah untuk difahami dan dipelajari, ditambah dengan tugas-tugas Peserta Didik berbentuk Pekerjaan Rumah yang beraneka ragam bentuknya sehingga Peserta Didik tidak merasa bosan.

Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan pada tabel di atas diperoleh dari 10 responden Peserta Didik yang menjadi sampel dengan total rata-rata presentase yaitu 81.6%. hasil tersebut didapatkan dari jumlah total seluruh analisis kebutuhan dari 10 Peserta Didik yaitu 816 kemudian dibagi dengan jumlah banyak Peserta Didik, atau bisa juga di tulis dalam rumus:

$$P = \frac{\sum M}{\sum M_i}$$

$$P = \frac{816}{10}$$

$$P = 81.6\%$$

Keterangan:

P: Presentase Kebutuhan Peserta Didik

 $\sum M$: Total Presentase responden Peserta Didik $\sum M_i$: Total Responden Peserta Didik**2. Hasil Analisis Kebutuhan Guru**

Guru membutuhkan sebuah media pembelajaran berupa video berbasis youtube yang dapat membantu Peserta Didik menjadi termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Peserta Didik
			X	Xi		
1	Siti Fatimah, S. Pd	Ketika mengajar materi PAI-BP, saya tidak	3	5	65	Netral
		menggunakan media pembelajaran dalambentuk vidio berbasis youtube				
		Ketika saya Mengajar Peserta Didik kurang antusias memperhatikan saya menjelaskan materi dengan media yang ada.	5	5	100	Sangat Setuju

	Selain dari buku pegangan guru, Saya tidak menggunakan referensi lain dalam menyampaikan materi PAI-BP	4	5	79	Setuju
	Saya kurang mempunyai banyak ide dalam menggunakan media pembelajaran video berbasis youtube	4	5	79	Setuju
	Saya menginginkan media pembelajaran video yang berbasis Youtube.	4	5	79	Setuju
	Saya kurang melibatkan Peserta Didik dengan aktif dalam proses pembelajaran.	5	5	100	Sangat Setuju
	Ketika pembelajaran berlangsung, murid kurang Antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI-BP	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya menggunakan bahan ajar yang masih bersifat sederhana	3	5	65	Netral

	Cara mengajar saya membuat peserta didik kurang berantusias	4	5	79	Setuju
	Saya terus berusaha meningkatkan kualitas mengajar dalam media pembelajaran yang saya gunakan.	5	5	100	Sangat Setuju

Analisis Kebutuhan		42	50	84	Sangat Setuju

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P=84\%$$

Tabel. 4.5 Kriteria Prosentase Analisis Kebutuhan

Skor kualitas	Kriteria
80% - 100%	Sangat Setuju
66% - 79%	Setuju
56% - 65%	Netral
40% - 55%	Kurang Setuju
<39%	Tidak Setuju

Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan guru pada tabel di atas diperoleh dari 1 responden guru dengan perolehan prosentase 84%. hasil tersebut didapatkan dari jumlah total seluruh nilai jawaban dari responden guru kemudian dibagi dengan jumlah total nilai maksimal dari semua pernyataan yang berjumlah 10 pernyataan, atau bisa juga di tulis dalam rumus:

$$P = \frac{\sum M}{\sum M_i}$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Keterangan:

P : Prosentase Kebutuhan Guru

$\sum M$: Total Poin Jawaban Responden
Guru

$\sum M_i$: Total Poin Maksimal Semua
Pernyataan

1. Menentukan kebutuhan pembelajaran

Proses ini diawali dengan analisis kebutuhan siswa, termasuk gaya belajar mereka, seperti visual, auditori, atau kinestetik, yang dapat diakomodasi melalui konten video. Guru juga perlu mengevaluasi kurikulum untuk mengidentifikasi kompetensi inti yang harus dicapai dan materi yang cocok disampaikan melalui media audiovisual. Selain itu, ketersediaan

sumber daya seperti perangkat teknologi, akses internet, dan keterampilan guru dalam membuat serta mengelola konten YouTube juga menjadi faktor krusial. Melalui pendekatan ini, pengembangan media pembelajaran dapat dirancang secara kontekstual, menarik, dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. YouTube memungkinkan penyampaian materi yang fleksibel, dapat diakses kapan saja, dan mendukung pembelajaran mandiri. Dengan menyesuaikan konten dengan kebutuhan siswa, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan efektif, mendorong pemahaman mendalam serta pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

2. Mengidentifikasi tujuan dan sumber daya yang tersedia

Pada tahapan ini yang dilakukan oleh pengembang yaitu menentukan tujuan program atau produk yang dikembangkan serta menentukan pentingnya produk itu bagi guru dan Peserta Didik. Terdapat 2 tahap analisis, diantaranya: Langkah yang dilakukan adalah peneliti menganalisis kebutuhan Peserta Didik yang telah di jelaskan pada sub bab sebelumnya untuk menentukan tujuan dari pengembangan media pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti. Pada langkah ini yang dilakukan oleh peneliti adalah melihat keadaan di kelas dengan tujuan mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahapan ini dilakukan observasi di kelas V SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara serta wawancara dengan ibu siti fatimah sebagai guru mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V.

Dari hasil observasi sekaligus wawancara, diperoleh

informasi bahwa guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran, masih menggunakan buku cetak yang jumlahnya tidak mencukupi jumlah banyaknya murid, dan kurangnya strategi pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan oleh Peserta Didik kelas V (kelas uji coba) dapat disimpulkan bahwa terdapat 12 Peserta Didik yang sudah mencapai KKM dan masih terdapat 8 Peserta Didik yang masih belum mencapai KKM (65). Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya minat serta apresiasi Peserta Didik dalam membaca serta mempelajari bahan ajar tersebut, dorongan guru untuk memotivasi Peserta Didik juga kurang sehingga masih rendahnya nilai hasil belajar yang didapatkan oleh Peserta Didik.

Dari hasil observasi sekaligus wawancara, diperoleh informasi bahwa guru Pendidikan agama islam dan budi pekerti tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dikarenakan minimnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah. Strategi yang digunakan juga masih menerapkan strategi ceramah, Tanya jawab, dan kurangnya kegiatan praktek pada pembelajaran ini. Buku cetak sebagai media belajar yang digunakan di sekolah pun juga kurang lengkap serta kurang menarik dan praktis bagi Peserta Didik sehingga pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti dikelas sangat monoton. Nilai yang diperoleh tiap pertemuan masih dibawah rata-rata, selain itu kurangnya motivasi untuk Peserta Didik, sehingga terkadang Peserta Didik malas mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan benar dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran berbasis youtube, yang dapat menerapkan secara langsung kaitannya dengan pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti dalam satu semester guna dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya pengembangan media pembelajaran yang di buat oleh peneliti, berikut ini merupakan salah satu dari beberapa *learning Stages*, Kompetensi Dasar, serta indikator pencapaian yang ada dalam media pembelajaran. Mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti Kelas V, dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 *Learning Stages*, Kompetensi dasar dan Indikator Pencapaian MataPelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti Berbasis YouTube dalam setiap Unit.

Learning stages	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Start With the Essential Question</i> • <i>Design a Planfor the Project</i> • <i>Create a Schedule</i> • <i>Monitor the Students andthe Progress of the Project</i> • <i>Assess the Outcome</i> • <i>Evaluate the Experience</i> 	<p>3.3. menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari, mencontohkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan mencontohkan sikap saling menghargai sesama manusia.</p>	<p>3.3.3. Menjelaskan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari, mencontohkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari Menjelaskan hikmah perilaku saling menghargai sesama manusia.</p>

3. Melakukan analisis penentuan kompetensi yang ingin dicapai

Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi standar kompetensi yang tercantum dalam kurikulum, seperti pemahaman tentang akidah, ibadah, dan akhlak, serta pengembangan nilai-nilai karakter Islami. Kompetensi tersebut harus dirumuskan secara spesifik agar dapat diukur, seperti kemampuan siswa untuk menjelaskan konsep, menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari, atau menunjukkan perilaku berakhlak mulia.

YouTube sebagai media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi secara visual dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah. Analisis ini juga mempertimbangkan keselarasan antara kompetensi yang diinginkan dengan metode penyampaian melalui video, seperti penggunaan animasi, ceramah digital, atau simulasi praktik ibadah. Dengan menetapkan kompetensi yang jelas, guru dapat memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis YouTube tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka.

a. Proses Desain Produk Pembelajaran PAI

Tahap kedua dalam desain pengembangan media pembelajaran yang digunakan di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara. Setiap media pembelajaran yang dikembangkan pasti memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Adapun penyajian pengembangan media pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti yang digunakan di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara adalah sebagai berikut

1. Menentukan struktur materi

Untuk langkah-langkah dalam mendesain pembelajaran sebelum diunggah pada media YouTube. Dalam proses desain dengan menggunakan aplikasi yang sudah tersedia ini ada enam langkah untuk mendesain pembelajaran berbentuk video. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

Menyiapkan Materi Pembelajaran

Assalamu'alaikum waroh matullahi wabarakatuh.
 Apa kabar anak-anakku semuanya? semoga dalam keadaan sehat ya.
 Hari ini kita belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Sebelumnya bapak ingin bertanya. Apa arti "cita-cita" itu? cita-cita adalah "keinginan (kehendak) yang selalu ada di dalam pikiran, berkeinginan sungguh-sungguh"
 Kemudian, siapa yang dinamakan anak salih itu? Apa ciri-cirinya?
 Salih artinya baik. Anak salih berarti anak yang baik.

Surat Al-Ahzab Ayat 70




يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: *"Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar."*

Gambar 4.1 Struktur materi pembelajaran PAI

Kemudian untuk lebih jelasnya panduan buku dari materi yang dijadikan dalam produk pengemasan video sebagaimana pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang digunakan di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara

No.	Bagian Buku	Gambar Spesifikasi Buku	Keterangan
1.	Cover Depan		<p>Pada cover ini terlihat gambar yang baik tetapi kurang mengesankan.</p>
2.	Peta konsep		<p>Pada bagian Peta Konsep warna dan tampilan masih terlihat belum cukup menarik.</p>
3	Bentuk Buku		<p>Buku masih dalam bentuk buku cetak sehingga berpotensi untuk hilang, sobek, basah karena terkena air, bahkan kurang praktis untuk di bawakemana-mana.</p>

Dari materi tersebut, penelitian ini yakni menambahkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti berbentuk video berbasis Youtube. Media pembelajaran ini dirancang melalui penambahan keterangan kepada peserta didik dengan cara mengajarnya menggunakan tambahan vidio pembelajaran sebagai penguat dan menambah ketertarikan peserta didik dalam mengamati, bertanya dan memahami materi pokok dalam pelajaran 3 yang didalamnya terdapat sebanyak 3 unit materi untuk jangka pembelajaran selama satu semester dan masing-masing sub pembelajaran terdapat vidio pembelajaran yang sudah dipetakan di setiap unitnya. Berikut ini tampilan desain produk pembelajaran yang telah di buat.



Gambar 4.2. Hasil desain produk pengembangan pembelajaran PAI

Media pembelajaran yang menyertai Buku ini juga didesain dengan basis youtube, sehingga guru mata pelajaran di arahkan dengan pola pembelajaran yang berbasis youtube di setiap unitnya yang sudah tertera di dalam buku. Media pembelajaran berbasis youtube ini dapat diakses dengan jaringan data serta dapat menggunakan berbagai macam smartphone ataupun laptop melalui scan kode QR atau bisa juga di akses dengan meng Klik link,

dan kedua alternatif tersebut telah disediakan dalam bentuk kartu yang dapat dibawa kemana-mana. 3 unit itu antara lain sebagai berikut:

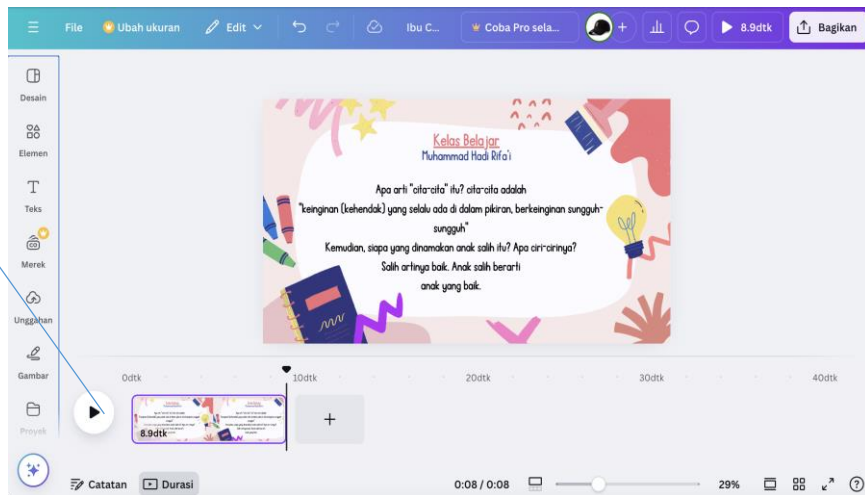
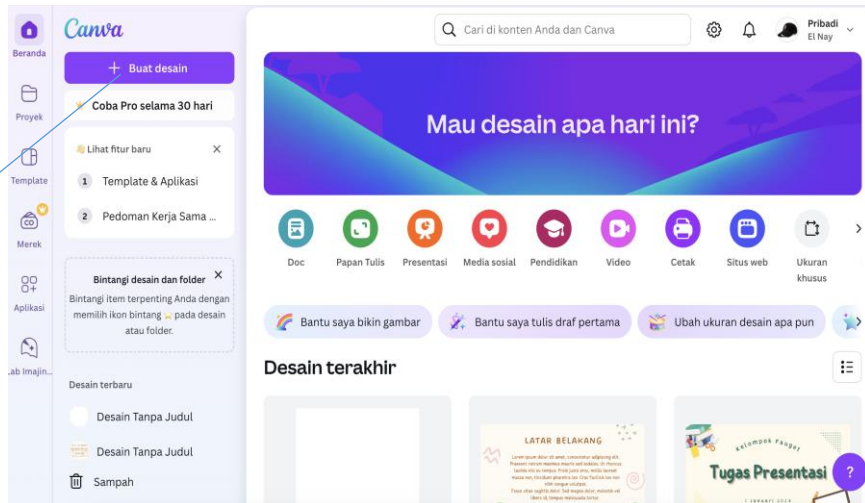
Tabel 4.7 Unit-unit Materi dalam media pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti berbasis youtube

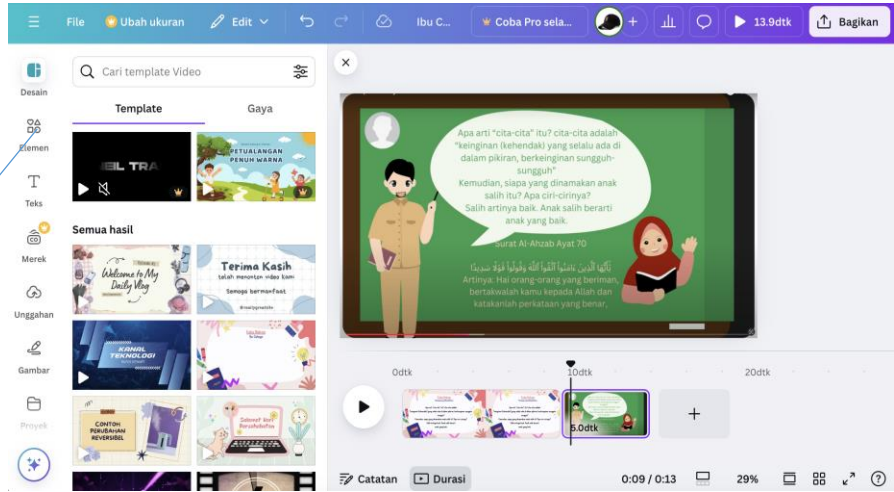
No. Unit	Nama Unit
1	Bersikap Jujur
2	Hormat dan patuh kepada orang tua, guru, dan anggota keluarga
3	Indahnya saling menghargai

Pada awalnya peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di lapangan dengan melakukan observasi dikelas V. Kelas yang akan diteliti yaitu kelas V (sebagai kelas uji coba) dan peneliti menemui guru Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara Lampung Timur.

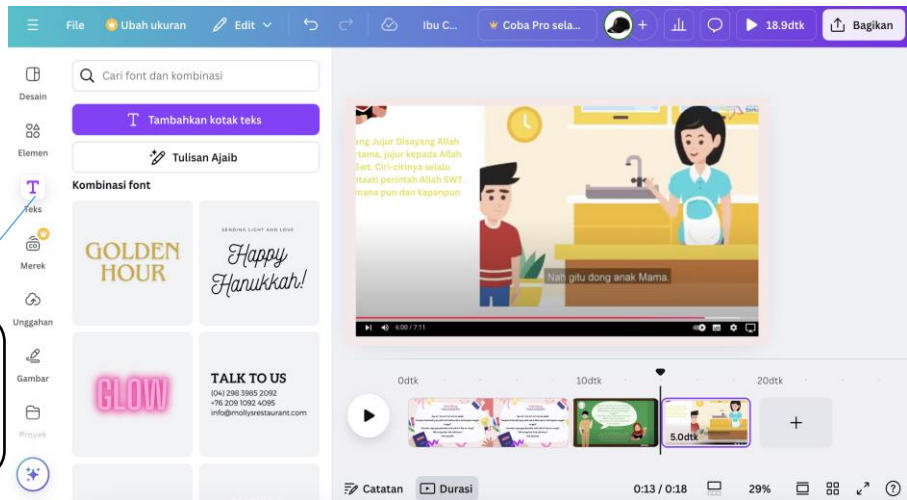
2. Membuat langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran pada aplikasi yang sudah tersedia

Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu aplikasi pendukung untuk proses mendesain produk pembelajaran melalui media YouTube, adapun aplikasi yang digunakan yaitu jenis Canva. Adapun langkah-langkah dalam mendesain produk video pembelajaran tersebut.



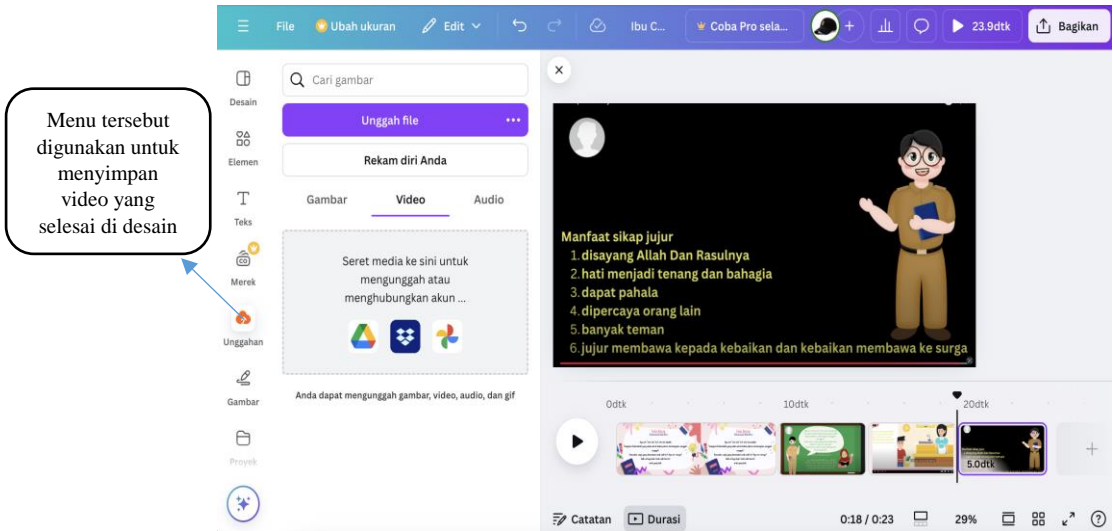


Menu tersebut berfungsi untuk mengubah template video



Menu tersebut berfungsi untuk mengubah teks (font)





Setelah langkah mendesain bahan media pembelajaran PAI, produk video yang telah diselesaikan di simpan yang kemudian disajikan oleh guru dan Peserta Didik dapat mengaksesnya melalui scan QR kode atau link yang disediakan dalam sebuah kartu. Untuk lebih jelasnya desain produk video tersebut peneliti sajikan pada kode QR sebagaimana pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.2, Kode QR untuk mengakses vidio Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *Youtube*

Pengembangan media pembelajaran tersebut nantinya akan di akses oleh guru mata pelajaran (1 orang guru) dan Peserta Didik Peserta Didik kelas V (25 Peserta Didik) dan peneliti (1) dengan scan QR Code atau

mengakses melalui link yang telah disediakan dalam kartu bahan ajar yang bentuknya terdapat dalam gambar 4.3 sebagai berikut.



Hasil pengembangan produk yang akan dibuat adalah video berbasis youtube mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab way Jepara. Sebelum menjelaskan inti-inti dari bagian video berbasis youtube, lebih baiknya penulis akan menjabarkan keseluruhan komponen yang terdapat dalam bahan ajar yang dikembangkan ini beserta keterangan pada masing-masing bagian.

3. Membuat unsur-unsur model pembelajaran

Model pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti untuk sekolah dasar sebaiknya dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara holistik. Unsur-unsur utama dalam model pembelajaran tersebut dapat disusun sebagai berikut:

1. Tujuan Pembelajaran

- **Tujuan Kognitif:** Menyampaikan pengetahuan dasar tentang agama Islam dan nilai-nilai budi pekerti yang harus dipahami oleh siswa. Contohnya seperti pengenalan ibadah, sejarah, akhlak, dan ajaran Islam yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

- **Tujuan Afektif:** Mengembangkan sikap dan nilai-nilai moral yang baik, seperti rasa hormat kepada orang tua, guru, teman, serta penguatan sikap religius, jujur, sabar, dan bertanggung jawab.
- **Tujuan Psikomotorik:** Melatih keterampilan siswa dalam melaksanakan praktik ibadah (seperti sholat, puasa) atau kegiatan sehari-hari yang mencerminkan akhlak mulia (berbicara sopan, menolong sesama).

2. Materi Pembelajaran

Materi Agama Islam:

- **Akidah (Kepercayaan):** Mengetahui tauhid, sifat-sifat Allah, rasul-rasul-Nya, dan ajaran pokok dalam Islam.
- **Ibadah:** Pembelajaran tentang sholat, zakat, puasa, haji, dan doa-doa yang harus dipahami oleh siswa.
- **Akhlaq:** Mengajarkan adab dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari, seperti adab berbicara, berpakaian, bergaul, dan menghormati orang tua serta guru.
- **Sejarah Islam:** Mengetahui tokoh-tokoh besar dalam sejarah Islam, seperti Nabi Muhammad SAW, para sahabat, serta peristiwa penting dalam sejarah Islam.

Materi Budi Pekerti:

- Mengajarkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam ajaran agama Islam, seperti jujur, sabar, rendah hati, membantu sesama, dan sebagainya.
- Pengenalan tentang pentingnya berperilaku baik, menghormati perbedaan, dan menjaga hubungan baik antar sesama.

3. Metode Pembelajaran

- **Ceramah (Ekspositori):** Penyampaian materi agama Islam dan budi pekerti secara langsung oleh guru dengan cara yang menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak.
- **Diskusi Kelompok:** Siswa diajak berdiskusi dalam kelompok kecil untuk membahas topik-topik tertentu yang berhubungan dengan agama Islam atau nilai budi pekerti, seperti adab terhadap orang tua atau pentingnya berdoa.
- **Simulasi atau Peran:** Pembelajaran melalui permainan peran (role-play) di mana siswa memerankan situasi yang berhubungan dengan nilai agama dan budi pekerti, misalnya bagaimana berbicara sopan kepada guru atau teman.
- **Pembelajaran Kontekstual:** Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat mengaplikasikan nilai-nilai agama dan budi pekerti dalam aktivitas mereka.
- **Pemecahan Masalah:** Menggunakan studi kasus tentang situasi yang memerlukan penerapan nilai-nilai Islam dan budi pekerti, dan meminta siswa untuk mencari solusi secara kelompok.
- **Pembelajaran Berbasis Proyek:** Siswa diberi tugas untuk membuat proyek yang berkaitan dengan nilai-nilai agama Islam, misalnya membuat poster tentang doa-doa harian atau presentasi mengenai tokoh Islam.

4. Media Pembelajaran

- **Alat Peraga dan Gambar:** Menggunakan gambar atau poster untuk membantu siswa memahami materi, misalnya gambar

yang menggambarkan tata cara sholat, simbol-simbol agama Islam, atau nilai-nilai moral.

- **Buku Ajar dan Referensi:** Buku yang sesuai dengan kurikulum dan mudah dipahami anak-anak, baik berupa teks maupun ilustrasi, untuk mendalami ajaran agama Islam dan budi pekerti.
- **Audio-Visual:** Video pembelajaran yang menunjukkan cara-cara ibadah yang benar atau contoh perilaku yang baik sesuai dengan ajaran agama Islam.
- **Teknologi dan Aplikasi Pendidikan:** Penggunaan aplikasi yang menyenangkan, seperti game edukasi yang mengajarkan doa-doa, sejarah Islam, atau akhlak mulia secara interaktif.

5. Penilaian Pembelajaran

- **Penilaian Kognitif:** Ulangan harian, kuis, atau tes yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi agama Islam dan budi pekerti.
- **Penilaian Afektif:** Observasi terhadap sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti bagaimana mereka berinteraksi dengan teman-teman, sikap terhadap guru, dan pelaksanaan ibadah.
- **Penilaian Psikomotorik:** Penilaian terhadap keterampilan siswa dalam melaksanakan ibadah (misalnya, sholat) atau penerapan nilai budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari.
- **Portofolio:** Pengumpulan hasil pekerjaan siswa, seperti tugas-tugas yang berhubungan dengan agama Islam dan budi pekerti, untuk dilihat perkembangan dan pemahaman siswa dalam jangka panjang.

6. Lingkungan Pembelajaran

- **Kelas yang Nyaman dan Islami:** Pengaturan ruang kelas dengan hiasan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti poster doa, ayat Al-Qur'an, dan gambar-gambar yang menginspirasi.
- **Keterlibatan Orang Tua:** Membina komunikasi dengan orang tua agar dapat mendukung penguatan nilai-nilai agama dan budi pekerti di rumah.
- **Pembiasaan dalam Kehidupan Sehari-hari:** Menciptakan kebiasaan baik di sekolah, seperti mengingatkan siswa untuk berdoa sebelum dan sesudah belajar, serta memberi contoh perilaku baik dari para guru.

7. Strategi Pembelajaran yang Inovatif

- **Pembelajaran Tematik:** Mengintegrasikan nilai-nilai agama dan budi pekerti dengan pelajaran lain seperti matematika, bahasa Indonesia, atau ilmu pengetahuan alam untuk menunjukkan relevansi ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan.
- **Pembelajaran Berbasis Nilai:** Pembelajaran yang fokus pada pengembangan karakter siswa dengan memperkenalkan berbagai nilai moral dan akhlak yang terdapat dalam ajaran Islam.
- **Pendidikan Karakter:** Mengajarkan dan membiasakan siswa untuk memiliki sifat-sifat yang baik seperti jujur, disiplin, dan saling menghormati, sebagai bagian dari proses internalisasi ajaran agama.

Dengan unsur-unsur model pembelajaran ini, diharapkan siswa tidak hanya menguasai materi tentang agama Islam dan budi pekerti, tetapi

juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, membentuk pribadi yang religius, berakhlak mulia, dan berkarakter kuat.

4. Menyiapkan instrument penilaian ahli dan praktisi

Sebelum desain produk video berbasis media YouTube diimplementasikan kepada peserta didik, maka terlebih dahulu dilakukan penilaian oleh tim ahli validator untuk memvalidasi kelayakan yang dikembangkan. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan juga kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan lima Skala Likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Penyajian data dan analisis data validasi dalam pengembangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti berbasis *youtube* pada Peserta Didik kelas V di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara ini dibagi menjadi data hasil validasi ahli materi/isi, validasi ahli bahasa, validasi ahli teknologi, Guru mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V dan juga subjek uji coba lapangan yaitu Peserta Didik kelas V (kelas uji coba). Pemaparan datanya antara lain sebagai berikut:

1. Hasil validasi ahli

Tabel 4.11 Kualifikasi Tingkat Validitas Berdasarkan Prosentase

Presentase	Tingkat Validitas	Keterangan
80-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
66-79	Valid	Revisi Sebagian
56-65	Cukup Valid	Revisi sebagian & Pengkajian Ulang Materi

40-55	Kurang Valid	Revisi Total
<39	Tidak Valid	Tidak Layak

Tabel 4.12 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Bahasa, Ahli Materi/Isi,Ahli Teknologi, Guru Bidang Studi Dan Peserta Didik

SKOR				
5	4	3	2	1
Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Sangat Mudah Difahami	Mudah Difahami	Kurang Dapat Difahami	Sulit Difahami	Sangat Sulit Difahami
Sangat Praktis	Praktis	Kurang Praktis	Tidak Praktis	Sangat TidakPraktis
Sangat Baku	Baku	Kurang Baku	Tidak Baku	Sangat Tidak Baku
Sangat Menarik	Menarik	Kurang Menarik	Tidak Menarik	Sangat Tidak Menarik
Sangat Terbaca	Terbaca	Kurang Terbaca	Tidak Terbaca	Sangat Tidak Terbaca

Berikut adalah penyajian data serta analisis data penilaian angket oleh ahli bahasa, ahli materi/isi, ahli teknologi, guru mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti, dan Peserta Didik kelas V A beserta kritik dan sarannya. Data kuantitatif hasil dari validasi ahli bahasaselengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli bahasa pengembangan media pembelajaran

No.	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Validasi	Ket.
		X	Xi			
1	Bahasa yang disajikan mudah difahami	4	5	79	Valid	Tidak Revisi
2	Tidak mengandung bahasa yang bertele-tele	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Menggunakan kalimat yang baku	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Font arab yang digunakan untuk ayat al-Qur'an terkesan menarik.	4	5	79	Valid	Tidak Revisi
5	Materi per unitnyadalam buku digital mudah terbaca	4	5	79	Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		22	25	88	Sangat Valid	

Keterangan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} X 100\%$$

P= Kelayakan

$$P = \frac{22}{25} X 100\%$$

$\sum X$ = Jumlah Jawaban dari Validator
(ahli bahasa)

$$P = 88 \%$$

$\sum Xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap vidio pembelajaran berbasis *youtube*.

Tingkat Kelayakan	F	%
Valid	3	60
Sangat Valid	2	40

Berdasarkan data validasi dengan ahli Bahasa media pembelajaran materi Pendidikan agama islam dan budi pekerti yang telah disajikan pada tabel dan dari 5 pertanyaan, keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria validitas, maka skor ini dalam kriteria sangat valid. Data yang menyatakan 60% valid terdapat pada item 1, 4, dan 5. Sedangkan sangat valid sebesar 40% terdapat pada item 2, dan 3.

Data kualitatif hasil validasi ahli bahasa sekaligus saran dan komentar dari guru mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V. selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.11. yaitu antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.15 Kritik dan Saran ahli bahasa terhadap video pembelajaran berbasis *Youtube*

Nama Subjek	Posisi Subjek	Kritik dan Saran
Dr. Nur Kholis, M. Pd	Ahli Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Background depan beri ilustrasi keagamaan ➤ Variasi tulisan dibuat menarik ➤ Settingan gambar dibuat lebih menarik lagi ➤ Kontras gambar satu dengan gambar yang lainnya harus tidak berlebihan
Ibu Siti Fatimah, S. Pd	Guru Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desain Animasi keagamaan ditambah lagi. ➤ Tingkatkan lagi

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli materi/isiselengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Bahan pengembangan media pembelajaran

No.	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Validasi	Ket.
		X	Xi			
1	Penyajian video pengembangan media pembelajaran Berbasis youtube mempermudah	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	dalam penyampaian materi ajar					
2	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Pemanfaatan media pembelajaran berbasis youtube dapat meningkatkan semangat belajar Peserta Didik	4	5	79	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Memberikan kemudahan Peserta Didik dalam memahami Materi	4	5	79	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir Peserta Didik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Media pembelajaran berbasis youtube memberikan kemudahan dalam pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti	4	5	79	Sangat Valid	Tidak Revisi

7	Penyajian materi dikemas dalam bentuk Digital	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Penyajian materi tidak menggunakan bahasa yang bertele-tele	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Penyajian materi menggunakan bahasa yang baku	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Font arab yang digunakan untuk ayat al-Qur'an memberikan kesan menarik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		47	50	94	Sangat Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah Jawaban dari Validator
(ahli Materi/isi)

$\sum Xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti berbasis youtube

Tingkat Kelayakan	F	%
Valid	3	30
Sangat Valid	7	70

Berdasarkan data validasi dengan ahli Materi/isi pengembangan media pembelajaran materi Pendidikan agama islam dan budi pekerti yang telah disajikan pada tabel dan dari 10 pertanyaan, keseluruhan mencapai 94%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria validitas, maka skor ini dalam kriteria sangat valid. Data yang menyatakan 30% valid terdapat pada item 3, 4, dan 6. Sedangkan sangat valid sebesar 70% terdapat pada item 1, 2, 5, 7, 8, 9, dan 10.

Data kualitatif hasil validasi ahli Materi/isi sekaligus saran dan komentar dari guru mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V. selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.14. yaitu antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.18 Kritik dan Saran ahli Materi/isi terhadap media pembelajaran

Nama Subjek	Posisi Subjek	Kritik dan Saran
Dr. Ahmad Muzakki, M. Pd. I	Ahli Materi	➤ Materi cukup padat sesuai dengan kemampuan Peserta Didik ➤ Tingkatkan lagi
Ibu Siti Fatimah, S. Pd	Guru PAI kelas V	➤ Penyajian materi cukup
		memberikan pemahaman ➤ Tingkatkan lagi

2. Hasil Validasi Ahli Teknologi

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli Teknologi selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.19 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Pengembangan media pembelajaran berbasis youtube

No.	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Validasi	Ket.
		X	Xi			
A.	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Pembelajaran					
1	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum.	4	5	79	Valid	
2	Isi materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	4	5	79	Valid	
3	Materi disajikan secara sistematis dan runtut sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	5	79	Valid	
4	Konsep yang disampaikan jelas, tidak membingungkan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	4	5	79	Valid	

5	Media pembelajaran ini memuat contoh dan aplikasi yang relevan dengan kehidupan nyata siswa.	5	5	100	Sangat Valid	
B	Kualitas Isi dan Keakuratan Materi					
6	Materi yang disajikan berdasarkan sumber yang valid dan terpercaya.	5	5	100	Sangat Valid	
7	Tidak terdapat kesalahan konsep dalam materi yang disampaikan.	5	5	100	Sangat Valid	
8	Bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan kaidah akademik namun tetap komunikatif .	5	5	100	Sangat Valid	
9	Materi yang disajikan dalam video tidak mengandung unsur bias, diskriminasi, atau informasi yang	5	5	100	Sangat Valid	

	tidak etis.					
10	Isi materi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memahami konsep secara mendalam	4	5	79	Valid	
C	Keterpaduan Materi dengan Media YouTube					
11	Penyampaian materi melalui video YouTube menarik dan mudah dipahami oleh siswa.	4	5	79	Valid	
12	Penggunaan ilustrasi, animasi, atau gambar dalam video mendukung pemahaman materi.	5	5	100	Sangat Valid	
13	<ul style="list-style-type: none"> • Video memiliki durasi yang sesuai sehingga tidak terlalu singkat atau terlalu panjang bagi siswa. 	5	5	100	Sangat Valid	

14	Narasi dalam video jelas, tidak terlalu cepat, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi.	5	5	100	Sangat Valid	
15	Media ini mengoptimalkan fitur YouTube, seperti subtitle, komentar, dan daftar putar untuk meningkatkan interaksi siswa.	5	5	100	Sangat Valid	
D	Kebermanfaatan dan Kesesuaian dengan Kebutuhan Siswa					
16	Materi dalam video mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	5	79	Valid	
17	Media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri maupun dalam pembelajaran	4	5	79	Valid	

	berbasis kelas.					
18	Video memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut.	4	5	79	Valid	
19	Penyajian materi dalam video mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	4	5	79	Valid	
20	Media pembelajaran berbasis YouTube ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.	4	5	79	Valid	
Analisis Keseluruhan		89	100	89	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% = 89\%$$

$$P = \frac{89}{100} \times 100\%$$

P = Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah Jawaban dari Validator (ahli Materi/isi)

$\sum Xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 4.20
Distribusi Frekuensi Mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap vidio pembelajaran berbasis *Youtube*.

Tingkat Kelayakan	F	%
Valid	11	55
Sangat Valid	9	45

Berdasarkan data validasi dengan ahli Materi/isi pengembangan media pembelajaran materi Pendidikan agama islam dan budi pekerti yang telah disajikan pada tabel dan dari 20 pertanyaan, keseluruhan mencapai 89%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria validitas, maka skor ini dalam kriteria sangat valid. Data yang menyatakan 55% valid terdapat pada item 1, 2, 3, 4, 10, 11, 16, 17, 18, 19, dan 20. Sedangkan sangat valid sebesar 40% terdapat pada item 5, 6, 7, 8, 9, 12,13, 14, dan 15.

Data kualitatif hasil validasi ahli Teknologi sekaligus saran dan komentar dari guru mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V. selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.17. yaitu antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.21 Kritik dan Saran ahli Teknologi terhadap vidio pembelajaran berbasis *youtube*

Nama Subjek	Posisi Subjek	Kritik dan Saran
Dr. Zuhairi, M. Ag	Ahli Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Optimalkan interaktivitas ➤ Perbaiki kualitas audio dan visual ➤ Gunakan desain visual yang konsisten ➤ Tambahkan evaluasi atau tugas interaktif

Berdasarkan rekapitulasi data statistik hasil validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli teknologi, maka diperoleh rata-rata prosentase validasi sebesar 90.3 % dengan kesimpulan tingkat validasi sangat valid.

Tabel 4.22

Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekertiterhadap teknologi dalam vidio pembelajaran berbasis *Youtube*

Nama Subjek	Posisi Subjek	Kritik dan Saran
Siti Fatimah, S. Pd	Guru Mata Pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti	Desain gambar dan tulisan Perlu ditingkatkan lagi

Tabel 4.23 Daftar Responden Uji Lapangan *terlampir*

Berdasarkan perhitungan analisis kemenarikan pengembangan media pembelajaran PAI-BP berbasis youtube pada tabel di atas diperoleh dari 10 responden Peserta Didik yang menjadi sampel dengan total rata-rata presentase yaitu 81.6%. hasil tersebut didapatkan dari jumlah total seluruh analisis kekemenarikan bahan ajar digital dari 10 Peserta Didik yaitu 816 kemudian dibagi dengan jumlah banyak Peserta Didik, setelah itu dikalikan 100%. Atau bisa juga di tulis dalam rumus:

$$P = \frac{\sum M}{\sum Mi} \times 100\%$$

$$P = \frac{816}{10} \times 100\%$$

$$P = 81.6\%$$

Keterangan:

P: Prosentase Kemenarikan menurut Peserta Didik

$\sum M$: total Prosentase responden Peserta Didik

$\sum Mi$: Total Responden Peserta Didik

Tabel 2.25 Kriteria Prosentase Analisis Kemenarikan pengembangan media pembelajaran

Skor kualitas	Kriteria
80% - 100%	Sangat Menarik
66% - 79%	Menarik
56% - 65%	Netral
40% - 55%	Kurang Menarik
<39%	Tidak Menarik

Berdasarkan tabel Kriteria Prosentase Analisis Kemenarikan media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Peserta Didik kelas V menilai Vidio pembelajaran berbasis *youtube* sebesar 81.6 % atau sangat setuju/menarik.

5. Hasil Implementasi dan Evaluasi

a. Implementasi

Dalam upaya meningkatkan kualitas program dan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan, implementasi berbagai strategi dan kegiatan telah dilakukan secara sistematis. Setiap langkah dalam proses ini dirancang untuk memastikan ketercapaian indikator keberhasilan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan institusi.

1. Tabel 1. Rekapitulasi Keefektifan Media Pembelajaran

Item	Skor 3	Skor 4	Skor 5	Total Responden	Persentase Skor Tertinggi (5)
Item 1	2	2	29	33	87,9%
Item 2	-	13	20	33	60,6%
Item 3	-	8	25	33	75,8%
Item 4	-	4	29	33	87,9%
Item 5	-	7	26	33	78,8%

Kesimpulan:

Sebagian besar siswa menilai media pembelajaran sebagai efektif. Item 1 dan 4 memiliki tingkat keefektifan tertinggi (87,9%), sementara item 2 memiliki tingkat keefektifan paling rendah (60,6%).

2. Tabel 2. Rekapitulasi Kemenarikan Media Pembelajaran

Item	Skor 3	Skor 4	Skor 5	Total Responden	Persentase Skor Tertinggi (5)
Item 1	1	8	24	33	72,7%
Item 2	-	8	25	33	75,8%
Item 3	-	14	19	33	57,6%
Item 4	2	10	21	33	63,6%
Item 5	-	14	19	33	57,6%

Kesimpulan:

Mayoritas siswa merasa media pembelajaran menarik. Item 2 memiliki skor tertinggi dalam aspek kemenarikan (75,8%), sementara item 3 dan 5 memiliki tingkat kemenarikan paling rendah (57,6%).

3. Tabel 3. Rekapitulasi Ketertarikan terhadap Media Pembelajaran

Item	Skor 3	Skor 4	Skor 5	Total Responden	Persentase Skor Tertinggi (5)
Item 1	1	6	26	33	78,8%
Item 2	-	9	24	33	72,7%
Item 3	-	10	23	33	69,7%
Item 4	1	9	23	33	69,7%
Item 5	1	6	26	33	78,8%

Kesimpulan:

Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran sangat tinggi, dengan item 1 dan 5 memperoleh skor tertinggi (78,8%). Semua item mendapatkan respons positif dengan mayoritas siswa memilih kategori tertinggi.

4. Kesimpulan Akhir

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis YouTube ini:

- Efektif** digunakan dalam pembelajaran dengan persentase tinggi pada skor tertinggi ($\geq 60\%$).
- Menarik** bagi siswa dengan mayoritas responden menilai positif.
- Meningkatkan ketertarikan** belajar siswa dengan skor tertinggi mencapai 78,8%.

Secara keseluruhan, media ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan efektif.

3. Evaluasi

Untuk melihat kemampuan Peserta Didik pada bahan ajar yang dikembangkan melalui tujuan yang dicapai, maka peneliti mempersiapkan pembuatan soal *Pre test* dan *Post Test* beserta kunci jawabannya yang dapat dilihat pada (lampiran) agar peneliti dapat membandingkan antara hasil belajar sebelum serta sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

Setiap bahan ajar yang di rancang sedemikian rupa dan beragam macamnya mempunyai tingkat kemenarikan masing-masing serta hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar Peserta Didik. Kemenarikan sekaligus kepraktisan dan kelengkapan bahan ajar akan menambah semangat pessengeradidik untuk mempelajarinya baik ketika disekolah maupun diluar sekolah. Dengan adanya bahan ajar yang mampu meningkatkan minat belajar Peserta Didik maka hasil belajar Peserta Didik pun akan mengalami peningkatan, begitupun sebaliknya. Hasil belajar yang didapatkan oleh Peserta Didik kelas V (kelas uji coba) setelah mempelajari vidio

pembelajaran yang biasa digunakan di Sekolah seperti biasa SD Al-Quran Minhajuth Thullab (sebelum produk dikembangkan), maka perolehan hasil belajar ini akan menjadi perbandingan antara bahan ajar yang sebelum dikembangkan serta setelah berhasil dikembangkan oleh penulis. Sedangkan nilai hasil belajar yang diperoleh oleh Peserta Didik kelas V sebelum produk dikembangkan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.26 Nilai *Pre-Test* Kelas V (kelas uji coba) Sebelum Menggunakan Produk yang dikembangkan)

No	Nama Peserta Didik	<i>Pre-Test</i>
1	Clara Isnaini Mahesa Dewi	78
2	Farendo Mahendra	78
3	Fatwa Umar Said	73
4	Haikal Rasyid Ramadhani	62
5	Kunny Qurroty	87
6	M. Rizki al Furqon	62
7	Muhammad Ilfan Maulana Reza	82
8	Muhammad Rasyid Asyafa	58
9	Putri Rahayu	87
10	Reza Anugrah	78
11	Risma Sabila Pertiwi	85
12	Za'im Milzam	73
13	Zain Nur Faiq	75

14	Vernandho	74
15	Aqila Anindya Nur Risky	87
16	Al Ibrahimovic	73
17	Aqila Zahra Arifin	75
18	Ananta Fasya Sanda Aulia	87
19	Afiqa Nur Aini	60
20	Chandra Kirana	63
21	Citra Fitriani	63
22	Ibrahim Taufiqurrohman	76
23	Jenar Ayu Cahyani	77
24	Kayla Safira	55
25	Muhammad Fatkhul Fahmi	57
26	Muhammad Habibi	58
27	Muhammad Machasin Rifa'i	80
28	Nizam Syafaat Al Muzaman	89
29	Pramana Aditya Mulyadi	78
30	Syari Dina Rahmadani	57
31	Yoga Pratama	58
32	Cerry Ceshila Afika	89
33	Rana Nur Aqila Sahputri	88

Jumlah	2.573
Σ Nilai Rata-rata	78
Σ T	22
Σ TT	11

Keterangan:

Σ T : Jumlah Peserta Didik yang Tuntas

Σ TT : Jumlah Peserta Didik yang tidak tuntas (Peserta Didik yang tidak tuntas berwarna merah)

Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan oleh Peserta Didik kelas V (kelas uji coba) dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 22 Peserta Didik yang telah mencapai KKM dan masih terdapat 11 orang Peserta Didik yang masih belum mencapai KKM (65). Sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 78. Hal tersebut menunjukkan bahwa kurangnya minat, semangat, serta apresiasi Peserta Didik dalam membaca serta memahami bahan ajar tersebut sebelum dikembangkan, dorongan guru untuk dapat memotivasi Peserta Didik juga kurang sehingga masih rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh Peserta Didik.

Metode sekaligus teknik penilaian sebagai bagian dari internal (*internal assessment*) untuk mengetahui proses serta hasil belajar peserta didik terhadap penguasaan kompetensi yang diajarkan oleh guru. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat tingkat ketercapaian ketuntasan kompetensi oleh peserta didik.

Penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan oleh penulis ketika uji coba skala besar selain memantau proses, kemajuan serta perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai

potensi yang dimiliki, juga sekaligus sebagai umpan balik kepada penulis agar dapat menyempurnakan perencanaan serta proses program pembelajaran

Penilaian ini tidak hanya sampai pada pengembangan bahan ajar, akan tetapi juga melihat adanya perbedaan serta peningkatan pada Peserta Didik melalui beberapa test yang diberikan dengan KKM 65, yaitu *pre-test* dan *post test*. Kedua test tersebut dilakukan pada kelas V A (kelas uji coba). Adapun penilaian hasil test yang diberikan kepada Peserta Didik kelas V A (kelas uji coba) antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.27

Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Peserta Didik Kelas V (kelas uji coba).

No	Nama Peserta Didik	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i> +Produk vidio pembelajaran
1	Clara Isnaini Mahesa Dewi	78	84
2	Farendo Mahendra	78	82
3	Fatwa Umar Said	73	80
4	Haikal Rasyid Ramadhani	62	78
5	Kunny Qurroty	72	75
6	M. Rizki al Furqon	62	76
7	Muhammad Ilfan Maulana Reza	72	77
8	Muhammad Rasyid Asyafa	58	78
9	Putri Rahayu	72	79

10	Reza Anugrah	78	81
11	Risma Sabila Pertiwi	75	80
12	Za'im Milzam	73	76
13	Zain Nur Faiq	74	76
14	Vernandho	74	82
15	Aqila Anindya Nur Risky	77	84
16	Al Ibrahimovic	73	80
17	Aqila Zahra Arifin	73	78
18	Ananta Fasya Sanda Aulia	76	78
19	Afiqa Nur Aini	60	77
20	Chandra Kirana	63	76
21	Citra Fitriani	63	77
22	Ibrahim Taufiqurrohman	73	80
23	Jenar Ayu Cahyani	76	80
24	Kayla Safira	55	79
25	Muhammad Fatkhul Fahmi	57	79
26	Muhammad Habibi	75	80
27	Muhammad Machasin Rifa'i	73	76
28	Nizam Syafaat Al Muzaman	74	76
29	Pramana Aditya Mulyadi	74	82

30	Syari Dina Rahmadani	77	84
31	Yoga Pratama	73	80
32	Cerry Ceshila Afika	73	78
33	Rana Nur Aqila Sahputri	76	78
Jumlah		1747	1972
Σ Nilai Rata-rata		70	79
Σ T		17	25
Σ TT		8	-

Berdasarkan data pada tabel 4.22 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil *Post-Test* dari kelas uji coba mencapai 79 dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) hasil *pres-test* yang hanya mencapai 70. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah produk diterapkan.

Data nilai *pres-test* dan *post test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) dengan taraf signifikan 0.05. teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui adatidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Langkah-langkahnya antara lain sebagai berikut: **Langkah 1.** Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.

H_a : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti Peserta Didik kelas V-A di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara sebelum dan sesudah menggunakan

Pengembangan media pembelajaran PAI-BP berbasis *youtube*

Ho : Tidak Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti Peserta Didik kelas V-A di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara sebelum dan sesudah menggunakan Pengembangan media pembelajaran PAI-BP berbasis *youtube*

Langkah 2. Membuat tabel perhitungan

Tabel 4.28 Hasil Statistik pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama Peserta Didik	Nilai		$X_1 - X_2$	d	d^2
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			
1	Clara Isnaini Mahesa Dewi	78	70	8	-8	-64
2	Farendo Mahendra	78	82	-4	4	16
3	Fatwa Umar Said	73	80	-7	7	49
4	Haikal Rasyid Ramadhani	62	78	-16	16	256
5	Kunny Qurroty	72	75	-3	3	9
6	M. Rizki al Furqon	62	76	-14	14	196
7	Farendo Mahendra	72	77	-5	5	25
8	Fatwa Umar Said	58	78	-20	20	400
9	Haikal Rasyid Ramadhani	72	79	-7	7	49
10	Kunny Qurroty	78	70	8	-8	-64

11	M. Rizki al Furqon	75	80	-5	5	25
12	Muhammad Ilfan Maulana Reza	73	76	-3	3	9
13	Muhammad Rasyid Asyafa	74	74	0	0	0
14	Putri Rahayu	74	82	-8	8	64
15	Reza Anugrah	77	84	-7	7	49
16	Risma Sabila Pertiwi	73	80	-7	7	49
17	Za'im Milzam	73	78	-5	5	25
18	Zain Nur Faiq	76	76	0	0	0
19	Vernandho	60	77	-17	17	289
20	Aqila Anindya Nur Risky	63	76	-13	13	169
21	Al Ibrahimovic	63	77	-14	14	196
22	Aqila Zahra Arifin	73	80	-7	7	40
23	Farendo Mahendra	76	80	-4	4	16
24	Fatwa Umar Said	55	79	-24	24	576
25	Haikal Rasyid Ramadhani	57	79	-22	22	484
$\sum n = 25$			-	$\sum d = 196$		$\sum d^2 = 2863$

$$D = \frac{\sum d}{n} = \frac{196}{25} = 7.8$$

Langkah 3. Mencari t hitung dengan rumus

$$t = \frac{d}{\sqrt{\frac{\sum d_2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

t = Uji- T

d = *Different* ($X_1 - X_2$)

d_2 = Variansi

n = Jumlah sampel

$$= \frac{7.8}{\sqrt{\frac{2863 - \frac{(196)^2}{25}}{25(25-1)}}$$

$$= \frac{7.8}{\sqrt{\frac{2863 - 1537.6}{600}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{7.8}{\sqrt{\frac{2863 - 1536.64}{600}}} \\
 &= \frac{7.8}{\sqrt{\frac{1326.36}{600}}} \\
 &= \frac{7.8}{\sqrt{2.21}} \\
 &= \frac{7.8}{1.49} \\
 &= 5.23
 \end{aligned}$$

Jadi diperoleh $t_{\text{hitung}} = 5,23$

Langkah 4. Menentukan kaidah pengujian

1. Taraf signifikansinya (= 0,05)
2. Kriteria Uji t: Jika: $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
Jika: $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
sehingga kesimpulannya, H_0 ditolak dan H_a diterima.
 $t_{\text{table}} = t_{\alpha} : db$
Untuk derajat kebebasan (db) = $n-1$

$$= 25-1$$

$$= 24$$

Sehingga diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,06$

Tabel 4.29 Cara membaca T Tabel pada Uji T

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Langkah 5. Membandingkan t tabel dan t hitung

Jika: $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$,

Atau $5,23 (t \text{ hitung}) \geq 2,06(t \text{ tabel})$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Langkah 6. Kesimpulan

- H_a** : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti Peserta Didik kelas V-A di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara sebelum dan sesudah menggunakan Vidio pembelajaran berbasis *youtube* DITERIMA.
- H_0** : Tidak Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti Peserta Didik kelas V-A di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara sebelum dan sesudah menggunakan Vidio pembelajaran berbasis *youtube* DITOLAK.

Berdasarkan hasil uji-T yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan berupabahan Vidio pembelajaran berbasis *youtube* terhadap Peserta Didik kelas V-A (kelas uji coba). Sehingga menunjukkan bahwa Vidio pembelajaran berbasis *youtube* terbukti dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas V-A di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kebutuhan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan Media YouTube

Dalam tahap awal pembelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran berupa video pembelajaran. Ini bertujuan agar tugas-tugas Peserta Didik berbentuk Pekerjaan Rumah yang beraneka ragam bentuknya sehingga Peserta Didik tidak merasa bosan. Maka pentingnya bagi guru untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berupa video berbasis youtube yang dapat membantu peserta didik menjadi termotivasi.

Dalam hal ini, guru harus menentukan kebutuhan pembelajaran.⁹⁶ Pertama, mengidentifikasi materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum, seperti akhlak mulia, keimanan, dan ibadah, serta topik yang membutuhkan visualisasi lebih jelas agar mudah dipahami.⁹⁷ Kemudian, perlunya bagi guru PAI untuk menganalisis karakteristik peserta didik, termasuk usia, tingkat pendidikan, dan minat terhadap media digital, untuk memastikan media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan mereka seperti memahami gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga video yang dibuat dapat mengakomodasi variasi tersebut.⁹⁸ Selain itu, guru juga perlu

⁹⁶ Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

⁹⁷ Nur Afif, "Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal Dan Implementasinya Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (October 31, 2022): 1041, <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.3177>.

⁹⁸ Fatoni Achmad, "Implikasi Kurikulum Merdeka Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini: Tinjauan Terhadap Peran, Tantangan, Dan Peluang," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 6, no. 1 (May 26, 2024): 52–63, <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7545>.

menggunakan fitur YouTube, seperti komentar dan kuis interaktif, untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.⁹⁹

Kedua, mengidentifikasi tujuan dan sumber daya yang tersedia.¹⁰⁰ Guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, seperti meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep keimanan, akhlak mulia, dan praktik ibadah. Tujuan ini harus selaras dengan kurikulum serta kebutuhan siswa agar pembelajaran lebih efektif.¹⁰¹ Di sisi lain, guru harus menginventarisasi sumber daya yang tersedia, termasuk akses internet, perangkat teknologi seperti komputer atau smartphone, serta kemampuan siswa dalam menggunakan media digital.¹⁰² Guru juga perlu meneliti konten-konten yang relevan di YouTube, baik yang sudah ada maupun yang perlu dikembangkan sendiri untuk memastikan materi sesuai dengan nilai-nilai Islam dan kebutuhan pembelajaran.¹⁰³ Dengan mengidentifikasi tujuan dan sumber daya secara tepat, guru dapat merancang pembelajaran berbasis YouTube yang interaktif, menarik, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

⁹⁹ Azizah Siti Lathifah, "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 4, no. 1 (February 2, 2024): 69–76, <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>.

¹⁰⁰ Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

¹⁰¹ Nur Efendi and Muh Ibnu Sholeh, "Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran," *Academicus: Journal of Teaching and Learning* 2, no. 2 (October 25, 2023): 68–85, <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>.

¹⁰² Indri Febrianti et al., "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan," *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (July 1, 2023): 506–22, <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1763>.

¹⁰³ Hasmiza Hasmiza and Romelah Romelah, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Youtube Di SMP Nurul Jannah Natuna," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 30, 2022): 354, <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.13153>.

Ketiga, melakukan analisis penentuan kompetensi yang ingin dicapai.¹⁰⁴ Guru perlu menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ingin dicapai siswa, seperti pemahaman tentang keimanan, praktik ibadah, pembentukan akhlak mulia, dan penerapan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menganalisis kompetensi, guru dapat merancang konten video yang relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memastikan bahwa konten sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, menarik, dan mudah dipahami. Langkah ini membantu guru menciptakan pembelajaran yang terarah dan efektif, sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan mereka untuk memastikan keberhasilan penggunaan media YouTube dalam pembelajaran.¹⁰⁵

2. Proses mendesain media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan Media YouTube

Dalam desain pembelajaran PAI di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara, peneliti menggunakan empat langkah sebagai tahapan dalam membuat video pembelajaran melalui aplikasi YouTube. Selama proses dalam mendesain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) menggunakan media YouTube memerlukan perencanaan yang sistematis dan kreatif. Guru harus menyusun materi secara runtut, dimulai dari pendahuluan untuk menarik perhatian siswa, dilanjutkan dengan isi

¹⁰⁴ Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

¹⁰⁵ Ais Istiana, "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam," *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 1 (May 26, 2024): 302–10, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>.

utama yang menjelaskan konsep secara jelas, dan ditutup dengan rangkuman atau refleksi untuk memperkuat pemahaman. Dalam pembuatan desain pembelajaran, langkah-langkahnya meliputi menentukan tujuan pembelajaran, menyusun materi, memilih ilustrasi atau video pendukung, serta menyusun alur presentasi agar logis dan menarik. Penggunaan aplikasi seperti Canva membantu guru mendesain visual yang menarik dan interaktif, seperti infografis, poster, atau animasi, yang dapat disisipkan dalam video YouTube. Dengan memadukan pendekatan ini, pembelajaran PAI-BP menjadi lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka.

Sebagaimana menurut Rusdi, langkah-langkah yang harus diperhatikan diantaranya: Pertama, Menentukan struktur materi.¹⁰⁶ Guru perlu menyusun materi secara sistematis, mulai dari pendahuluan, isi utama, hingga penutup, agar siswa mudah memahami dan menghubungkan konsep yang diajarkan. Struktur ini dapat mencakup elemen seperti pengenalan konsep dasar, penjelasan mendalam, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari, serta refleksi atau evaluasi. Dalam pemanfaatan media YouTube, materi dapat disajikan melalui video yang menarik, seperti animasi, infografis, atau rekaman aktivitas pembelajaran yang interaktif.¹⁰⁷ Dengan pembagian materi ke dalam segmen yang singkat namun padat membantu menjaga perhatian siswa dan mempermudah mereka dalam mengakses poin-poin penting. Selain itu, struktur

¹⁰⁶ Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

¹⁰⁷ Mangarahon Rambe, "Pelaksanaan Supervisi Akademik Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 3, no. 4 (July 8, 2019): 781, <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7464>.

yang jelas juga memfasilitasi guru dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran, memastikan setiap bagian materi tersampaikan dengan baik.¹⁰⁸

Kedua, Membuat langkah-langkah dalam pembuatan desain pembelajaran.¹⁰⁹ Desain pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran pendidikan agama Islam melalui YouTube dapat dibantu oleh beberapa aplikasi pendukung. Menurut Purba and Harahap, aplikasi dari media sosial dapat membantu selama proses pembelajaran, ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, maka diperlukan bahan ajar yang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan.¹¹⁰ Pembelajaran pada saat ini banyak yang menggunakan pembelajaran sistem online yang dilakukan melalui berbagai media dan teknologi.¹¹¹ Pengembangan melalui media YouTube memberi kemudahan dalam mempersiapkan materi, video percakapan dengan memerankan orang yang kemudian akan diduet antara pengguna lain-lain.¹¹² Banyak sekali manfaat yang ada pada media Youtube, salah satunya adalah

¹⁰⁸ Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*.

¹⁰⁹ Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

¹¹⁰ Yusnita Adelina Purba and Amin Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (April 5, 2022): 1325–34, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.

¹¹¹ Terakreditasi Sinta et al., "Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak," *Jurnal Seni Tari* 9, no. 2 (2020): 176, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085>.

¹¹² M. Ja'far Shodiq Ahmad Zubaidi, Junanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik-Tok," *Arabi: Journal of Arabic Studies* 6, no. 1 (June 30, 2021): 119–34, <https://doi.org/10.24865/AJAS.V6I1.341>; Chandra Ayu Proborini, "Pemanfaatan Aplikasi You Tube Dan Tik Tok Dalam Pembelajaran Seni Budaya Selama Pandemi Pada Materi Berkreasi Seni Tari," *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1, no. 3 (December 6, 2021): 278–89, <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.714>.

pembelajaran yang dilakukan jarak jauh.¹¹³ Dengan begitu, siswa dapat belajar secara mandiri ketika berada di rumah atau dimana pun mereka berada. Berikut ini beberapa aplikasi yang mendukung desain pembelajaran pai di di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara.

Penggunaan aplikasi Canva dalam mendesain pembelajaran PAI menawarkan pendekatan yang inovatif dan kreatif dalam menyajikan materi kepada siswa. Sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, Canva memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan visual, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari konsep-konsep penting dalam PAI.¹¹⁴ Canva menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti infografis, poster, presentasi, hingga lembar kerja. Dengan fitur ini, guru dapat menyajikan materi PAI secara lebih dinamis dan mudah dipahami. Misalnya, ayat-ayat al-Qur'an atau hadis yang relevan dapat dipresentasikan dengan visual yang menarik, membantu siswa mengingat dan memahami pesan-pesan tersebut lebih baik. Selain itu, nilai-nilai dalam mata pelajaran PAI yang abstrak bisa diilustrasikan dengan gambar atau ikon yang jelas, memudahkan siswa mengaitkan konsep tersebut dengan situasi sehari-hari.¹¹⁵

¹¹³ Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari, "Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (August 18, 2021): 1127–34, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1317>.

¹¹⁴ Khairunnisak Nur Isnaini, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5, no. 1 (December 5, 2021): 291, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>.

¹¹⁵ Qadhli Jafar Adrian et al., "Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan," *Journal of Social Sciences and Technology*

Penggunaan Canva juga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Guru dapat membuat kuis atau tugas visual yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Misalnya, siswa bisa diminta untuk membuat poster yang menggambarkan nilai-nilai dalam pembelajaran PAI yang telah mereka pelajari, atau mendesain infografis tentang konsep-konsep akidah yang penting. Ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa menginternalisasi materi dengan cara yang lebih personal dan bermakna.¹¹⁶ Selain itu, Canva memungkinkan integrasi elemen multimedia, seperti video atau animasi sederhana, yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi PAI dengan lebih hidup. Ini sangat berguna untuk menjelaskan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami hanya melalui teks atau ceramah. Dengan visualisasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi.¹¹⁷

Ketiga Membuat unsur-unsur model pembelajaran.¹¹⁸ Model Pembelajaran “*blended learning*” adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka (*konvensional*) dengan pembelajaran *online*.¹¹⁹ Model pembelajaran “*blended learning*” merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan keunggulan metode pembelajaran tatap muka (*konvensional*) dengan kemudahan

for *Community Service (JSSTCS)* 3, no. 2 (September 14, 2022): 187, <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>.

¹¹⁶ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD,” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (February 2, 2022): 102–18, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

¹¹⁷ Kana Puspita et al., “Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design,” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 5, no. 2 (May 23, 2021): 151–61, <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.20334>.

¹¹⁸ Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

¹¹⁹ Zaeni et al. Akhmad, *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Di Madrasah* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2023).

dan fleksibilitas pembelajaran online. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Adapun spesifikasi unsur-unsur model pembelajaran yang telah di amati dapat peneliti sajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.30. Unsur-unsur model pembelajaran dengan *blended learning*

No	Komponen Model Pembelajaran	Aspek Pengamatan	Pernyataan Hasil Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran dirumuskan secara jelas dan spesifik.					
		Pembelajaran dirancang berdasarkan kebutuhan aktual peserta didik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.					
		Pembelajaran mengacu pada kompetensi dasar atau indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam kurikulum.					
2	Sintaks (langkah-langkah pembelajaran)	Pembelajaran dirancang secara sistematis dan logis.					
		Setiap tahapan dalam sintaks pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.					
		Pembelajaran melibatkan aktivitas peserta didik secara aktif.					
3	Sistem Sosial	Pembelajaran dirancang untuk mengatur interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik.					
		Proses pembelajaran mendorong kerja sama,					

		diskusi, atau kolaborasi melalui aktivitas kelompok, proyek bersama, atau pemecahan masalah.					
		Peluang komunikasi yang terbuka diberikan kepada peserta didik, memungkinkan mereka untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan ide					
4	Prinsip Reaksi	Guru dapat merespons tindakan atau jawaban peserta didik dengan pendekatan yang positif dan solutif.					
		Adanya umpan balik yang diberikan oleh guru bersifat konstruktif dan relevan.					
		Guru memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik, baik melalui pujian verbal, penghargaan simbolis dan pengakuan secara langsung.					
5	Sistem Pendukung	Penggunaan media, bahan ajar, dan alat bantu pembelajaran disediakan sesuai kebutuhan peserta didik.					
		Penggunaan teknologi dan sumber daya tambahan digunakan secara optimal.					
6	Pengelolaan Lingkungan Belajar	Pengelolaan lingkungan belajar dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.					

		Lingkungan belajar dirancang agar peserta didik merasa nyaman secara fisik dan psikologis.					
		Keadaan tempat, suasana, dan waktu belajar diatur secara optimal.					
7	Evaluasi	Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik.					
		Metode evaluasi yang digunakan digunakan oleh guru sangat bervariasi.					
		Evaluasi yang dilakukan sesuai dengan pencapaian kompetensi peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.					

Dalam metode ini, pembelajaran tatap muka tetap menjadi fondasi untuk membangun interaksi langsung antara guru dan siswa. Proses ini memungkinkan diskusi, bimbingan, dan umpan balik langsung yang memperkuat hubungan emosional dan pemahaman materi secara mendalam. Di sisi lain, pembelajaran online memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi sumber daya digital, dan mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kecepatan belajar mereka.

Keunggulan utama “*blended learning*” terletak pada fleksibilitas dan personalisasi. Siswa dapat belajar melalui berbagai media, seperti video pembelajaran, kuis daring, atau forum diskusi online, yang melengkapi pembelajaran di kelas. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan guru untuk memanfaatkan teknologi untuk memantau kemajuan siswa secara lebih efektif dan memberikan dukungan yang lebih spesifik berdasarkan kebutuhan individu. Melalui penerapan “*blended*

learning” diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, adaptif, dan relevan dengan tuntutan era digital, sekaligus tetap mempertahankan nilai-nilai interaksi manusia dalam pendidikan.

Keempat, untuk menilai kelayakan desain produk pembelajaran PAI melalui aplikasi TouTube, peneliti perlu menyiapkan instrument penilaian ahli dan praktisi.¹²⁰ (1). Ahli bahasa pembelajaran. Ini berperan memeriksa penggunaan bahasa dalam materi pembelajaran, termasuk tata bahasa, diksi, dan kesesuaian gaya bahasa dengan tingkat pemahaman siswa. Fungsi utamanya adalah untuk memastikan komunikasi yang jelas, efektif, dan sesuai dengan standar kemampuan siswa.¹²¹ (2). Ahli materi pembelajaran. Sebagai ahli atau praktisi dapat berfungsi untuk mengevaluasi isi materi agar sesuai dengan kurikulum, relevan, dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Ahli ini memastikan materi tidak hanya akurat, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.¹²² (3) Ahli media pembelajaran. Ini berfokus pada aspek teknis dan visual dari media yang digunakan, seperti desain, tata letak, dan interaktivitas. Fungsi utama mereka adalah memastikan media pembelajaran menarik, fungsional, dan mendukung penyampaian materi dengan cara yang inovatif dan mudah dipahami siswa. Kombinasi ketiga aspek ini menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.¹²³

¹²⁰ Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*.

¹²¹ Nur Asiah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI,” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, no. 1 (December 25, 2021): 9–18, <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>.

¹²² Ridha Sarwono, “Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 1 (January 28, 2022): 69–73, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p69-73>.

¹²³ Nur Firqa Najiah, Nur Fakhrunnisaa, and Amir Faqihuddin Assafari, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Web Kelas XIPA Di SMAN 1 Enrekang,” *ISLAMIKA* 6, no. 3 (July 1, 2024): 699–711, <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632>.

3. Proses mengembangkan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Dalam proses pengembangan produk pembelajaran PAI melalui aplikasi YouTube di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara, ini merupakan tahapan pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sebagaimana pada aspek keefektifan terhadap penggunaan media YouTube dalam pembelajaran PAI, yang menegaskan bahwa respon terbesar dari kesesuaian isi materi pada desain pembelajaran memperoleh sebesar 78,8%. Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang mendapatkan persentase 72,7%. Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami memperoleh 69,7. Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan mendapatkan 69,7 %. Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar memperoleh sebesar 78,8%.

Kemudian, terdapat juga penilaian terhadap aspek kemenarikan desain produk melalui YouTube dalam pembelajaran PAI, yang meliputi beberapa indikator seperti pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran mendapat nilai persentase sebesar 72,7%. Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan mendapatkan 75,8%. Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan memperoleh 57,6%. Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami 63,6%. Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan mendapatkan 57,6%. Selain itu, pada aspek ketertarikan penggunaan media YouTube dalam pembelajaran PAI, yang meliputi bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media

yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar mendapatkan nilai sebesar 78,8%. Pada tampilan saat penambah keterampilan mendapat 72,7%. Saat guru memberikan bantuan untuk proses belajar peserta didik mendapat 69,7%. Memberi bantuan untuk belajar terhadap peserta didik mendapat 69,7%. Desain produk yang dikembangkan memberi daya tarik dan memberi dampak positif untuk menarik perhatian peserta didik yang memperoleh 78,8%.

Selama proses pembelajaran pendidikan agama Islam melalui aplikasi YouTube memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Platform ini memungkinkan akses materi pembelajaran yang mudah, kapan saja dan di mana saja, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu mereka sendiri. Selain itu, YouTube menyediakan berbagai sumber dari ustaz dan pendidik terpercaya, sehingga peserta didik mendapatkan perspektif yang lebih luas tentang ajaran Islam.¹²⁴ Fitur komentar dan diskusi di bawah video juga memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan rekan sejawat, memperkuat pemahaman mereka. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran PAI melalui YouTube tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi tetapi juga membantu membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik di era digital.

Kemudian, proses pembelajaran pendidikan agama Islam melalui aplikasi YouTube memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik di era digital. Video pembelajaran di YouTube sering kali dikemas dengan desain visual yang menarik, seperti animasi,

¹²⁴ Lely Maharani et al., "Transformasi Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Digital Dan Vak Method Dalam Meningkatkan Kognitif Siswa," *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 1 (July 13, 2023): 82, <https://doi.org/10.30659/jpai.6.1.82-90>.

infografik, dan narasi yang engaging, sehingga mampu memikat perhatian peserta didik. Banyaknya pilihan konten dari berbagai kreator memungkinkan peserta didik menemukan gaya penyampaian yang sesuai dengan preferensi belajar mereka. Fitur seperti autoplay juga membuat peserta didik lebih mudah menjelajahi materi terkait.¹²⁵ Dengan pendekatan ini, pembelajaran PAI tidak hanya menjadi lebih relevan dengan dunia mereka, tetapi juga mampu menumbuhkan minat dan antusiasme untuk mendalami ajaran Islam secara lebih mendalam dan konsisten.

Selain itu, pembelajaran pendidikan agama Islam melalui aplikasi YouTube menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi keagamaan. Dengan format audio-visual, YouTube mampu menghadirkan konten pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan mudah dipahami. Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran PAI yang disajikan melalui video interaktif, yang disampaikan dengan gaya modern. Selain itu, keberagaman konten dan kreator memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan tidak bosan.¹²⁶ Dengan memanfaatkan teknologi YouTube, pembelajaran PAI mampu menjangkau hati dan minat peserta didik, sekaligus memperkuat pemahaman mereka tentang ajaran agama secara mendalam.

Tidak hanya itu, beberapa manfaat pembelajaran PAI dengan menggunakan media sosial seperti YouTube. Pertama, Mewujudkan

¹²⁵ Hasmiza and Romelah, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Youtube Di SMP Nurul Jannah Natuna."

¹²⁶ Hening Kusumaningrum et al., "Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring," *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (January 31, 2022): 92–114, <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.223>.

situasi belajar yang efektif. Dalam pendidikan, media sosial menjadi alat komunikasi efektif yang memiliki dampak cukup signifikan, karena ini untuk memberi kemudahan dalam proses komunikasi dan informasi dari pendidik terhadap siswa yang berisi informasi konten materi pelajaran.¹²⁷ Modifikasi teknologi dalam pembelajaran PAI melalui YouTube dapat meningkatkan edukasi, inovasi dan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran menjadi lebih efektif. Mengingat platform ini sangat populer di kalangan siswa.¹²⁸ Selain itu, keunggulan aplikasi media sosial yang digunakan dalam pembelajaran dapat diakses kapan saja, dan gratis melalui berbagai perangkat elektronik, sehingga memudahkan siswa mendapatkan video pembelajaran.¹²⁹

Kedua, Menumbuhkan keterampilan teknologi digital secara bijak. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran telah membawa inovasi yang signifikan pada belajar di era saat ini.¹³⁰ Penggunaan media sosial telah berkembang menjadi alat alternatif dalam dunia pendidikan yang diterima oleh pemangku kebijakan pendidikan. Ini di anggap sebagai teknologi informatif yang dapat digunakan guru selama proses belajar mengajar melalui konten seperti video yang

¹²⁷ Bima Fandi Asy'arie, Weni Mariyana, Fauzi Nadziiran Haq, Muhammad Syihab As'ad, "Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations."

¹²⁸ Risma Dwi Arisona and Lailatul Musfiroh, "Pengaruh Video Youtube Materi Masa Reformasi (1998-Sekarang) Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu," *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3, no. 1 (January 2023): 45–66, <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i1.1489>.

¹²⁹ Erni Yusnita et al., "Shaping Teenagers' Moral in the Digital Era: Islamic Education Perspective," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 13, no. 1 (2023): 1–15, <https://doi.org/10.33367/ji.v13i1.3529>.

¹³⁰ Bima Fandi Asy'arie, Weni Mariyana, Fauzi Nadziiran Haq, Muhammad Syihab As'ad, "Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations."

disajikan.¹³¹ Misalnya seperti aplikasi YouTube merupakan platform yang sangat populer dan memiliki jutaan pengguna. Aplikasi jenis ini juga menjadi salah satu media yang mendukung pembelajaran berbasis internet.¹³²

Ketiga, Mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dapat menjadi sarana yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi penting selama proses pembelajaran. Ini memiliki respon yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena media sosial yang dimanfaatkan guru dapat mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata dan lebih mudah dipahami oleh siswa.¹³³ Misalnya desain video pada aplikasi YouTube dan TikTok sangat cocok untuk menjelaskan isi materi pelajaran, dan membuat siswa lebih menarik untuk memudahkan pemahaman mereka.¹³⁴ Selain itu, dengan menggunakan media sosial populer pada platform TikTok di dalam kelas, ini diharapkan bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Karena media ini dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan

¹³¹ Dena Mustika and Tasya Amalia Muharaeni, "Penggunaan Media Youtube Dalam Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh Sebagai Sumber Belajar IPS," *Resource* 1, no. 2 (2022): 27–36.

¹³² Sotarduga Sihombing, Juli Royanti Sirait, and Leo Simatupang, "Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Youtube Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 11 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023," *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 2, no. 6 (November 2022): 82–98, <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i4.360>.

¹³³ Bima Fandi Asy'arie, Weni Mariyana, Fauzi Nadziiran Haq, Muhammad Syihab As'ad, "Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations."

¹³⁴ Nurul Mufidah Istikomah and Yudi Krisno Wicaksono, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu," *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 4, no. 1 (January 2024): 67–75, <https://doi.org/10.21154/JIIPSI.V4I1.2344>.

sesuai dengan karakteristik siswa, dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa.¹³⁵

Keempat, Memotivasi siswa untuk bertanya. Media sosial telah memberikan dampak positif untuk motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran tersebut menjadi daya tarik siswa dari kebiasaan mereka dalam mengakses sosmed sebagai sarana untuk belajar.¹³⁶ Dengan menonton konten video pembelajaran yang disiapkan guru sebelum memasuki materi, siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini memicu minat belajar yang lebih tinggi, sehingga siswa dapat lebih fokus dan pada akhirnya menghasilkan efek pembelajaran yang lebih baik.¹³⁷ Selain itu, media sosial memang mampu mendorong pembelajaran aktif siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar yang tidak membosankan.

Kelima, Mendukung pembelajaran secara mandiri. Fakta yang menarik, media sosial juga memiliki unsur-unsur pendidik dan sebagai sumber untuk menyampaikan informasi secara luas, dan ini dapat dimanfaatkan guru sebagai media inovasi penyajian ide

¹³⁵ Desi Setiyadi et al., "Pemanfaatan Video Kreatif Dan Media Sosial Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (February 25, 2022): 31–42, <https://doi.org/10.35878/GURU.V2I1.344>.

¹³⁶ Bima Fandi Asy'arie, Weni Mariyana, Fauzi Nadziiran Haq, Muhammad Syihab As'ad, "Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations."

¹³⁷ Elsa Ardiana and Azwar Ananda, "The Effect of Using the Tiktok Application as a Learning Media on the Activeness and Learning Outcomes of Class XI Social Sciences Students in Sociology Subjects at SMA N 1 Ampek Angkek," *LANGGAM: International Journal of Social Science Education, Art and Culture* 1, no. 02 (March 18, 2022): 22–29, <https://doi.org/10.24036/langgam.v1i02.13>.

gagasan, materi pendidikan kepada peserta didik.¹³⁸ Metode ini membuat siswa lebih tertarik untuk mengerjakan tugas guru karena materi yang diberikan lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.¹³⁹ Di sisi lain, ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi belajar mandiri, dan menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan. Banyak siswa merasa lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik saat belajar melalui YouTube, karena berbagai variasi konten materi pelajaran PAI dalam bentuk video menjadi daya tarik siswa untuk semangat belajar.¹⁴⁰

Pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis YouTube untuk siswa kelas V di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara dilakukan sebagai respons terhadap kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi PAI-BP. Selain itu, motivasi dan semangat belajar siswa terhadap pelajaran ini juga tergolong rendah. Proses pembelajaran di kelas membutuhkan motivasi dari setiap siswa. Motivasi menjadi elemen penting yang memengaruhi berbagai aspek pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan pengetahuan atau keterampilan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, terutama di era digital seperti saat ini.

¹³⁸ Bima Fandi Asy'arie, Weni Mariyana, Fauzi Nadziiran Haq, Muhammad Syihab As'ad, "Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations."

¹³⁹ Unik Hanifah Salsabila et al., "Implikasi Teknologi Terhadap Pendidikan Islam Di Era Globalisasi," *Wardah* 23, no. 2 (December 31, 2022): 308–29, <https://doi.org/10.19109/wardah.v23i2.15093>.

¹⁴⁰ Widya Asmi Ningtias and Sujarwo, "Pengaruh Intensitas Mengakses Video Pembelajaran IPS Di Youtube Terhadap Minat Baca Buku IPS," *Edukasi IPS* 5, no. 2 (August 2021): 9–17, <https://doi.org/10.21009/EIPS.005.02.02>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba terakhir terhadap Vidio pembelajaran berbasis *youtube* mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada Peserta Didik Kelas V Semester 2 di SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab Way Jepara ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan Peserta Didik didapatkan Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan diperoleh dari 10 responden Peserta Didik yang menjadi sampel dengan total rata-rata presentase yaitu 81.6%. Sedangkan hasil analisis kebutuhan guru diperoleh Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan guru pada tabel di atas diperoleh dari 1 responden guru dengan perolehan prosentase 84%.
2. Hasil mendesain pengembangan diperoleh media pembelajaran PAI-BP berbasis youtube berupa video pembelajaran yang diakses menggunakan link dan QR Code mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab semester 2. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan tahap yang harus dikerjakan secara berurutan, antara lain yaitu;
 - a) Tahap pra-pengembangan,
 - b) Tahap pengembangan produk,
 - c) Tahap validasi dan revisi,
 - d) Tahap uji coba produk.
3. Hasil proses mengembangkan berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan Peserta Didik kelas V terhadap penggunaan video

media pembelajaran berbasis youtube mencapai 81.6%. selain dari pada itu diperoleh hasil belajar pada uji coba lapangan kelas V yang di ukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Peserta Didik pada pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti dengan menggunakan media Vidio pembelajaran berbasis *youtube* untuk kelas V. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa X2 lebih tinggi dari X1 menunjukkan bahwa hasil *post-test* lebih bagus dari pada *pre-test*. Hal tersebut menunjukan bahwa Vidio pembelajaran berbasis *youtube* mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab mampu meningkatkan hasil belajar Peserta Didik dalam pembelajaran.

B. Saran Kajian Pengembangan

Pengembangan Pengembangan media pembelajaran PAI-BP berbasis *youtube* yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran PAI-BP kelas V SD Al-Qur'an Minhajuth Thullab. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan dengan pengembangan Vidio pembelajaran berbasis *youtube*.

Saran tersebut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis youtube mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk Peserta Didik kelas V SD yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan bahan media pembelajaran berbasis youtube mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti ini hendaknya didukung oleh unsur-unsur

belajar lain yang lebih relevan dengan materi pelajaran.

2. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi yang lebih banyak berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti dan ditambah dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
3. Disarankan kepada guru Sekolah Dasar untuk mencoba mengembangkan buku mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Fatoni. "Implikasi Kurikulum Merdeka Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini: Tinjauan Terhadap Peran, Tantangan, Dan Peluang." *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 6, no. 1 (May 26, 2024): 52–63. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7545>.
- Adiyono, Adiyono, Awalina Fadhilatunnisa, Nofri Ahmadi Rahmat, and Nurul Munawarroh. "Islamic Religious Education Learning Outcomes Evaluation: Implementation of Steps, Concepts and Solutions in Public Elementary School." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (November 13, 2023): 5208–22. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.4384>.
- Afif, Nur. "Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal Dan Implementasinya Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (October 31, 2022): 1041. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.3177>.
- Ahmad Zubaidi, Junanah, M. Ja'far Shodiq. "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik-Tok." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 6, no. 1 (June 30, 2021): 119–34. <https://doi.org/10.24865/AJAS.V6I1.341>.
- Akhmad, Zaeni et al. *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Di Madrasah*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2023.
- Akmansyah, M. "Al-Qur'an Dan Al-Sunnah Sebagai Dasar Ideal Pendidikan Islam." *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam* 8, no. 2 (2015): 132.
- Anwar Syaiful. *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera, 2014.
- Ardiana, Elsa, and Azwar Ananda. "The Effect of Using the Tiktok Application as a Learning Media on the Activeness and Learning Outcomes of Class XI Social Sciences Students in Sociology Subjects at SMA N 1 Ampek Angkek." *LANGGAM: International Journal of Social Science Education, Art and Culture* 1, no. 02

(March 18, 2022): 22–29.
<https://doi.org/10.24036/langgam.v1i02.13>.

Ariani, Findi, Muhammad Ali, and Bima Fandi Asy'arie. "Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Shalat Anak Di Era Globalisasi (Studi Kasus Di Desa Untoro, Trimurjo Lampung Tengah)." *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan* 8, no. 2 (December 21, 2023): 42. <https://doi.org/10.32332/riayah.v8i2.7591>.

Arief S. Sadiman et al. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

Arifin, Zainul, Suci Ramadhanti Febriani, and Anasruddin Anasruddin. "Using Bloom's Taxonomy in Arabic Learning Media to Elevate Student's Writing in Covid-19 Situation." *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 9, no. 1 (June 1, 2021): 1–12. <https://doi.org/10.23971/altarib.v9i1.2530>.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Aryani, Rizka Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMP 'Plus' Darus Sholah Jember." Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember, 2022. <http://digilib.uinkhas.ac.id/7769/>.

Asiah, Nur, Ayu Nur Shawmi, Silvi Megantara, and Djoko Rohadi Wibowo. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, no. 1 (December 25, 2021): 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>.

Asy'arie, Bima Fandi. "Pengembangan Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media TikTok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di MAN 1 Lampung Timur." In *(Thesis) Institut Agama Islam Negeri Metro*, 25–40, 2022. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/6106/>.

Asy'arie, Bima Fandi. "Strategy For Islamic Religious Education Teachers in Growing Aqidah Towards Students in Batanghari, Lampung Timur." *Jurnal Diskursus Islam* 11, no. 3 (December 31, 2023):

267–84. <https://doi.org/10.24252/JDI.V11I3.40885>.

Asy'arie, Bima Fandi, Rachmad Arif Ma'ruf, and Anharul Ulum. "Analisis Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Ghazali." *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 15, no. 2 (December 9, 2023): 155–66. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2279>.

Azis, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. LP2M IAIN Palangka Raya Press, 2021.

Azizah Siti Lathifah. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 4, no. 1 (February 2, 2024): 69–76. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>.

Bakhtiar, Nurhasanah. *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018.

Bakri, F, S Wulandari, and D Mulyati. "Students Worksheet with Augmented Reality Media: Scaffolding Higher Order Thinking Skills of High School Students on Uniform Accelerated Motion Topic." *Journal of Physics: Conference Series* 1521, no. 2 (April 1, 2020): 022040. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/2/022040>.

Bašić, Maja. "Organisational Learning Antecedents and Open Innovation: Differences in Internationalisation Level." *International Journal of Innovation Studies* 5, no. 4 (December 2021): 161–74. <https://doi.org/10.1016/j.ijis.2021.12.001>.

Bima Fandi Asy'arie, Weni Mariyana, Fauzi Nadziiran Haq, Muhammad Syihab As'ad, Dimas Aditia. "Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations." *Southeast Asian Journal of Islamic Education* 7, no. 2 (2024): 31–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/sajie.v7i2.9051>.

Bishop, Sophie. "Anxiety, Panic and Self-Optimization: Inequalities and the YouTube Algorithm." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 24, no. 1 (February 10, 2018): 69–84. <https://doi.org/10.1177/1354856517736978>.

- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Burhanudin, Jajat. *Islam Dalam Arus Sejarah Indonesia*. Prenada Media, 2017.
- Cahyono, Guntur. “Pemanfaatan Media Youtube Dakwah Ustadz Adi Hidayat Dalam Pengembangan Materi Fikih Madrasah Ibtidaiyah.” *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam* 4, no. 1 (June 30, 2019): 78. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v4i1.1474>.
- Caladine, Richard. *Enhancing E-Learning With Media-Rich Content and Interactions*. IGI Global, 2008.
- Dwi Arisona, Risma, and Lailatul Musfiroh. “Pengaruh Video Youtube Materi Masa Reformasi (1998-Sekarang) Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu.” *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3, no. 1 (January 2023): 45–66. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i1.1489>.
- Dwijayani, N M. “Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes.” *Journal of Physics: Conference Series* 1321, no. 2 (October 1, 2019): 022099. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Fameska, Elga, Riri Okra, Supriadi Supriadi, and Hari Antoni Musril. “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran PAI.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 1 (March 21, 2023): 657–64. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>.
- Faris Fathurrohman, Mahrus As’ad, Widhiya Ninsiana, Bima Fandi Asy’arie, and Al-Mahdi. “Utilization of the YouTube Application in Learning Akidah Akhlak at Senior High School.” *Bustanul Ulum Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (December 29, 2024): 112–35. <https://doi.org/10.62448/bujie.v2i2.99>.
- Febrianti, Indri, Jihan Tuffahati, Ahmad Rifai, Rizky Hasan Affandi, Syakila Pradita, Rizki Akmalia, and Amiruddin Siahaan. “Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan.” *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (July 1, 2023): 506–22. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1763>.

- Firqa Najiah, Nur, Nur Fakhrunnisaa, and Amir Faqihuddin Assafari. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Web Kelas XIPA Di SMAN 1 Enrekang." *ISLAMIKA* 6, no. 3 (July 1, 2024): 699–711. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632>.
- Hasmiza, Hasmiza, and Romelah Romelah. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Youtube Di SMP Nurul Jannah Natuna." *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 30, 2022): 354. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.13153>.
- Hasmiza, and M. Nurul Humaidi. "Efektivitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digitalisasi." *Research and Development Journal of Education* 9, no. 1 (April 11, 2023): 97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.13928>.
- Ilimiyah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (July 5, 2021): 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.
- Isnaini, Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri. "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5, no. 1 (December 5, 2021): 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>.
- Isroani, Farida, Noornajihan Jaafar, and Muflihaini Muflihaini. "Effectiveness of E-Learning Learning to Improve Student Learning Outcomes at Madrasah Aliyah." *International Journal of Science Education and Cultural Studies* 1, no. 1 (November 10, 2022): 42–51. <https://doi.org/10.58291/ijsecs.v1i1.26>.
- Isti'ana, Ais. "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 1 (May 26, 2024): 302–10. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>.
- Istikomah, Nurul Mufidah, and Yudi Krisno Wicaksono. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu." *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 4, no. 1 (January 2024): 67–75. <https://doi.org/10.21154/JIIPSI.V4I1.2344>.

- Jafar Adrian, Qadhli, Novia Utami Putri, Akhmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring, I Wayan Sudana, Okky Adi Darmawan, Fajar Anggit Nugroho, and Nur Faqih Ardiantoro. "Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 3, no. 2 (September 14, 2022): 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>.
- Jamin, Ahmad. "Pengembangan Karakter Peserta Didik Melalui Scientific Approach Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kurikulum 2013 (Sebuah Grounded Theory)." *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (December 5, 2019): 193–204. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.357>.
- Judrah, Muh., Aso Arjum, Haeruddin Haeruddin, and Mustabsyirah Mustabsyirah. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral." *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 1 (February 29, 2024): 25–37. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>.
- Kang, M., and T. Im. "Factors of Learner–Instructor Interaction Which Predict Perceived Learning Outcomes in Online Learning Environment." *Journal of Computer Assisted Learning* 29, no. 3 (June 5, 2013): 292–301. <https://doi.org/10.1111/jcal.12005>.
- Kaplan, Andreas M., and Michael Haenlein. "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media." *Business Horizons* 53, no. 1 (January 2010): 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>.
- Karamina, Sharfina, Thriwaty Aرسال, and YYFR Sunarjan. "The Role of Social Studies Teacher in the Use of YouTube Vlog-Based Learning Media." In *Proceedings of the International Conference on Science and Education and Technology (ISET 2019)*. Paris, France: Atlantis Press, 2020. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200620.036>.
- Kusumaningrum, Hening, Unik Hanifah Salsabila, Nanik Rahmanti, Istiani Nur Kasanah, and Dian Sidik Kurniawan. "Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (January 31, 2022): 92–114. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.223>.

- Latifah, Alfi, and Andi Prastowo. "Analisis Pembelajaran Daring Model Website Dan M-Learning Melalui Youtube Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2 SD/MI." *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (December 31, 2020): 69–78. https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v1i01.7304.
- Lawrence, Japhet E., and Usman A. Tar. "Factors That Influence Teachers' Adoption and Integration of ICT in Teaching/Learning Process." *Educational Media International* 55, no. 1 (January 2, 2018): 79–105. <https://doi.org/10.1080/09523987.2018.1439712>.
- Llorent-Bedmar, Vicente, Verónica C. Cobano-Delgado Palma, and María Navarro-Granados. "Islamic Religion Teacher Training in Spain: Implications for Preventing Islamic-Inspired Violent Radicalism." *Teaching and Teacher Education* 95 (October 2020): 103138. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103138>.
- Lukitasari, Febriani, Luthfiyah Nurlaela, Rita Ismawati, and Tri Rijanto. "Comparison of Learning Outcomes Between Discovery Learning with Inquiry Learning Reviewed of Student Learning Independence At Vocational High School." *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2, no. 10 (October 30, 2020): 837–42. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i10.3305>.
- Maharani, Lely, Khunafah Khunafah, Umar Faruq, and Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi. "Transformasi Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Digital Dan Vak Method Dalam Meningkatkan Kognitif Siswa." *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 1 (July 13, 2023): 82. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.1.82-90>.
- Mahmudah, Aminatul. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT: Aplikasi Macromedia Flash." *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 9, no. 1 (May 14, 2023): 1–16. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v9i1.3112>.
- Mahrus. "Desain Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (March 1, 2021): 81–100. <https://doi.org/10.37286/ojs.v7i1.93>.
- Maisah, Martinis Yamin &. *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Persada Press, 2010.

- Maulidah, Nazula Indana, Bima Fandi Asy'arie, Esa Nurwahyuni, and Sulalah Sulalah. "Analisis Kebijakan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Madrasah: Dampaknya Terhadap Pemahaman Agama, Nilai Moral, Psikologi Dan Sosial." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (January 2, 2024): 264–77. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3215>.
- Meilani, Dian, and Ummu Aiman. "Implementation of 21st-Century Learning on Psychomotor Learning Outcomes in Science Materials With Learning Motivation as Co-Variable." In *Proceedings of the 5th Progressive and Fun Education International Conference (PFEIC 2020)*, 37–40, 2020. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201015.007>.
- Meiran, Hengki Koes, Alimni Alimni, and Rossi Delta Fitrihanah. "Actualization of Pancasila Values through Religious Moderation Based on Islamic Boarding School (Pesantren) Education." *Jurnal Indonesia Studi Moderasi Beragama* 1, no. 1 (April 28, 2024): 1–11. <https://ojs.aeducia.org/index.php/jismb/article/view/13>.
- Miftahul Jannah, Feryana N, H Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, and E Isnuryantono. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (March 31, 2023): 1–9. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.
- Mirdanda, Arsyi. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Yudha English Gallery, 2018.
- Mufarroha, Amaliya. "Efektivitas Penggunaan Youtube Video Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Studi Multi-Situs Di SMK An-Nur Dan Smk Nurul Yaqin Kab. Sampang." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020. <http://digilib.uinsa.ac.id/44843/>.
- Muhammad. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Mataram: Sanabil Publishing, 2019.
- Munib, Abdul. "Efektifitas Puasa Dalam Meningkatkan Disiplin Beribadah Bagi Masyarakat Desa Karduluk Sumenep." *Al-Ulum : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Ke Islaman* 6, no. 1 (February 6, 2019): 19–29. <https://doi.org/10.31102/alulum.6.1.2019.19-29>.

- Mustika, Dena, and Tasya Amalia Muharaeni. "Penggunaan Media Youtube Dalam Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh Sebagai Sumber Belajar IPS." *Resource* 1, no. 2 (2022): 27–36.
- Nasution, Wahyudin Nur. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Medan: Perdana Publishing, 2018.
- Nawwaroh, Qotrunnada, Istikomah Istikomah, and Zetty Nurzuliana Rashed. "The Use Of YouTube Media In Islamic Religious Education Learning." *Tadrib* 8, no. 2 (December 31, 2022): 265–82. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v8i2.13967>.
- Ningtias, Widya Asmi, and Sujarwo. "Pengaruh Intensitas Mengakses Video Pembelajaran IPS Di Youtube Terhadap Minat Baca Buku IPS." *Edukasi IPS* 5, no. 2 (August 2021): 9–17. <https://doi.org/10.21009/EIPS.005.02.02>.
- Nur Efendi, and Muh Ibnu Sholeh. "Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran." *Academicus: Journal of Teaching and Learning* 2, no. 2 (October 25, 2023): 68–85. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>.
- Permatasari, Dian, Amirudin Amirudin, and Achmad Junaedi Sittika. "Pemanfaatan Aplikasi Youtube Dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Glasser* 6, no. 1 (December 29, 2021): 10. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1164>.
- Proborini, Chandra Ayu. "Pemanfaatan Aplikasi You Tube Dan Tik Tok Dalam Pembelajaran Seni Budaya Selama Pandemi Pada Materi Berkreasi Seni Tari." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1, no. 3 (December 6, 2021): 278–89. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.714>.
- Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (April 5, 2022): 1325–34. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- Puspita, Kana, Muhammad Nazar, Latifah Hanum, and Muhammad Reza. "Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design." *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 5, no. 2

(May 23, 2021): 151–61. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.20334>.

Puspitasari, Anggun Citra Dini Dwi. “Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (August 18, 2021): 1127–34. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1317>.

Rahayuni, Galuh. “Pengembangan Media Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Membangun Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 1 (June 28, 2022): 131–41. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.268>.

Rambe, Mangarahon. “Pelaksanaan Supervisi Akademik Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.” *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 3, no. 4 (July 8, 2019): 781. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7464>.

Riduwan. “Dasar-Dasar Statistika,” 39. Bandung: Alfabeta, 2015.

Rø, Kirsti, and Kristin Krogh Arnesen. “The Opaque Nature of Generic Examples: The Structure of Student Teachers’ Arguments in Multiplicative Reasoning.” *The Journal of Mathematical Behavior* 58 (June 1, 2020): 100755. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2019.100755>.

Rodriguez-Gil, Luis, Pablo Orduña, Javier García-Zubia, and Diego López-de-Ipiña. “Interactive Live-Streaming Technologies and Approaches for Web-Based Applications.” *Multimedia Tools and Applications* 77, no. 6 (March 11, 2018): 6471–6502. <https://doi.org/10.1007/s11042-017-4556-6>.

Ruiz-Bañuls, Mónica, Isabel María Gómez-Trigueros, José Rovira-Collado, and María Luisa Rico-Gómez. “Gamification and Transmedia in Interdisciplinary Contexts: A Didactic Intervention for the Primary School Classroom.” *Heliyon* 7, no. 6 (June 2021): e07374. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374>.

Rulli, Nasrullah. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Siosioteknologi*. Bandung: Samiosa Rekatama Media, 2015.

Rusdi, Muhammad. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018.

- Rusman et al. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011.
- Salsabila, Unik Hanifah, Avif Ariyanto, Ahmad 'Alim Wijaya, Hafidh Fadillah Aziz, and Ardiyan Muhammad Syafii Ma'arif. "Implikasi Teknologi Terhadap Pendidikan Islam Di Era Globalisasi." *Wardah* 23, no. 2 (December 31, 2022): 308–29. <https://doi.org/10.19109/wardah.v23i2.15093>.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Sarwono, Ridha. "Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 1 (January 28, 2022): 69–73. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p69-73>.
- Sauqy, Ahmad. *Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikatif)*. Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019.
- Saurabh, Samant, and Sanjana Gautam. "Modelling and Statistical Analysis of YouTube's Educational Videos: A Channel Owner's Perspective." *Computers & Education* 128 (January 2019): 145–58. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.003>.
- Schneider, Sascha, Steve Nebel, Maik Beege, and Günter Daniel Rey. "The Autonomy-Enhancing Effects of Choice on Cognitive Load, Motivation and Learning with Digital Media." *Learning and Instruction* 58, no. June (December 2018): 161–72. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.06.006>.
- Septiani Selly Susanti, Laila Nursafitri, Iri Hamzah, Rita Zunarti, Darmanto, Fitriyah, Bima Fandi Asy'arie, and Muhammad Syihab As'ad. "Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21, no. 1 (June 30, 2024): 40–59. <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>.
- Setiyadi, Desi, Dewi Fortuna, & Anggy, and Bagas Ramadhan. "Pemanfaatan Video Kreatif Dan Media Sosial Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (February 25, 2022): 31–42. <https://doi.org/10.35878/GURU.V2I1.344>.

- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Guruan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013.
- . *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media, 2016.
- Shi, Yinghui, Yanqiong Ma, Jason MacLeod, and Harrison Hao Yang. “College Students’ Cognitive Learning Outcomes in Flipped Classroom Instruction: A Meta-Analysis of the Empirical Literature.” *Journal of Computers in Education* 7, no. 1 (March 20, 2020): 79–103. <https://doi.org/10.1007/s40692-019-00142-8>.
- Shim, Jaekwoun. “Investigating the Effectiveness of Introducing Virtual Reality to Elementary School Students’ Moral Education.” *Computers & Education: X Reality* 2, no. January (2023): 100010. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100010>.
- Sibilana, Annas Ribab. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Guruan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang.” UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016. <http://etheses.uin-malang.ac.id/4095/>.
- Sihombing, Sotarduga, Juli Royanti Sirait, and Leo Simatupang. “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Youtube Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 11 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023.” *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 2, no. 6 (November 2022): 82–98. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i4.360>.
- Sinta, Terakreditasi, Desella Rasida Luisandrith, Setyo Yanuartuti, Pendidikan Seni Budaya, and Universitas Negeri Surabaya. “Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak.” *Jurnal Seni Tari* 9, no. 2 (2020): 176. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085>.
- Sugianti, Yudi Hari Rayanto &. *Buku Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, n.d.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV, Alfabeta, 2017.

- Sukiman, Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Tan, LeeAnn, See Hoe Ng, Azahadi Omar, and Tilakavati Karupaiah. "What's on YouTube? A Case Study on Food and Beverage Advertising in Videos Targeted at Children on Social Media." *Childhood Obesity* 14, no. 5 (July 2018): 280–90. <https://doi.org/10.1089/chi.2018.0037>.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (February 2, 2022): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Tsalitsa, Annuriana, Siti Nurrahayu Putri, Lusi Rahmawati, Nur Azlina, and Ulya Fawaida. "Problematika Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum Tingkat SMA." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (June 24, 2020): 105. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v4i1.1950>.
- Ulum, Anharul, Ahmad Rozi Ride, M Kamil Salas, Bima Fandi Asy'arie, Adam Hafidz, and Al Fajar. "Humanistic Education Perspective of the Qur'an and Hadith." *AL QUDS: Jurnal Studi Alquran Dan Hadis* 8, no. 2 (August 25, 2024): 378–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29240/alquds.v8i2.7806>.
- "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (BAB V Peserta Didik: Pasal 12)," 2003.
- Voorveld, Hilde A. M., Guda van Noort, Daniël G. Muntinga, and Fred Bronner. "Engagement with Social Media and Social Media Advertising: The Differentiating Role of Platform Type." *Journal of Advertising* 47, no. 1 (January 2, 2018): 38–54. <https://doi.org/10.1080/00913367.2017.1405754>.
- Wei, Xiaomei, Nadira Saab, and Wilfried Admiraal. "Assessment of Cognitive, Behavioral, and Affective Learning Outcomes in Massive Open Online Courses: A Systematic Literature Review." *Computers & Education* 163 (April 2021): 104097. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104097>.

- Wibawa, Setya Chendra. "The Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 1 (May 15, 2017): 74–79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>.
- Wibowo, Hamid Sakti. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*. Tiram Media, 2023.
- Widoyoko, Sugeng Eko Putro. "Pengembangan Model Evaluasi Kualitas Dan Output Pembelajaran IPS Di SMP." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 11, no. 1 (September 17, 2013): 40–54. <https://doi.org/10.21831/pep.v11i1.1417>.
- Wiwi Dwi Daniyarti, Bima Fandi Asy'arie, Siti Khomsiyati, Refiyana Yolanda, Ananda Nova Saraswati. "Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pemanfaatan Aplikasi Tik-Tok Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Di SMP Negeri 1 Malang." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2 (2024): 85–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/16s6wk54>.
- Yusnita, Erni, Andika Eko Prasetyo, Uswatun Hasanah, Era Octafiona, and Zahra Rahmatika. "Shaping Teenagers' Moral in the Digital Era: Islamic Education Perspective." *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 13, no. 1 (2023): 1–15. <https://doi.org/10.33367/ji.v13i1.3529>.
- Zafeer, Hafiz Muhammad Ihsan, Samra Maqbool, Yu Rong, and Sufyan Maqbool. "Mapping the Relationship and Influence of School Internal Factors with an Eye towards Students' Science Academic Outcomes." *Heliyon* 10, no. 19 (October 2024): e38696. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38696>.
- Zainiyati, Husniatus Salamah. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Teori Dan Aplikasinya)*. Surabaya: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2013.
- Zainiyati, Husniatus Salamah. *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Surabaya: CV. Putra Media Nusantara, 2010. <https://core.ac.uk>.

Zhou, Quan, Chei Sian Lee, Sei-Ching Joanna Sin, Sijie Lin, Huijie Hu, and Muhammad Fahmi Firdaus Bin Ismail. "Understanding the Use of YouTube as a Learning Resource: A Social Cognitive Perspective." *Aslib Journal of Information Management* 72, no. 3 (June 16, 2020): 339–59. <https://doi.org/10.1108/AJIM-10-2019-0290>.

LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PASCASARJANA**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: pps.metrouniv.ac.id;
email: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

Nomor : In.28.5/PPs/Perpus/02/2025

Perpustakaan Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Muhammad Hadi Rifai**
NPM : **2171010071**
Prodi : **Magister PAI**

Terhitung sejak tanggal 24 Februari 2025 dinyatakan telah bebas dari pinjaman buku dan koleksi lainnya di Perpustakaan Pascasarjana IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 24 Februari 2025

Yang menerima

[Signature]
Bairus Salim



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1355/In.28/S/U.1/OT.01/02/2025**

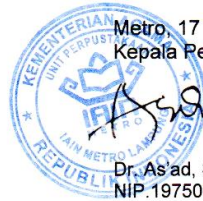
Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Hadi Rifa'i
NPM : 2171010071
Fakultas / Jurusan : Pascasarjana / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2171010071

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 17 Februari 2025
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Mer
NIP.19750505 200112 1 002

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Arindia
 Kelas : Lima
 Hari/Tanggal Pengisian : 4-11-2024

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat dan mengamati dari produk yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom/tabel 1,2,3,4 dan 5 pada jawaban sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat kami harapkan demi memperoleh data yang obyektif.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
 4 : Sesuai
 3 : Cukup Sesuai
 2 : Kurang Sesuai
 1 : Tidak Sesuai

No	Aspek Penilaian	Indikator	Respon Pernyataan Siswa				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran			✓		
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang				✓	
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami				✓	
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan				✓	
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar			✓		
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran			✓		✓

		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan					✓
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan				✓	
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami					✓
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan					✓
3.	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar					✓
		Menambah keterampilan				✓	
		Memberi bantuan untuk belajar					✓
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian				✓	
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran			✓		

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : fernando
 Kelas : Cina
 Hari/Tanggal Pengisian : 4 - 11 - 2024

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat dan mengamati dari produk yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom/tabel 1,2,3,4 dan 5 pada jawaban sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat kami harapkan demi memperoleh data yang obyektif.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
 4 : Sesuai
 3 : Cukup Sesuai
 2 : Kurang Sesuai
 1 : Tidak Sesuai

No	Aspek Penilaian	Indikator	Respon Pernyataan Siswa				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran					✓
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang				✓	
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami					✓
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan					✓
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar					✓
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran					✓

		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan					✓	
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan				✓		
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami					✓	
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan					✓	
3.	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar			✓			
		Menambah keterampilan				✓		
		Memberi bantuan untuk belajar						✓
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian			✓			
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran				✓		

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Candra Kirana

Kelas : V
 Hari/Tanggal Pengisian : Senin 21-10-2024

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat dan mengamati dari produk yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom/tabel 1,2,3,4 dan 5 pada jawaban sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat kami harapkan demi memperoleh data yang obyektif.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
 4 : Sesuai
 3 : Cukup Sesuai
 2 : Kurang Sesuai
 1 : Tidak Sesuai

No	Aspek Penilaian	Indikator	Respon Pernyataan Siswa				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran					√
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang					√
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami					√
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan					√
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar					√
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran					√

		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan					✓	
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan				✓		
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami					✓	
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan				✓		
3.	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar					✓	
		Menambah keterampilan				✓	✓	
		Memberi bantuan untuk belajar						✓
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian						✓
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran				✓		

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Kelas : Cima
 Hari/Tanggal Pengisian : 21/10 2024

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat dan mengamati dari produk yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom/tabel 1,2,3,4 dan 5 pada jawaban sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat kami harapkan demi memperoleh data yang obyektif.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
- 4 : Sesuai
- 3 : Cukup Sesuai
- 2 : Kurang Sesuai
- 1 : Tidak Sesuai

No	Aspek Penilaian	Indikator	Respon Pernyataan Siswa				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran					✓
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang					✓
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami				✓	
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan					✓
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar				✓	
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran					✓

		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan					✓	
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan					✓	
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami				✓		
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan					✓	
3.	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar				✓		
		Menambah keterampilan					✓	
		Memberi bantuan untuk belajar						✓
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian						✓
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran				✓		

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Reza Nugrah
 Kelas : (5)
 Hari/Tanggal Pengisian : 4-11-2024

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu siswa/siswi melihat dan mengamati dari produk yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom/tabel 1,2,3,4 dan 5 pada jawaban sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat kami harapkan demi memperoleh data yang obyektif.

B. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Sesuai
 4 : Sesuai
 3 : Cukup Sesuai
 2 : Kurang Sesuai
 1 : Tidak Sesuai

No	Aspek Penilaian	Indikator	Respon Pernyataan Siswa				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan	Kesuaian isi materi pada desain pembelajaran					✓
		Kesesuaian rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang					✓
		Kesesuaian isi materi memberi kemudahan untuk dipahami				✓	
		Kejelasan uraian pembahasan dan pemberian latihan					✓
		Kejelasan isi materi secara keseluruhan dapat memotivasi dalam belajar					✓
2.	Kemenarikan	Pengoprasian penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran					✓

		Kesesuaian pemilihan tulisan dan warna pada desain yang dikembangkan					✓
		Ketepatan dalam pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi yang ditampilkan				✓	
		Penggunaan bahasa dan kata yang digunakan dalam desain pembelajaran mudah dipahami					✓
		Kesesuaian waktu dalam penyajian materi pada media yang digunakan					✓
3.	Ketertarikan	Bahan ajar dalam desain pembelajaran pada media yang digunakan dapat menumbuhkan minat belajar					✓
		Menambah keterampilan					✓
		Memberi bantuan untuk belajar					✓
		Memberi daya tarik untuk menarik perhatian					✓
		Memberi dampak positif dalam proses pembelajaran				✓	

DOKUMENTASI





Praktik Zakat

Menonton Media Pembelajaran YouTube Kelas V



Upacara bendera hari Senin sebelum pembelajaran



HASIL WAWANCARA



Peneliti (Muhammad Hadi Rifai):

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh, Bu Siti Fatimah. Terima kasih atas kesediaan Ibu untuk meluangkan waktu dalam wawancara ini. Saya sedang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis YouTube. Saya ingin mendengar pandangan Ibu tentang ini. Sebagai awal, bagaimana biasanya Ibu mengajar mata pelajaran ini di kelas?

Guru (Siti Fatimah):

Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh, Pak Hadi. Untuk saat ini, saya masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, diskusi, dan penugasan tertulis. Sesekali saya menggunakan gambar atau buku tambahan sebagai media, tetapi saya belum pernah menggunakan media berbasis teknologi, termasuk YouTube.

Peneliti:

Terima kasih atas penjelasan Ibu. Apakah Ibu pernah merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini memiliki keterbatasan?

Guru:

Iya, Pak. Kadang saya merasa siswa kurang termotivasi, terutama ketika materinya terasa abstrak atau kurang relevan bagi mereka. Selain itu, dengan metode ceramah, siswa cenderung pasif. Saya juga merasa bahwa media visual mungkin bisa membantu mereka lebih mudah memahami konsep-konsep tertentu, terutama yang membutuhkan penjelasan mendalam.

Peneliti:

¡Betul sekali, Bu. Media pembelajaran berbasis YouTube memiliki potensi besar untuk mengatasi beberapa tantangan tersebut. Apakah Ibu pernah mempertimbangkan untuk menggunakan media seperti video dalam pengajaran?

Guru:

Saya sebenarnya tertarik, Pak. Saya melihat bahwa siswa sangat akrab dengan teknologi, termasuk YouTube. Tetapi saya merasa kurang percaya diri dalam hal teknologi. Selain itu, saya khawatir dengan keterbatasan waktu untuk mempersiapkan materi berbasis video.

Peneliti:

Saya memahami kendala tersebut, Bu. Salah satu tujuan penelitian saya adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis YouTube yang praktis dan relevan untuk guru seperti Ibu. Dengan media ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Apa pendapat Ibu tentang ide ini?

Guru:

Menurut saya, itu ide yang sangat baik, Pak. Jika media tersebut dapat membantu kami sebagai guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif, tentu akan sangat bermanfaat. Apalagi jika video-video itu bisa digunakan berulang kali dan diakses siswa di luar jam pelajaran.

Peneliti:

Alhamdulillah, saya senang mendengar tanggapan positif Ibu. Dalam pengembangan media ini, kira-kira apa saja yang menurut Ibu perlu diperhatikan agar media tersebut efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa?

Guru:

Saya rasa, yang penting adalah konten yang sesuai dengan kurikulum dan menarik bagi siswa. Misalnya, video harus memiliki gambar, animasi, atau cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, durasinya juga sebaiknya tidak terlalu panjang agar siswa tetap fokus.

Peneliti:

Masukan yang sangat berharga, Bu. Apakah Ibu bersedia terlibat dalam penelitian ini, misalnya dengan memberikan umpan balik atau mencoba media pembelajaran yang kami kembangkan?

Guru:

Tentu saja, Pak Hadi. Saya merasa ini adalah kesempatan yang baik untuk belajar dan meningkatkan cara mengajar saya. Saya juga ingin siswa saya mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Peneliti:

Terima kasih banyak, Bu Siti. Saya sangat menghargai keterbukaan dan dukungan Ibu. Semoga kolaborasi ini dapat memberikan manfaat besar bagi pendidikan kita.

Guru:

Sama-sama, Pak Hadi. Saya juga berharap penelitian ini sukses dan dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru lainnya.

Peneliti:

Amin. Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.

Guru:

Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.

CURICULUM VITAE



Nama : Muhammad Hadi Rifa'i
TTL : Ruguk, 15 Agustus 1984
Alamat : YPP. Minhajuth Thullab, Margayu,
Labuhan Ratu Baru, Way Jepara, Lam-Tim.
Orang Tua : H. Imam Syafa'at (Alm).- Hj. Siti Maisaroh
Istri : Milatul Husniyah, A. Ma alhafizoh
Anak : Hana Wafda Dalia Rifai, Muhammad Machasin Rifa'i,
Maiya Robby Rifa'i, Zadil Maad Rifa'i, Hani Dhiya Olivia
Rifa'i

Jenjang Pendidikan:

1. Formal :
 - a. SD Negeri 1 Ruguk di Lampung Selatan
 - b. SMP Negeri 4 Metro Lampung
 - c. MAN 1 Kalianda di Lampung Selatan
 - d. S-1 UIN Sunan Kalijaga di Yogyakarta
 - e. S-1 Universitas Terbuka Bandar Lampung
 - f. S-2 IAIN Metro Lampung (dalam Proses)
2. Pesantren:
 - a. PP. Riyadlatul Ulum Batang Hari Lamtim, 1996-1999
 - b. PP. Darussalam Blok Agung Banyuwangi , 1999-2000
3. Skill Training:
 - a. KMD Yogyakarta 2006
 - b. KML LamTim , 2014
 - c. KPL LamTim 2021
 - d. Pelatihan HypnoTherapy, 2017

Prestasi:

1. Juara II Lomba Pidato tingkat SD se-Kec. Ketapang, tahun 1996
2. Juara I UKT Tingkat cabang Lam Sel, Tahun 2002
3. Juara Harapan I lomba Azdan tingkat SMP, se kota metro 1998

Tulisan Ilmiah :

1. Skripsi pada IAIN Sunan Kalijaga, 2007, dengan judul: Sejarah Gerakan Pramuka pada Social Keagamaan Desa Binaan Kabat Mantren Sleman DIY
2. Thesis pada IAIN METRO Lampung, 2024, dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SD Al-Quran Minhajuth Thullab Way Jepara

Pengalaman Organisasi:

1. Kadiv peribadahan OSIS pada SMP N 4 Metro, 1998
2. Wakil Ketua OSIS MAN 1 Lampung Selatan, 2001
3. Kadiv Humas , PMII 2003
4. Racana Pramuka UIN Suka Yogyakarta, 2003-2005
5. Wakil Ketua SEMA Fakultas Adab UIN Suka Yogyakarta, 2003-2005
6. Ketua komunitas Mahasiswa Sejarah UIN Suka, 2005
7. Ketua PSHT Ranting Ketapang Lampung Selatan 2008-2012
8. Sekretaris PSHT Ranting Way Jepara 2013-2024
9. Ketua PAC Way Jepara Jamiyah Ruqyah Aswaja (JRA) 2022-2025
10. Ketua Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Way Jepara, 2019-2025
11. Korp Pelatih Pramuka Lampung Timur 2023-2027
12. Katib Syuriyyah Ranting NU Labuhan Ratu Baru, 2014-2024

Pengabdian dan Pengalaman Mengajar:

1. Pesantren:
 - a. TPQ Al-Ikhlas Ketapang 2007-2012
 - b. PP. Minhajut Thullab, 2012- sekarang.
2. Sekolah Formal:
 - a. SDN 2 Ruguk Ketapang Lamsel, 2008-2012
 - b. MTs. Al-Furqon Lamsel, 2008-2012
 - c. SD Al-Quran MT, 2012-sekarang
 - d. SMP Integral MT, 2014-2016
 - e. SMA Integral MT, 2012-2015

Aktivitas sekarang:

1. Direktur Public Relation (PR) dan kepesantrenan YPP Minhajuth Thullab, tahun 2014-sekarang
2. Kepala SD Al-Quran minhajuth thullab Way Jepara, sejak tahun 2012-sekarang
3. Sekjend YPP. Minhajuth Thullab Lampung masa hikmat 2025-2030