

Pengembangan Media Audio-Visual Kisana (Kisah Sahabat Nabi) bagi Siswa Kelas V SD

Alvina Alya Rahma¹, Putri Pebriyani², Restu Syahas Wibusana³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: alvinaalyarahma@upi.edu¹, putripebriyani1@upi.edu²,
restusyahswibusana@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Artikel ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran aplikasi KISANA (Kisah Sahabat Nabi) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar bidang kebudayaan dalam perspektif islam yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar peserta didik kelas lima dalam memahami materi mengenai kisah sahabat nabi yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq. Dalam era digital ini, dengan aplikasi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar tetap efektif dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Design & Development (D&D) dengan menggunakan model 4D. Ada empat aspek yaitu define (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap develop (pengembangan), disseminate (penyebaran). Pada aplikasi ini desain medianya mengembangkan dua komponen yaitu audio dan visual. Media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) diuji cobakan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa kelas V di SD Negeri Cilengkrang. Kemudian guru memberikan penilaian terhadap pengembangan media yang digunakan. Berdasarkan penilaian produk, diperoleh validasi dari ahli materi dengan rata-rata sebesar 93,3% terkait isi materi yang terkandung didalamnya. Penilaian terkait kualitas produk berupa media aplikasi menunjukkan rata-rata sebesar 100%. Serta penilaian yang diperoleh dari siswa mendapatkan rata-rata sebesar 92%. Jadi rata-rata keseluruhan penilaian adalah 95,1%. Hal tersebut membuktikan bahwasannya media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) seharusnya sudah layak digunakan di Sekolah Dasar untuk membantu pembelajaran peserta didik karena sangat membantu seorang guru dalam proses belajar mengajar di era digital ini.

Kata kunci: Media Audio Visual, Sejarah Kebudayaan Islam, Abu Bakar Ash-Shiddiq, Sekolah Dasar

Abstract

This article discusses the development of learning media for the KISANA application (Stories of the Prophet's Companions) in the subject of Islamic Religious Education in Elementary Schools in the field of culture in an Islamic perspective which aims to facilitate the learning process of fifth grade students in understanding material about the story of the prophet's companion, Abu Bakar Ash- Shiddiq. In this digital era, applications can make it easier for teachers to convey material so that it remains effective and efficient. The research method used is the Design & Development (D&D) method using the 4D model. There are four aspects, namely define, design stage, develop stage, disseminate. In this application the media design develops two components, namely audio and visual. The KISANA audio visual media (The Story of the Prophet's Companion) was tested on Islamic Religious Education (PAI) teachers, fifth grade students at SD Negeri Cilengkrang. Then the teacher gives an assessment of the development of the media used. Based on the product assessment, validation was obtained from material experts with an average of 93.3% regarding the content of the material contained therein. Assessments related to product quality in the form of application media show an average of 100%. As well as the assessment obtained from students getting an average of

92%. So the overall average rating is 95.1%. This proves that the KISANA (Story of the Prophet's Companions) audio visual media should be appropriate for use in elementary schools to assist student learning because it really helps a teacher in the teaching and learning process in this digital era.

Keywords : Audio-Visual, History of Islamic Culture, Abu Bakar Ash-Shiddiq, Elementary School

PENDAHULUAN

Melalui pendidikan, bangsa Indonesia dapat menciptakan generasi penerus yang memiliki ilmu pengetahuan tinggi sesuai dengan perkembangan era digital ini ketika turun bermasyarakat. Keberhasilan belajar pada peserta didik ditentukan oleh kualitas pembelajarannya. Menurut Winkel dalam Hamdani (2010:138) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang, dengan demikian prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Perkembangan teknologi yang sangat pesat di Indonesia ini memberikan dampak terhadap keberlangsungan hidup sehari-hari terutama di bidang pendidikan. Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan mengenai berbagai media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan pengajaran di dalam kelas. Selain itu juga, guru sebagai tenaga pendidik harus memastikan bahwa peserta didik juga memiliki pengetahuan serta dapat menggunakan teknologi digital.

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan mudah di terima serta di ingat oleh peserta didik. Media pembelajaran itu banyak jenisnya, salah satunya adalah audio visual. Menurut Yudhi Munadi (2008:55) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio diatas. Pada kenyataannya di Sekolah Dasar sudah banyak menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Namun, tidak banyak sekolah juga mengeluh akan ketidakmerataan dari pemerintah mengenai bantuan alat digital. Sehingga masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah yang membuat proses belajar mengajar yang membosankan. Dengan begitu peserta didik kurang semangat dan aktif dalam pembelajaran apalagi peserta didik sekarang sudah banyak yang mengenal perkembangan teknologi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini di Sekolah Dasar sudah dapat diterima dengan baik oleh peserta didik kelas V di salah satu sekolah dasar yang ada di kecamatan Sumedang Utara. Melihat antusias peserta didik juga sangat semangat untuk bisa mempelajari aplikasi yang di uji cobakan. Peserta didik pun sudah sangat pintar dalam memahami berbagai teknologi yang digunakan untuk media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital sangat membantu dalam pembelajaran baik untuk guru ataupun peserta didik.

Pada saat peneliti melakukan observasi melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah karena media yang digunakannya terbatas apalagi pelajaran sejarah yang dipenuhi dengan teks yang begitu banyak sehingga membuat siswa cepat bosan dan adanya keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah sehingga mengakibatkan kurangnya memahami materi sejarah. Kesulitan yang dialami siswa tidak terlepas dari rendahnya literasi sains di Indonesia. Data literasi sains hasil pengukuran PISA pada tahun 2018, Indonesia menempati peringkat 70 dari 78 negara yang disurvei dengan skor 396. Hal tersebut membuktikan bahwa literasi sains pada siswa masih tergolong rendah. Maka diperlukannya inovasi baru berupa media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari sejarah khususnya Sejarah Kebudayaan Islam pada masa Khalifah Abu Bakar Ash-shidiq.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dalam bentuk sebuah aplikasi melalui metode *D&D* dan model tahapan 4D. Media audio visual KISANA (Kisana Sahabat Nabi) merupakan bentuk video animasi yang dirancang menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh siswa maupun guru secara gratis. Penggunaan media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) sangat praktis sehingga siswa maupun guru mudah untuk menggunakannya. Fitur yang dilengkapi dengan perpaduan beberapa media seperti teks, gambar animasi, audio bacaan, dan video animasi disajikan dalam satu bentuk media pembelajaran.

Tujuan dikembangkannya media audio KISANA (Kisah Sahabat Nabi) yaitu untuk membantu siswa sekolah dasar kelas V di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, untuk memahami materi sejarah kebudayaan islam pada masa khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq serta membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar menggunakan *platform* digital sehingga keterbatasan ruang dan waktu dapat teratasi. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, baik guru maupun siswa dituntut untuk melek terhadap perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara fisik, mental, spiritual, dan social. Pendidikan juga merupakan sebuah proses perubahan sikap dalam melakukan usaha mendewasakan manusia. Samsul Nizar menyimpulkan dari beberapa pemikiran ilmuwan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan secara bertahap dan simultan (proses), terencana yang dilakukan oleh orang yang memiliki persyaratan tertentu sebagai pendidik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peran guru, siswa, serta terencana. Peran guru dalam memberikan materi kepada siswa tentunya tidak serta merta diberikan tanpa sebuah rancangan yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kualitas pembelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan prestasi belajar siswa. Menurut Winkel dalam Hamdani (2010:138) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang, dengan demikian prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang Pendidikan. Dalam mengemas materi, guru dapat menggunakan alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Alat bantu tersebut dapat juga disebut dengan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran, media tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. media pembelajaran juga merupakan berbagai komponen yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk giat belajar (Harefa & La'ia, 2021). Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu meningkatkan motivasi belajar, makna dari bahan pembelajaran tersebut akan lebih jelas sehingga mudah dipahami dan metode belajar dirasa lebih bervariasi, serta meningkatkan dalam pembelajaran. media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas lalu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. menurut Rudy Brets terdapat tujuh klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual bergerak, media visual diam, media audio, dan media cetak (Ekayani, 2017) Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang Pendidikan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Berdasarkan pendapat dari Richey dan Klein (2007) dapat disimpulkan bahwa model D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *4D* yang terdiri dari 4 tahap. Tahap pertama, yaitu pada tahap *define* (pendefinisian) peneliti melakukan rumusan persyaratan pembelajaran dan mencari tujuan dari media/perangkat pembelajaran yang dibuat berdasarkan analisis masalah yang ada. Tahap kedua, yaitu pada tahap *design* (perancangan) peneliti melakukan perancangan materi pembelajaran yang akan dikembangkan pada media, selanjutnya perancangan media seperti mengubah pengisi suara, mengedit video, dan mendesain gambar. Tahap ketiga, yaitu pada tahap *develop* (pengembangan) peneliti melakukan pengembangan media dengan mengembangkan buku digital menjadi sebuah aplikasi.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

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

(Riduwan, 2008)

Tahap keempat, yaitu pada tahap disseminate (penyebaran) peneliti melakukan uji coba produk, peneliti mengamati pencapaian tujuan yang belum dapat tercapai dan dijelaskan solusinya, peneliti membuat panduan produk agar dapat dipahamkan digunakan pada kelas mereka. Lokasi penelitian dilakukan di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, mulai dari bulan Februari - Maret. Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli materi, satu orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI), satu orang wali kelas V dan 50 siswa kelas V SD. Untuk mendapatkan data yang lebih terstruktur. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian langsung pada saat pengenalan aplikasi yang berbentuk format penilaian untuk memperoleh data dari ahli materi dan pengguna (guru dan siswa). Dalam menganalisis data hasil penilaian dari ahli materi dan pengguna (guru dan siswa) peneliti menggunakan rumus pengukuran skala likert untuk memperoleh interpretasi skor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Audio Visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) Bagi Siswa Kelas V SD dalam Memahami Kebudayaan Islam pada masa Abu Bakar Ash-Shiddiq

Media pembelajaran KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dirancang dengan mengembangkan media audio dan visual. Dalam tahap pengembangannya, media ini menggunakan model tahapan 4D dengan melakukan pendefinisian terlebih dahulu. Pada tahap *define*, berdasarkan pendapat dari Thiagarajan dkk (1974) terdapat 5 tahapan pendefinisian dalam pengembangan produk. Tahap pertama, yaitu analisis awal (*Front-end Analysis*) peneliti melakukan analisis permasalahan dasar berdasarkan fakta fakta yang ada dan menentukan langkah awal dalam pengembangan instrument soal dan alat bantu yang digunakan untuk dikembangkan. Tahap kedua, yaitu analisis peserta didik (*Learner analysis*) peneliti mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik berupa kelas, jumlah siswa, perilaku siswa, kemampuan akademik berupa kemampuan menggunakan teknologi baik guru maupun siswa, usia pada kelas V sudah diperbolehkan membawa teknologi/*handphone* kedalam kelas dan motivasi terhadap mata pelajaran. Analisis tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi. Tahap ketiga, yaitu analisis tugas (*Task Analysis*) analisis materi atau pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ditemukan kompetensi Dasar (KD) kelas V dengan KD 1.2 dan

2.2 mengenai kebudayaan islam pada masa kepemimpinan khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq. Peneliti menemukan kesulitan peserta didik dalam memahami materi ajar sejarah kebudayaan islam yang biasanya dipelajari dalam teks bacaan yang begitu panjang sehingga sangat menyulitkan peserta didik dan cenderung membosankan dalam mempelajari sejarah kebudayaan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memperkenalkan media pembelajaran buku digital dalam sebuah aplikasi. Tahap keempat, yaitu *analysis konsep (Concept Analysis)* peneliti mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran disesuaikan dengan KI KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tahap kelima, yaitu *Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)* dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui instrumen apa saja yang akan ditampilkan dalam tes, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar validitas instrumen. Selain kelima tahapan tersebut, perlu analisis perangkat yang akan digunakan, *handphone* menjadi kebutuhan utama dalam pengembangan media pembelajaran ini.

Setelah tahap *define*, tahapan kedua dalam model 4D yaitu tahap *design*, berdasarkan pendapat dari Thiagarajan dkk (1974) terdapat 4 tahapan pendefinisian desain media. Tahap pertama, yaitu *Penyusunan Tes (Criterion-Test Construction)* penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran. Tahap kedua, yaitu *Pemilihan Media (Media Selection)* meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan. Dalam pembuatan media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) menggunakan bantuan beberapa aplikasi seperti Corel Draw, Canva dan Smart Apps Creator dan beberapa sumber bahan ajar terkait sejarah kebudayaan islam pada masa khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq seperti bahan bacaan buku, artikel, jurnal dari sumber google dan youtube. Tahap ketiga, yaitu *Pemilihan Format (Format Selection)* Desain media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dibuat dalam bentuk video animasi berupa aplikasi dengan memadukan beberapa media seperti teks, bacaan, gambar animasi, audio, dan video sejarah. Tahap keempat, yaitu *Desain Awal (Initial Design)* Desain media dimulai dengan membuat *storyboard*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat desain *background, icon*, dan pemilihan warna berdasarkan tema aplikasi pada aplikasi canva, setelah itu mencari gambar dan video pembelajaran yang sesuai dengan tema kebudayaan islam pada masa khalifah abu Bakar Ash Shiddiq, kemudian mencari backsound untuk aplikasi. Pada tahap desain aplikasi, dibuat sketsa gambar terlebih dahulu sesuai dengan isi materi yang akan dituangkan, mulai dari bagian cover, halaman menu, isi materi, evaluasi sampai tentang penulis. Setelah desain aplikasi selesai, semua bagian-bagian yang akan dituangkan dalam aplikasi dilengkapi, mulai dari bagian awal sampai bagian akhir. Karena terdapat dua pengembangan komponen yaitu visual dan audio, maka pada media ini belum selesai hanya pada tahap pengembangan desain aplikais saja, tetapi dilanjutkan dengan mencantumkan video animasi tentang sejarah kebudayaan islam pada masa khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq yang dilengkapi audio dialog. Setelah proses pembuatan produk selesai lalu diberikan arahan oleh pembimbing atau dosen ahli untuk mendapatkan saran perbaikan dan rancangan ini dilanjutkan dengan tahap validasi.

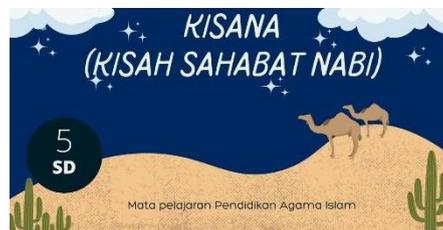
Produk Media Audio Visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) Bagi Siswa Kelas V SD dalam Memahami Sejarah Kebudayaan Islam Pada Masa Khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq

Setelah tahap desain selesai, tahap ketiga dalam model 4D yaitu tahap *develop*. Pada tahap ini produk yang telah dirancang sebelumnya dikembangkan menjadi sebuah aplikasi. Pada tahap ini konten materi atau bahan ajar yang akan di tampilkan dikemas dalam bentuk file pdf yang telah diedit sebelumnya menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya disusun secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan poin yang akan dibahas terkait Sejarah kebudayaan islam pada masa khlifah Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan menggunakan bantuan aplikasi Smart Apps Creator. Desain dari Canva dialihkan ke Smart Apps Creator dengan dilengkapi audio musik, video animasi sejarah kebudayaan islam pada masa khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq beserta evaluasi atau quis berupa tampilan *slide*, sehingga penggunaan

media tampak lebih menarik. Tampilan menu yang berisikan semua konten terkait kebudayaan islam pada masa khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq dapat diklik secara langsung, kemudian akan diarahkan ke tampilan *slide* sesuai dengan *icon* pembahasan yang diklik. Berikut ini tampilan aplikasi media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi)



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Media Audio Visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi)



Gambar 2. Tampilan Awal Pada Aplikasi Media Audio Visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi)

Setelah pengembangan produk, dilakukannya validasi ahli oleh pembimbing atau dosen yang berfungsi untuk memvalidasi konten materi tersebut dan kesesuaian soal tes yang digunakan sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Setelah dilakukan validasi ahli selanjutnya diuji cobakan (*Development Testing*).

Setelah tahap pengembangan media dan validasi, tahap keempat dalam model 4D yaitu *Dissamniate*, peneliti melakukan uji coba produk kepada pengguna meliputi guru dan siswa, serta ahli materi untuk mendapat penilaian terkait teknis penggunaan, desain media, dan kesesuaian isi materi. Pada tahap ini, dilakukan observasi secara langsung kepada siswa kelas V di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, dengan ahli materi, satu orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI), satu orang wali kelas V dan 50 siswa kelas V SD. Uji coba dalam mengimplementasikan media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dilakukan pada situasi nyata di kelas dalam proses pembelajaran. Prosedur penggunaan media didemonstrasikan kepada siswa beserta guru sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Pada tahap uji coba, dibantu dengan menggunakan perangkat seperti *handphone*, Smart TV, dan *sound system*. Karena di kelas tersebut sudah terdapat Smart TV yang dapat disentuh sehingga sangat memudahkan peneliti dalam mendemonstrasikan aplikasi KISANA (Kisah Sahabat Nabi) Kemudian, audionya disambungkan dengan menggunakan *sound system* supaya terdengar lebih jelas. Disamping itu, guru dan siswa juga mencoba aplikasi audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) secara langsung kedepan dengan mengklik pada layer Smart TV satu persatu.

Penilaian Desain Audio Visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) Bagi Siswa Kelas V SD dalam Memahami Sejarah Kebudayaan Islam Pada Masa Khalifah Abu Bakar Ash-Shidiq

Tahap *disseminate* merupakan tahapan terakhir dalam model 4D. Pada tahap ini, penilaian dilakukan oleh ahli materi dan pengguna meliputi guru dan siswa. Pemberian

validasi dari ahli materi terhadap produk yang dikembangkan ditinjau dari penilaian media dan penilaian materi.

Berikut ini disajikan hasil validasi dalam bentuk tabel dari ahli materi terhadap pengembangan media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dengan menggunakan pengukuran skala likert:

Tabel 2. Validasi Ahli Materi Terhadap Media Audio Visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi)

No	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Kesesuaian materi	80%	Baik (B)
2.	Konten materi mudah dipahami	100%	Sangat Baik (B)
3.	Dapat meningkatkan pemahaman siswa	100%	Sangat Baik (SB)
	Rata rata	93,3%	Sangat Baik (SB)

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Kemudahan akses media	100%	Sangat Baik (SB)
2.	Teknis penggunaan	100%	Sangat Baik (SB)
3.	Kemenarikan media	100%	Sangat Baik (SB)
4.	Kualitas tampilan media	100%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	100%	Sangat Baik (SB)

Selain penilaian dari ahli materi, pada tahap ini juga dilakukan penilaian oleh pengguna yang meliputi guru dan siswa. Penilaian kepada pengguna dilakukan dengan menggunakan penilaian langsung dengan bentuk format penilaian yang dapat diisi secara langsung pada saat demonstrasi dilakukan. Berdasarkan penilaian guru, desain media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) mendapat penilaian yang baik karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penilaian materi dan penilaian media gambar dan audio yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik Keterkaitan isi materi yang dituangkan dalam media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) sesuai dengan Kompetensi Dasar yang tercantum di dalam kurikulum. Berikut ini disajikan hasil penilaian guru dalam bentuk tabel terhadap media pembelajaran KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dengan menggunakan pengukuran skala likert:

Tabel 3. Penilaian Guru Terhadap Siswa Mengenai aplikasi KISANA (Kisah Sahabat Nabi)

No	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Isi/materi	93,3%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas Media	100%	Sangat Baik (SB)
3.	Antusias Siswa	92%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	95,1%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan penilaian guru, media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) sangat mudah dipahami. Konsep penyajian materi yang berbeda dari biasanya, memberikan pengalaman belajar baru, sehingga siswa sangat antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami membantu mempercepat pemahaman siswa dalam memahami isi materi. Dengan penayangan video animasi yang menceritakan sejarah kebudayaan islam pada masa khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq memberikan suasana yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya siswa diwajibkan untuk membaca sejarah.

Berikut ini disajikan hasil penilaian guru terhadap siswa dalam bentuk tabel mengenai media pembelajaran KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dengan menggunakan pengukuran skala likert:

Tabel 4. Penilaian Guru Terhadap Siswa mengenai Media Audio Visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi)

No	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Antusias Siswa	100%	Sangat Baik (SB)
2.	Kemudahan akses	100%	Sangat Baik (SB)
3.	Siswa memahami materi	80%	Baik (B)
4.	Siswa terbantu oleh media	80%	Baik (B)
5.	Siswa aktif berpartisipasi	100%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	92%	Sangat Baik (SB)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan aplikasi KISANA (KISAH SAHABAT NABI) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Dalam penelitian ini kami menggunakan model 4D. Model 4D yang terdiri dari 4 tahap. Tahap pertama, yaitu pada tahap define (pendefinisian), Tahap kedua, yaitu pada tahap design (perancangan), Tahap ketiga, yaitu pada tahap develop (pengembangan), Tahap keempat, yaitu pada tahap disseminate (penyebaran). Media pembelajaran KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dirancang dengan mengembangkan media audio dan visual. Setelah media dikembangkan, kami melakukan uji coba terhadap salah satu Sekolah Dasar (SD) di kecamatan sumedang utara, dan diawasi dengan ahli materi, satu orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI), satu orang wali kelas V dan 50 siswa kelas V SD. Uji coba dalam mengimplementasikan media audio visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi) dilakukan pada situasi nyata di kelas dalam proses pembelajaran. dalam uji coba produk Audio Visual KISANA (Kisah Sahabat Nabi), diperoleh validasi para ahli 93,3% mengenai aspek isi materi, dan 100% mengenai aspek kualitas media. Selain itu didukung oleh penilaian wali kelas mengenai aspek antusias siswa dan kemudahan mengakses mendapatkan 100% dan rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai oleh wali kelas mendapatkan rata-rata 92%. Dari penyampaian materi dan desain media, KISANA (Kisah Sahabat Nabi) cocok digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ruhyana, N. F., & Aeni, A. N. (2019). Effect of Educational Facilities and Infrastructure in Primary Schools on Students' Learning Outcomes. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.15225>
- Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas li SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 692. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8878>
- Warsiman, R. (2008). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rupa, P. S., Bahasa, F., Seni, D., Surabaya, U. N., Pendidikan, M., & Rupa, S. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI Danizar Arwudarachman Wayan Setiadarma*.

- Aminah, S., & Syaiful. (2015). *Pengembangan Media Audiovisual untuk Pembelajaran Memperbaiki komputer di SMK Development of Audiovisual Media for Learning of Repairing Computer at SMK* (Vol. 4, Issue 2).
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03). Pelajaran, M. (n.d.).
- Ihsan, A M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Sekolah Dasar*.