

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LEVIDEO
ANIMATOON PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI 1 SINGOSARI**

Tesis

Diajukan kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Magister Pendidikan Agama Islam

Oleh

AHMAD MUZAMMIL KHOLILY

NIM 19770067



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LEVIDEO
ANIMATOON PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MASA PANDEMI DI SMA NEGERI 1 SINGOSARI**

TESIS

Oleh

**AHMAD MUZAMMIL KHOLILY
NIM 19770067**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

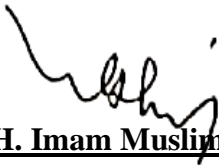
MALANG

2021


LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi di SMA Negeri 1 Singosari” Ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada 28 Juni 2021.

Dewan Penguji,


(Dr. H. Imam Muslimin, M.Ag)
NIP. 19660311 199403 1 007

Penguji I


(Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., M.A)
NIP. 19670315 200003 1 002

Ketua/Penguji II


(Prof. Dr. H. Nur Asnawi, M.Ag)
NIP. 19711211 199903 1 003

Pembimbing I/Penguji


(Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.A)
NIP. 19670816 200312 1 002

Pembimbing II/Sekretaris

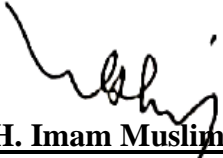
Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

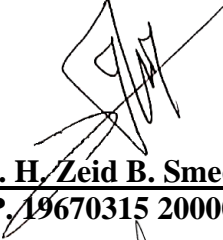
LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi di SMA Negeri 1 Singosari” Ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada 28 Juni 2021.

Dewan Penguji,


(Dr. H. Imam Muslimin, M.Ag)
NIP. 19660311 199403 1 007

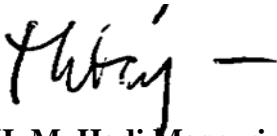
Penguji I


(Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., M.A)
NIP. 19670315 200003 1 002

Ketua/Penguji II


(Prof. Dr. H. Nur Asnawi, M.Ag)
NIP. 19711211 199903 1 003

Pembimbing I/Penguji


(Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.A)
NIP. 19670816 200312 1 002

Pembimbing II/Sekretaris

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 19650817 199803 1 003



SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Muzammil Kholily
NIM : 19770067
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo*
Animatoon pada Materi Pergaulan Bebas untuk Meningkatkan
Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi di
SMA Negeri 1 Singosari

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau pernah dibuat oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Malang, 28 Juni 2021

aya

Muzammil Kholily
NIM. 19770067



KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan kalimat syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon* pada Materi Pergaulan Bebas untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi di SMA Negeri 1 Singosari” dengan baik dan lancar.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi seluruh ummat dan selalu kita nantikan syafaatnya kelak di hari kiamat. Aamiin.

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya tesis ini dengan ucapan *Jazaakumullah Ahsanal Jaza'*, penulis haturkan khususnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M. Ag beserta para wakil rektor atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
2. Gubernur Jawa Timur, Ibu Dra. Hj. Khofifah Indar Parawansa, M.Si yang telah memberi kesempatan penulis untuk menempuh pendidikan melalui program Beasiswa S2 Guru Madin.

3. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd atas segala layanan dan fasilitas yang baik yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
4. Ketua dan sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Bapak Dr. H. Muhammad Asrori, M.Ag dan Bapak Dr. Muhammad Amin Nur, MA atas motivasi dan kemudahan selama studi.
5. Dewan penguji Bapak Dr. H. Imam Muslimin, M.Ag dan Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., MA
6. Bapak Prof. Dr. H. Nur Asnawi, M.Ag dan Bapak Dr. H. M. Hadi Masruri, Lc., M.A selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dengan penuh pengertian, ketelatenan dan kesabaran memberikan bimbingan dan arahan dalam penyempurnaan penyusunan tesis ini.
7. Direktur Pascasarjana Ibu Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M. Ag dan seluruh dosen beserta seluruh staf Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, yang telah memberikan wawasan keilmuan dan memberi kemudahan dalam pelayanan selama proses studi.
8. Bapak Dr. Abdullah Tedy selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Singosari beserta seluruh dewan guru dan staf yang telah meluangkan waktu dan bersedia memberikan informasi-informasi terkait fokus penelitian yang penulis butuhkan.

9. Yang tercinta alm. H. Abdul Jalal Fattah dan Ibunda Hj Mu'awanah yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan motivasi dan ketulusan doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk penulis.
10. Istri tercinta Ning Nailil Fauziyyah yang selalu mendorong, memberi semangat, mencurahkan perhatian dan pengertiannya selama penyelesaian studi ini, dan juga putra-putri peneliti; Raisa Kana Fajriyah, Hilma Az-zahra dan Muhammad Aqil Asyraf yang menjadi motivasi utama penulis untuk segera menuntaskan penelitian ini.
11. Adik-adikku tercinta; alm. Aminul Wahib, Riqotul Lum'a dan Aniyatuzzulfah atas segala motivasinya.
12. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam yang telah berjuang bersama, khususnya kelas MPAI/D/MADIN 2019. Keceriaan, canda, tawa dan motivasi serta pelajaran berharga dari kalian semua tak akan pernah terlupakan.
13. Semua pihak terkait yang sudah penulis repotkan dalam membantu penelitian tesis ini yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya baik di dunia maupun diakhirat kelak dan tesis ini membawa manfaat bagi semua.
Aamiin...

Malang, 28 Juni 2021

Penulis

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT.

Tesis ini kupersembahkan untuk orang-orang yang paling istimewa dalam hidupku :

Kedua orang tuaku tercinta Alm. H. Abdul Jalal Fattah dan Hj Mu'awanah atas deraian air mata perjuangan dan ketulusan hati yang paling dalam yang tercurah dalam doa-doa yang tidak pernah terputus,

Adik-adikku tercinta atas segala motivasinya,

Untuk Istriku Nailil fauziyyah dan Anak-anaku tersayang Keluarga Madin '19 sahabat perjuangan dalam almamater biru kebanggaan

Dan seluruh para pecinta ilmu yang haus akan pengetahuan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
PERSEMBAHAN	x
PEDOMAN TRANLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
MOTTO	xvi
ABSTRAK INDONESIA	xvii
ABSTRAK INGGRIS	xviii
ABSTRAK ARAB	xix
PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Penelitian Terdahulu dan Orsinalitas Penelitian.....	10
H. Definisi Operasional.....	13
KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teoritik.....	15
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	15
2. Media Pembelajaran Berbasis <i>Levideo Animatoon</i>	19
3. Pendidikan Agama Islam.....	22

4. Kemampuan Berpikir Kritis	24
B. Kajian Teori dalam Presepektif Islam.....	27
1. Pengembangan media.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
1. Kerangka berpikir kritis.....	30
2. Hubungan media pembelajaran berbasis <i>Levideo Animatoon</i> dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	32
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	34
A. Model Penelitian dan Jenis Pengembangan	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	36
C. Uji Coba Produk.....	39
1. Desain Uji Coba	39
2. Subjek Coba.....	41
3. Jenis Data.....	41
4. Instrumen Pengumpulan Data	42
5. Tehnik Analisis Data	43
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	49
A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Levideo Animatoon</i> pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam	49
1. <i>Research</i> (studi pendahuluan dan pengumpulan informasi)	49
2. <i>Planning</i> (membuat perencanaan).....	54
3. <i>Develop product</i> (pengembangan produk).....	56
B. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Levideo Animatoon</i> pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	58
1. Field testing (uji produk).....	58
2. Revision product (revisi produk).....	71
C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Levideo Animatoon</i> pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari	71
1. <i>Main field testing</i> (uji produk utama/ implementasi produk).....	71
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	79

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Levideo Animatoon</i> pada Pelajaran Pendidikan Agama Isalm dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari	79
B. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Levideo Animatoon</i> pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari	81
C. Dampak Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Levideo Animatoon</i> pada Materi Pergaulan Bebas dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari	82
PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran-saran.....	85
1. Saran Pemanfatan	85
2. Saran Desimenasi Produk.....	86
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu dan Orsinalitas Penelitian	11
Tabel 2.1 Indikator-indikator Berpikir Kritis.....	25
Table 3.1 Rancangan Penelitian Uji Coba Lapangan.....	40
Table 3.2 Kreteria validasi nilai kelayakan hasil angket.....	45
Tabel 3.3 Koefisien korelasi <i>product moment</i>	46
Tabel 3.3 Intrepretasi Reliabilitas Tes Secara Keseluruhan.....	46
Tabel 4.1 Data hasil angket	51
Tabel 4.4 Hasil wawancara.....	54
Tabel 4.5 Pemetaan KI KD	55
Tabel 4.6 Analisis validasi uji ahli media aspek isi media pembelajaran	60
Tabel 4.7 Analisis validasi uji ahli media aspek penyajian materi.....	61
Tabel 4.8 Analisis validasi uji ahli media aspek kebahasaan.....	61
Tabel 4.9 Analisis validasi uji ahli media aspek kegrafikan	62
Tabel 4.10 Hasil validasi uji ahli media secara umum	63
Tabel 4.11 Saran dan komentar uji ahli media	64
Tabel 4.23 Rata-rata nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	76
Tabel 4.24 Rata-rata nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas control.....	76
Tabel 4.25 Hasil nilai sikap pengetahuan dan ketrampilan kelas eksperimen	77
Tabel 4.25 Hasil kesimpulan pencapaian indikator kemampuan berpikir kritis siswa.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan pengembangan teori Borg and Gall.....	35
Gambar 3.2 Tahapan pengembangan penelitian	35
Gambar 3.3 Prosedur pengembangan penelitian.....	38
Gambar 3.4 Prosedur uji coba.....	40
Gambar 4.1 Sampul	57
Gambar 4.2 Judul materi	57
Gambar 4.3 Aktifitas siswa mengamati gambar	58
Gambar 4.4 Aktifitas siswa ayo berpikir kritis	58
Gambar 4.6 Memperkaya khazanah.....	58
Gambar 4.7 Mengeksplorasi dan mengasosiasi.....	59
Gambar 4.8 Penutup	59
Gambar 4.1 Contoh aktifitas pembelajaran kelas eksperimen	73
Gambar 4.2 Contoh aktifitas pembelajaran kelas kontrol.....	73
Gambar 4.3 Kegiatan <i>posttest</i> kelas eksperimen	74
Gambar 4.4 Kegiatan <i>posttest</i> kelas kontrol	75

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Angket Studi Pendahuluan
- Lampiran II : Instrumen Studi Pendahuluan
- Lampiran III : Angket Uji Materi
- Lampiran IV : Instrumen Uji Materi
- Lampiran V : Angket Uji Siswa (Uji Ketertarikan media)
- Lampiran VI : Instrumen Uji Coba Bagi Siswa
- Lampiran VII : Angket Uji Tenaga Ahli
- Lampiran VIII: Instrumen Uji Coba Tenaga Ahli
- Lampiran IX : Angket Uji Siswa (Uji Lapangan)
- Lampiran X : Instrumen Uji Coba Bagi Siswa
- Lampiran XI : Panduan Wawancara
- Lampiran XII : Hasil Wawancara

MOTTO

أَقْرَأُ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

***Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu
Yang menciptakan***

ABSTRAK

Kholily, Ahmad Muzammil. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Levideo Animatoon pada Materi Pergaulan Bebas untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi di SMA Negeri 1 Singosari*. Tesis. Program Magister Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (1) Prof. Dr. H. Nur Asnawi, M.Ag, (2) Dr. H. M. Hadi Masruri, M.Ag

Kata Kunci : *Levideo animatoon*, pendidikan agama Islam, kemampuan berpikir kritis

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa salah satunya dapat didukung dengan pembelajaran menggunakan media berbasis *Levideo animatoon*. Pembelajaran melalui media ini menuntut siswa untuk berpikir dan bernalar secara aktif. Tujuan penelitian pengembangan ini diantaranya adalah (1) menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon*, (2) mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* pada materi pergaulan bebas pada masa pandemi di SMA Negeri 1 Singosari.

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan merujuk pada model pengembangan R & D dari Borg and Gall, yang meliputi langkah-langkah; *research, planning, develop product, field testing, revision product, dan main field testing*. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tiga tahap uji validasi, yaitu uji ahli media, uji ahli materi dan uji ketertarikan siswa. dari hasil uji ahli media diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kategori sangat layak tanpa revisi, dari uji ahli materi diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kategori sangat layak tanpa revisi, dan dari uji ketertarikan siswa diperoleh rata-rata presentase 84% dengan kategori tertarik dan tanpa revisi.

Pada uji coba produk utama menggunakan desain penelitian *posttest-only control group design*. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} (14,308) > t_{tabel} (1,998)$ sehingga H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen 82,61 > kelas kontrol 73,65. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* yang dikembangkan pada materi pergaulan bebas terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

ABSTRACT

Kholily, Ahmad Muzammil. 2021. Development of Levideo Animatoon-Based Learning Media on Free Association Materials to Improve Students' Critical Thinking Skills during a Pandemic Period at SMA Negeri 1 Singosari. Thesis. Magister Program in Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: (1) Prof. Dr. H. Nur Asnawi. M.Ag, (2) Dr. H. M. Hadi Masruri, M. Ag

Keywords: *Levideo animation*, Islamic education, critical thinking skills

In improving students' critical thinking skills, one of them can be supported by learning using media based on Levideo animation. Learning through this media requires students to think and reason actively. The objectives of this development research include (1) producing learning media products based on Levideo animatoon, (2) knowing the level of students' critical thinking skills through the use of learning media based on Levideo animatoon on promiscuity material during the pandemic mass at SMA Negeri 1 Singosari.

This study uses a development procedure referring to the R & D development model from Borg and Gall, which includes the steps; research, planning, product development, field testing, product revision, and main field testing. The developed learning media has gone through three stages of validation tests, namely media expert tests, material expert tests and student interest tests. From the results of the media expert test, an average percentage of 92% was obtained in the very feasible category without revision, from the material expert test an average percentage of 92% was obtained in the very feasible category without revision, and from the student interest test an average percentage of 84% was obtained interested category and without revision.

In the main product trial, was posttest-only control group design. The data obtained in the form of quantitative and qualitative data. The results showed that $t_{count} (14.308) > t_{table} (1.998)$ so H_0 was rejected, meaning that there was a difference in the average score of students' critical thinking skills in the experimental class and the control class. The average value of the experimental class is 82.61 > the control class is 73.65. This shows that the Levideo animation based learning media that has been developed is proven to improve students' critical thinking skills.

نبذة مختصرة

خليلي وأحمد مزمل. 2021 تطوير وسائط التعلم القائمة على *Levideo Animatoon* على مواد الارتباط المجانية لتحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب أثناء فترة الوباء في *SMA Negeri 1 Singosari* فرضية. برنامج الماجستير في التربية الإسلامية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج. مشرف: (1) أ.د. الدكتور. ح. نور اسناوي. م أ غ ، (2) M.Ag ، HM Hadi Masruri

الكلمات الرئيسية *Levideo animatoon* : تربية اسلامية ، مهارات التفكير النقد يمهات التفكير النقدي لدى

في تحسين الطلاب ، يمكن دعم أحدهم بالتعلم باستخدام الوسائط القائمة على الرسوم المتحركة *Levideo animatoon* التعلم من خلال هذه الوسائط يتطلب من الطلاب التفكير والعقل بنشاط. تتضمن أهداف هذا البحث التنموي (1) إنتاج منتجات وسائط تعليمية تعتمد على *Levideo animatoon* ، (2) معرفة مستوى مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب من خلال استخدام وسائط التعلم القائمة على *Levideo animatoon* حول الاختلاط أثناء الجائحة في *SMA Negeri 1* سينجوساري.

تستخدم هذه الدراسة إجراء تطوير يشير إلى نموذج تطوير البحث والتطوير من Borg and Gall ، والذي يتضمن الخطوات ؛ البحوث والتخطيط وتطوير المنتجات، والاختبار الميداني، ومراجعة المنتج، والاختبار الميداني الرئيسي. لقد مرت الوسائط التعليمية التي تم تطويرها بثلاث مراحل من اختبارات التحقق من الصحة ، وهي اختبار خبير الوسائط واختبار خبير المواد واختبار اهتمام الطلاب. من نتائج اختبار خبير الوسائط ، تم الحصول على متوسط نسبة 92% في فئة مجدية للغاية دون مراجعة ، ومن اختبار خبير المواد ، تم الحصول على متوسط نسبة 92% في فئة مجدية للغاية دون مراجعة ، ومن الطالب اختبار الفائدة تم الحصول على متوسط نسبة 84% مع فئة المهتمين وبدون مراجعة.

في تجربة المنتج الرئيسية ، كان تصميم البحث عبارة عن تصميم مجموعة تحكم بعد الاختبار فقط. البيانات التي تم الحصول عليها في شكل بيانات كمية ونوعية. وأظهرت النتائج أن $t_{hitung} > t_{tabel} (1,998)$ لذلك تم رفض H_0 مما يعني وجود اختلاف في متوسط درجات مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في الفصل التجريبي والفئة الضابطة. متوسط قيمة الفئة التجريبية 82.61 > فئة التحكم 73.65. هذا يدل على أن وسائط التعلم القائمة علون التي تم الرسوم المتحركة *Levideo Animatoon* تطويرها على الاختلاط قد ثبت أنها تحسن مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh Corona Virus diseases-19 atau yang lebih dikenal dengan istilah Covid-19. Virus yang mulai mewabah tanggal 31 Desember 2019 di kota Wuhan, Tiongkok, saat ini telah menyebar hampir ke seluruh penjuru dunia dengan sangat cepat, sehingga Organisasi Kesehatan Dunia WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global.

Rumitnya penanganan wabah ini membuat para pemimpin dunia menerapkan kebijakan yang super ketat untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19. *Social distancing* menjadi pilihan berat bagi setiap negara dalam menerapkan kebijakan untuk pencegahan penyebaran covid-19, karena kebijakan ini berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan. Pembatasan interaksi sosial masyarakat dapat menghambat laju pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan, namun tidak ada pilihan lain, karena cara ini adalah yang paling efektif untuk dilakukan.

Tidak terkecuali bidang pendidikan yang juga terdampak kebijakan ini. Keputusan pemerintah menerapkan kebijakan *Work Form Home* (WFH) melalui surat ederan (SE) Mendikbud No. 4 tahun 2020

(Kemendibud, 2020a) menetapkan bahwa proses pembelajaran pada semua jenjang dilaksanakan secara daring/*online*. Hal ini membuat kelimpungan banyak pihak. Ketidaksiapan *stakeholder* sekolah/madrasah dalam melaksanakan pembelajaran daring menjadi faktor utama kekacauan ini, walaupun sebenarnya pemerintah memberikan alternatif solusi keringanan dalam memberikan penilaian hasil belajar siswa sebagai syarat kenaikan atau kelulusan dari lembaga pendidikan disaat situasi darurat seperti saat ini.

Sebagaimana diketahui bersama, untuk mencegah penyebaran Covid-19, lembaga pendidikan, sekolah, hingga perguruan tinggi mengubah proses pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *remote learning*. Di sinilah pentingnya media pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh melalui penggunaan teknologi¹.

Agar tetap tercipta proses pembelajaran yang efektif dan inovatif, setiap lembaga pendidikan dituntut berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan dan kondisi. Inovasi yang diharapkan bisa berupa pengembangan media yang sudah ada, atau menciptakan produk media baru. Terutama media pembelajaran

¹ Firman, & Rahayu, S. (2020). "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19". *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, Vol 2. Hal.81

untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengedepankan analisis, contoh dan praktik².

Berbagai macam media pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan sebagai sarana yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran jarak jauh ini. Namun, tidak semua pendidik memahami berbagai macam inovasi media pembelajaran yang bisa digunakan. Kebanyakan dari para pendidik belum bisa beradaptasi dan menyesuaikan diri karena terkendala minimnya pengetahuan, sarana dan prasarana yang ada.

Adalah SMA Negeri 1 Singosari, lembaga pendidikan tingkat menengah atas yang berada di wilayah kecamatan Singosari sejak awal pandemi merasa kesulitan dalam menerapkan proses pembelajaran jarak jauh, terutama untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam media pembelajaran yang sering digunakan adalah media berbasis audio visual dengan metode ceramah atau pidato, metode ini sering di gunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

Menurut Abdul Majid kekurangan dari metode ceramah adalah efektifitas pembelajaran hanya terpusat pada guru, sedangkan siswa akan bersikap pasif, meskipun ada siswa yang kritis, siswa tersebut tidak akan berani tampil karena guru mendominasi pembelajaran dan menganggap apa

² Romlah (2006). "Analisis Terhadap Isi Materi Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum 2006 (KTSP) Kelas VII". *Jurnal PROGRESIVA*, Vol.3, No 1. Januari-Juni 2010 H. 53

yang disampaikan guru adalah benar, siswa juga akan lebih cepat bosan dan mudah mengantuk, karena dalam metode ini siswa hanya bisa duduk diam mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru³.

Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal, sehingga nilai siswa masih rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Disisi yang lain, tujuan pembelajaran abad 21 adalah segala proses pembelajaran berfokus pada siswa (*student center*) dengan tujuan untuk memberikan keterampilan peserta didik untuk bisa berpikir secara aktif, keterampilan tersebut diantaranya ; (1) berpikir kritis, (2) memecahkan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) berkolaborasi, (6) inovasi dan kreatif, (7) literasi informasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Drs. Sarju, M.Pd.I selaku Waka Humas sekaligus guru PAI di SMA Negeri 1 Singosari, hasil belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh sangatlah rendah terutama kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini bisa dilihat dari rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, siswa bersikap pasif, diam dan cenderung tidak tertarik pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang disajikan oleh guru bersifat audio visual saja sehingga pembelajaran terasa kaku dan tidak menarik bagi siswa.

³ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosda karya ,2009), 138.

Media pembelajaran berbasis teknologi modern berupa animasi dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu metode interaktif dalam pembelajaran yang dapat membuat komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih baik. Melalui media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan dan rasa senang siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dengan keaktifan dan rasa senang terhadap materi pelajaran, diharapkan akan berpengaruh pada hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon*. *Levideo Animatoon* adalah sebuah program aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video dan gambar dengan ilustrasi animasi yang menggambarkan isi materi yang dikehendaki⁴.

Kemampuan berpikir kritis siswa terutama pada masa pandemi ini bisa dibangun bila guru atau pendidik mampu menampilkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi, hal ini dikarenakan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan melihat animasi video yang ditampilkan oleh guru, dibandingkan dengan seorang guru yang harus menjelaskan materi secara audio dan visual dipapan tulis⁵.

⁴ Andrika R. A, “*Pengaruh Levideo Animatoon Sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”. Insan Cendikia Jayapura. Jurnal Teknodik Pustekkom Kemdikbud, 2020. Hal. 3

⁵ Eka Agustriana (2014). “*Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA*”, Pontianak, Jurnal Pendidikan, 2014. Hal. 10

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, disebutkan bahwa media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* mempunyai dampak yang lebih efektif didalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibanding dengan media lainnya. Hal ini berdasar pada penelitian yang dilakukan oleh Kastiyawan, Andrika dan Handoyo yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan penggunaan *Levideo Animatoon* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Singosari diharapkan mampu membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar, terutama pada masa pandemi seperti saat ini.

Dari latar belakang inilah peneliti berusaha untuk mengajukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon* Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam ?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam ?
3. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada masa pandemi di SMA Negeri 1 Singosari ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Mengetahui hasil kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam pada masa pandemi di SMA Negeri 1 Singosari.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah pengembangan sebuah video pembelajaran dalam bentuk animasi pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan templete *Levideo Animatoon*.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan program *Powerpoint add-inn*, dengan templete khusus berbasis animasi

Levideo Animatoon yang dirangkai menjadi sebuah video pembelajaran dengan isi materi yang telah ditentukan, sehingga menarik bagi siswa untuk tetap bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dari pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang terdiri dari (a) membuka relung kalbu, (b) mengkritisi sekitar kita, (c) memperkaya khazanah, (d) aktifitas siswa, (e) rangkuman dan evaluasi⁶.

Berdasarkan format dalam pengembangan media pembelajaran, maka media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini terdiri dari tiga bagian, yaitu : (1) bagian pembuka, (2) bagian isi, dan (3) bagian penutup⁷. Pada bagian pembuka disajikan : (a) sampul, memberikan informasi tentang judul materi, jenjang kelas, nama sekolah, dan nama penulis, (b) pengantar materi, berupa gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tentang tujuan pembelajaran. Pada bagian isi, disajikan inti dari materi yang dipelajari. Pada bagian penutup disajikan (a) kesimpulan materi, membahas ringkasan singkat dari materi yang telah disampaikan sebelumnya (b) refleksi, memberikan umpan balik kepada peserta didik dalam menanggapi materi yang telah disampaikan, (c) kata penutup, sebagai penutup dari rangkaian kegiatan pembelajaran tersebut.

⁶ Tim penyusun buku Kementerian Pend. Dan Kebudayaan RI, 2015 : *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X*. (Jakarta, Balitbang Kemdikbud), Hal. 179

⁷ Sukirman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, (2012) Hal. 45

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi media pembelajaran yang bisa digunakan pada masa pandemi saat ini. Dalam proses belajar mengajar, peran media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukirman yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran⁸.

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik maka dapat menumbuhkan sikap dan minat siswa terhadap suatu materi yang disajikan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan membangun kemampuan berpikir kritis siswa yang selama ini terbatas oleh kondisi dan terbatasnya media pembelajaran yang tersedia.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah :

1. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* di SMA Negeri 1 Singosari terutama bagi kelas X.
2. Dengan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* peneliti berasumsi bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan kompetensi yang ditentukan.
3. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* ini bisa digunakan oleh guru pengajar Pendidikan Agama Islam

⁸ *Ibid.*, Hal. 29

sebagai media pembelajaran bila terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Sedangkan keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* ini adalah :

1. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* ini hanya menghasilkan satu produk media pembelajaran.
2. Tidak melibatkan seluruh materi pelajaran Pendidikan Agama Islam, hanya terbatas pada satu pokok materi, yaitu pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas X jenjang SMA/MA.
3. Objek penelitian terbatas pada satu sekolah dan satu materi tertentu.
4. Mahalnya program *Levideo Animatoon* yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran dalam penelitian tersebut.

G. Penelitian Terdahulu dan Orsinalitas Penelitian

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh M. Agus Kastiyawan (2017) dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Levidio Storyboard dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama pada Siswa Kelas XI SMK*”. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam pengembangan media belajar ini adalah pendekatan pengembangan R&D dari Borg and Gall. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah produk video pembelajaran berbasis *Levideo Storyboard* dengan hasil skor 4.00 penilaian dari uji ahli media dan ahli materi, sehingga sangat layak untuk

dijadikan media belajar dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama untuk siswa kelas XI SMK⁹.

Penelitian selanjutnya oleh Andrika Rizal Arlovi (2019) dengan judul penelitian “*Pengaruh Levidio Animatoon sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”. Dalam penelitian ini peneliti menguji produk media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan prosentase kelulusan siswa sebesar 70,1% dengan kreteria tuntas¹⁰.

Selanjutnya, penelitian dari Ega Syah Handoyo (2020) dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Levidio Animatoon pada Materi Trigonometri*”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D dari Brog and Gall, dan termasuk dalam penelitian pengembangan bahan ajar. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kelayakan bahan ajar matematika pada materi trigonometri berbasis *Levideo Animatoon* diperoleh nilai rata-rata 94% dengan kreteria “Baik sekali” tanpa revisi berdasarkan uji validasi dan uji

⁹ M. Agus Stiyawan. 2017, “*Pengembangan Media Levidio Storyboard dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama pada Siswa Kelas XI SMK*”. Samarinda, Jurnal Pendidikan, Hal. 27

¹⁰ Andrika, *Op.cit.*, Hal. 4

materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini layak digunakan sebagai bahan ajar matematika materi trigonometri¹¹.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu dan Orsinalitas Penelitian

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orsinalitas Penelitian
1	M. Agus Kastiyawan (2017)	<i>Pengembangan Media Levidio Storyboard dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama pada Siswa Kelas XI SMK</i>	1. Menghasilkan produk media pembelajaran 2. Menggunakan pendekatan R&D dan Brog and Gall	1. Berbasis animasi Levideo <i>Storyboard</i> 2. Materi drama pada pelajaran Bahasa Indonesia	1. Berbasis animasi Levideo Animatoon 2. Pelajaran Pendidikan Agama Islam pelajaran PAI
2	Andrika Rizal Arlovi (2019)	<i>Pengaruh Levidio Animatoon sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa</i>	1. Berbasis <i>Levideo Animatoon</i>	1. Jenis penelitian eksperimen 2. Materi pelajaran matematika 3. Meningkatkan prestasi belajar siswa	1. Jenis penelitian R&D dari Brog and Gall 2. Pelajaran Pendidikan Agama Islam pelajaran PAI
3	Ega Syah Handoyo (2020)	<i>Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Levidio Animatoon pada Materi Trigonometri</i>	1. Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis <i>Levideo Animatoon</i> 2. Menggunakan pendekatan R&D dari Brog and Gall	1. Materi trigonometri mata pelajaran Matematika	1. Pelajaran Pendidikan Agama Islam mata pelajaran PAI 2. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa

Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti bisa simpulkan bahwa masih belum ditemui penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* yang berorientasi pada peningkatan berpikir kritis siswa sebagai tujuan dari penerapan

¹¹ Ega syah H, Skripsi : "*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Levidio Animatoon pada Materi Trigonometri*" (Sumatra Utara: UMSU, 2020), Hal. 54

pengembangan media pembelajaran tersebut. Sehingga *positioning* pada penelitian ini, adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* dengan berorientasi pada implemetansi tujuan pengembangan media untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai bentuk hasil dari variabel yang dikehendaki.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis *Levideoo Animatoon* dengan harapan dapat ikut membantu memberikan sumbangsih berupa pemikiran terhadap pentingnya pengembangan media belajar, sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda, maka dalam penelitian ini perlu peneliti jelaskan beberapa istilah yang berhubungan dengan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran adalah mengembangkan produk media pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa secara sistematis menggunakan media berbasis animasi berisi tentang materi yang disajikan.
2. *Levideo Animatoon* adalah konten animasi dari program *Powerpoint add-in* dalam bentuk *templete* berisi ratusan elemen grafis yang sudah tersedia dengan baik, dan siap digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, video dan berbagai macam grafis lainnya, hanya dengan cara *drag*, *edit* dan *export*.

3. Pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah topik materi aspek ahlak dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas X semester genap tahun ajaran 2020/2021 jenjang sekolah menengah atas.
4. Kemampuan berpikir kritis adalah ketrampilan siswa dalam menanya, menganalisis, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan materi yang disajikan sesuai ketentuan kurikulum 2013, dengan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya.
5. Pandemi adalah merebaknya wabah penyakit coronavirus 2019 diseluruh dunia yang disebabkan oleh virus jenis baru yang diberi nama SAR-CoV-2. Dan ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020 karena bahayanya efek yang ditimbulkan dari penyakit tersebut.
6. SMA Negeri 1 Singosari adalah lembaga pendidikan tingkat menengah atas yang berada di wilayah Singosari, beralamat di desa Banjararum, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 01 Singosari. Kabupaten Malang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pentingnya pengembangan media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur sumber belajar. Secara teknis media belajar memiliki peran penting dalam proses penyampaian materi yang dipelajari. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20, bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang berfungsi menjadi penghubung pesan pembelajaran dan merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar¹².

Sedangkan menurut Yudhi (2008:37) melalui media pembelajaran yang menarik, proses belajar mengajar bisa terasa lebih menyenangkan sehingga pesan yang dikehendaki bisa tersampaikan dengan baik¹³.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran selalu berkembang dan berinovasi. Pentingnya

¹² Ainamulyana, "Pendidikan Kewarganegaraan"
(<https://ainamulyana.blogspot.com/2018/06/undang-undang-uu-nomor-20-tahun-2003.html>, diakses pada tanggal 9 maret 2021 pukul 22:17)

¹³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008). Hal 37.

mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

b. Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran

Di dalam mengembangkan media pembelajaran, tentunya harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan. Menurut Musfiqon (2012) ada tiga prinsip utama yang harus diperhatikan oleh guru didalam mengembangkan media pembelajaran, yaitu (1) efektifitas, artinya pengembangan media pembelajaran harus memiliki prinsip tepat guna, (2) relevansi, yaitu kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran, dan (3) produktifitas, yaitu mudah diproduksi dan dapat diterapkan dalam pembelajaran¹⁴.

Sedangkan menurut Edel (2016) di dalam artikelnya mengatakan bahwa ada lima prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu :

1. Efektifiitas, pengembangan media berdasarkan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi secara optimal.
2. Relevansi, kesesuaian media yang dikembangkan dengan karakteristik siswa, materi dan tujuan pembelajaran, dan ketersediaan waktu.

¹⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar* (Jakarta : Prestasi Pustakakarya. 2012)

3. Efisiensi, ketersediaan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran mudah di dapat, murah dan hemat tenaga dalam penggunaannya.
4. Dapat digunakan, dapat dengan mudah diterapkan dalam pembelajaran.
5. Kontekstual, berbasis lingkungan dan mempertimbangkan aspek pengembangan *life skills*¹⁵.

Dengan prinsip-prinsip pengembangan ini diharapkan, media yang akan dikembangkan bisa terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Prosedur pengembangan media pembelajaran

Prosedur pengembangan media pembelajaran pada dasarnya meliputi tiga langkah dasar, yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi. Menurut Arief Sadiman (2005:100) langkah-langkah dasar dalam pengembangan media pembelajaran meliputi :

1. Menganalisa karakteristik dan kebutuhan siswa
2. Merumuskan tujuan dan indikator hasil belajar
3. Merumuskan materi yang akan dikembangkan
4. Merumuskan indikator keberhasilan
5. Menulis alur pengembangan media
6. Mengadakan penilaian dan revisi¹⁶.

¹⁵ Edel, “Prinsip-prinsip Pengembangan Media pembelajaran” (<https://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Prinsip-Media-Pembelajaran.html>, diakses pada tanggal 9 Maret 2021 pukul 23:54)

Agar seorang guru bisa tepat dalam pemilihan pengembangan media pembelajaran, maka perlu mempertimbangkan kriteria-kriteria dalam pemilihan media. Menurut Nana Sudjana (2011: 4-5) kriteria-kriteria yang bisa digunakan guru dalam pertimbangan memilih pengembangan media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
- b. Dukungan media terhadap materi yang disajikan
- c. Bahan media mudah diperoleh
- d. Kemampuan guru dalam mengoperasikan media
- e. Tersedianya waktu penggunaan media tersebut
- f. Sesuai dengan kondisi siswa¹⁷.

Dengan prosedur dan kriteria pengembangan media pembelajaran, diharapkan media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan mendorong siswa untuk mampu mengoptimalkan potensi dirinya, serta menanamkan sikap inisiatif, mandiri dan kritis dalam menghadapi segala kondisi.

2. Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon*

a. *Levideo Animatoon*

¹⁶ Arief Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2005), Hal. 100

¹⁷ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2011), Hal 4-5

Untuk memudahkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi, terdapat beberapa aplikasi yang bisa digunakan tanpa harus memiliki keahlian khusus, namun tetap bisa menghasilkan produk dengan maksimal, diantara aplikasi tersebut adalah penggunaan *Levideo Animatoon*. Dengan aplikasi *Levideo Animatoon*, editor hanya perlu mengedit *templete* yang sudah tersedia sesuai dengan bentuk yang dikehendaki¹⁸.

Levideo Animatoon adalah aplikasi animasi dari program *Powerpoint add-in* dalam bentuk *templete* berisi ratusan elemen grafis yang sudah tersedia dengan baik, dan siap digunakan untuk membuat berbagai macam jenis animasi, video dan berbagai macam grafis lainnya, hanya dengan cara *drag*, *edit* dan *export*¹⁹.

Untuk membangun video pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan *Levideo Animatoon*, ada lima tahapan pra produksi yang harus dilalui, sebagaimana yang disampaikan oleh Dhimas (2013:29-30) yaitu, (1) konsep awal, membuat alur cerita, (2) desain karakter animasi yang akan digunakan, (3) pengembangan dan produksi, (4) *editing* dan *finishing*, dan (5) *export*.

Untuk membuat video pembelajaran berbasis animasi yang bagus, penggunaan aplikasi *Levideo Animatoon* ini jauh lebih mudah, karena aplikasi ini berbasis *Powerpoint* yang sudah banyak

¹⁸ Ega Syah, Op.cit., Hal. 18

¹⁹ Agus Kastiyawan, Op.cit., Hal. 4-5

dikenal oleh masyarakat sehingga mudah digunakan bahkan oleh orang yang belum pernah membuat animasi sekalipun. Oleh karena itu, kiranya sangat tepat bila peneliti menggunakan aplikasi *Levideo Animatoon* sebagai bahan pengembangan media pembelajaran.

b. Keunggulan *Levideo Animatoon*

Salah satu keunggulan *Levideo Animatoon* sebagai aplikasi pembuat video berbasis animasi adalah dari segi keefektifan dan kepraktisan dalam penggunaannya, sehingga bisa menghemat waktu dan biaya yang dikeluarkan. Menurut Agus Kastiyawan (2017:20), ada tiga tahapan yang diberikan *Levideo Animatoon* dalam pembuatan animasi, yaitu : (1) *drag and drop*, dalam tahapan ini editor cukup pilih animasi yang dibutuhkan, pindahkan kemudian rangkai, (2) *edit*, pada tahapan ini editor memilih dan mengkombinasikan gambar kerja dengan animasi lain yang dibutuhkan, (3) *export*, pada tahapan ini editor mengkonversi produk yang dihasilkan kedalam bentuk video pembelajaran²⁰. Ketiga tahapan tersebut merupakan cara untuk mengoptimalkan penggunaan media berbasis *Levideo Animatoon* yang terintegrasi secara langsung pada aset animasi *Powerpoint add-in*.

Penulis memilih *Levidio Animatoon* sebagai aplikasi pengembang media pembelajaran dikarenakan memiliki

²⁰ Agus Kastiyawan, Op.cit..., Hal. 20

keunggulan dari beberapa aplikasi yang ada, diantara keunggulan dari *Levideo Animatoon* adalah :

- a. Cara mudah membuat video animasi yang hanya menggunakan program *Powerpoint add-inn*
- b. Tanpa menggunakan *software* dan *plugin* tambahan
- c. Animasi dapat dikostumisasi dengan mudah
- d. Menjadi media pembelajaran yang menarik
- e. Siswa lebih cepat menguasai materi dan memaksimalkan pembelajaran.

Berdasarkan asas kemudahan dan kepraktisan inilah alasan penulis menjadikan aplikasi *Levidio Animatoon* sebagai perangkat pengembangan media pembelajaran.

c. Kelemahan *Levideo Animatoon*

Membahas kelemahan dari aplikasi *Levideo Animatoon*, peneliti lebih suka mengistilahkan dengan persyaratan yang harus dipenuhi daripada istilah kelemahan. Hal ini dikarenakan peneliti secara pribadi belum menemukan kelemahan tersebut baik dalam refrensi tertulis maupun dalam perangkat aplikasi yang digunakan.

Menurut Agus Kastiyawan (2017: 20), persyaratan yang harus dipenuhi pada perangkat komputer yang akan digunakan untuk menginstall aplikasi ini adalah komputer dengan minimal operasional system *Windows Vista Seven* dan *10* yang sudah

terpasang *service pack 1*. Sedangkan untuk *Windows 8* dan *8.1* harus yang sudah *last update*²¹.

Agus (2017: 21) melanjutkan, aplikasi *Levideo Animatoon* adalah aplikasi video animasi dan grafis sehingga jika ingin aplikasi ini bekerja dengan baik dan lancar, maka membutuhkan spek komputer yang tinggi. Spesifikasi laptop atau komputer yang digunakan minimal RAM 2 GB dengan *prosesor intel dual core* atau setara, semakin tinggi maka akan semakin baik.

Levideo Animatoon bekerja maksimal di operasional system *office 2013* dan *2016*, untuk *office 2007* kualitas animasi dan gambar sangat terbatas serta kualitas render tidak akan maksimal. Oleh karena itu bagi para pengguna disarankan minimal menggunakan *office 2013* agar hasil yang diharapkan bisa optimal²².

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada dasarnya merupakan usaha bersama membantu seseorang atau siswa dalam memahami Islam dengan menerapkan kehidupan Islami dalam kehidupan sehari-hari²³. Menurut Mujib (1993: 164)

²¹ *Ibid.*, Hal. 20

²² *Ibid.*, Hal. 21

²³ Muhaimin, *Rekonstruksi Pendidikan Islam: Dari Paradigma Pengembangan, Manajemen, Kelembagaan, Kurikulum hingga Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), hlm. 262.

pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan memberikan pemahaman yang benar tentang syariat Islam kepada siswa dan membentuk pribadi yang berahlak mulia²⁴.

Sedangkan menurut Dzakiah Darajat, menjelaskan bahwa pembelajaran PAI adalah suatu usaha dalam membimbing, membina dan mengasuh peserta didik dalam memahami ajaran Islam secara menyeluruh, mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai pedoman hidup²⁵.

Dari beberapa pengertian diatas peneliti bisa mengambil kesimpulan bahwa pengertian pembelajaran PAI adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru dalam membimbing dan mengarahkan siswa dalam menyakini, memahami dan menjalankan kehidupan yang sesuai dengan syariat Islam.

b. Aspek pembelajaran PAI

Pada dasarnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah menengah atas, terdiri dari lima aspek pelajaran, aspek tersebut adalah : (a) aspek tauhid, yaitu materi tentang sifat ilahiyah, (b) aspek Al-Qur'an, mempelajari al-Qur'an baik dari segi kandungan dan cara bacaannya yang sesuai dengan ketentuan bacaan, (c) aspek ahlak, mempelajari perilaku yang mulia sesuai dengan ketentuan Al-Qur'an dan Hadist, (d) aspek fiqih,

²⁴ Abd. Mujib dan Muhaimin, *Pemikiran Pendidikan Islam Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalisasinya*, (Bandung : Trigenda Karya, 1993), hlm. 164.

²⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Rosdakarya, 2012), Hal. 12

mempelajari materi tentang mu'amalah dan hukum-hukum Islam, (e) aspek sejarah, mempelajari sejarah Islam²⁶.

4. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Indikator kemampuan berpikir kritis

Salah satu tujuan Pendidikan Nasional adalah siswa dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran pada kurikulum 2013, berpikir kritis merupakan proses intelektual yang dengan aktif mampu menganalisis, mengkonsep, dan mengevaluasi informasi yang diterima atau dihasilkan dari pengamatan, serta mampu merefleksi, menalar dan mengkomunikasikan sebagai panduan tindakan.

Abraham juga mendefinisikan berpikir kritis dengan kemampuan mengaplikasikan, menciptakan dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dengan aktif dan terampil²⁷.

Sedangkan Robert H, Ennis mendefinisikan berpikir kritis dengan suatu pemikiran yang realistis dan efektif yang bertujuan untuk memutuskan apa yang harus dilakukan. Seorang pemikir kritis mampu mendefinisikan apa yang diketahuinya dan

²⁶ Lampiran perangkat pembelajaran KI KD PAI kelas X semester genap tahun ajaran 2020/2021

²⁷ Abraham, R.R., Upadhy, S., Torke, S., dan Ramnarayan, K. *clinically Oriented Physiology Teach : Strategy for Developing Critical Thinking Skill in Undergraduate Medical Student*. (New York: Physiol Educ, 2004)

mengetahui cara memanfaatkannya serta mampu memecahkan persoalan dengan solusi yang relevan²⁸.

Berpikir kritis berperan penting dalam menemukan solusi permasalahan, terutama bagi siswa sebagai bentuk membangun nalar konstruktif pikiran untuk menemukan alasan yang benar pada permasalahan yang dihadapi.

Brown dan Keely mengungkapkan langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam membangun kemampuan berpikir kritis :

1. Bertanya tentang informasi yang diterima
2. Mengajukan pertanyaan dari isu yang diidentifikasi
3. Mencari informasi tentang isu-isu yang diterima
4. Memeriksa konteks informasi
5. Mengingat-ingat hal yang bukan termasuk dalam simpulan²⁹

Ennis menjabarkan indikator-indikator seseorang yang mempunyai kemampuan berpikir kritis, diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator-indikator Berpikir Kritis

No	Indikator Berpikir Kritis	Deskriptor
1	Fokus pada pertanyaan	a. Merumuskan pertanyaan b. Merumuskan kriteria jawaban c. Menjaga situasi pikiran
2	Menganalisis argument	a. Mengidentifikasi alasan dan dasar pemikiran b. Mengidentifikasi asumsi sederhana c. Mengidentifikasi ringkasan dan

²⁸ Ennis, Robert. H. *Critical Thinking*. (USA : Prentice Hall, Inc, 1996)

²⁹ Brown, William F. and Holtzman, Wayne H. (1967). *Survey of Study Habits and Attitudes Manual, The Psychological Corporation*. New York.

		kesimpulan d. Melihat struktur argumen
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan	a. Apa ? b. Mengapa ? c. Intinya ? d. Contohnya ? e. Faktanya ? f. Bagaimana ?
4	Mengobservasi dan menyampaikan hasil observasi	a. Melakukan pencatatan b. Ikut terlibat c. Dilaporkan sendiri d. Bukti yang menguatkan e. Akses yang baik

(diadaptasi dari Ennis, 2011)

Penerapan berpikir kritis pada pembelajaran PAI terutama dalam materi pergaulan bebas, berdasarkan indikator-indikator tersebut, maka siswa diharapkan mampu menganalisis argument, bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan, mengobservasi dan menilai kredibilitas suatu sumber.

b. Penilaian kemampuan berpikir kritis

Menurut Ennis (1986), konsep dalam penilaian kemampuan berpikir kritis biasanya dilakukan dengan menggunakan tes essay, karena dalam penilaian kemampuan berpikir kritis membutuhkan analisis, pemikiran dan mental yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan³⁰.

Namun demikian Hartini (2015), dan Akbar (2017) mengemukakan bahwa penilaian kemampuan berpikir kritis dapat diukur dengan menggunakan tes *multiple choice* dengan

³⁰ Ennis, 1986. *A logical basis for measuring critical thinking skills*. Educational Leadership, 43(2), 44-48.

mengedepankan kemampuan HOT (*High Order Thinking*)³¹. Hal ini sejalan dengan pendapat Wilson (2006) sekaligus menambahkan bahwa dalam penilaian *multiple choice* yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis harus memiliki tingkat kesulitan yang tinggi³².

Sedangkan dalam penulisan soal, guru bisa menggunakan pedoman jenjang penulisan soal C1 sampai C6, tanpa pedoman penulisan soal C1 sampai C6 guru tidak bisa mengukur kemampuan siswanya. Adapun pedoman jenjang penulisan soal C1 sampai C6 menurut Bloom adalah, C1 artinya mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, C4 menganalisa, C5 sintesis, dan C6 mengevaluasi³³.

B. Kajian Teori dalam Presepektif Islam

1. Pengembangan media

Dalam Bahasa Arab, media disebut dengan istilah *wasail* bentuk jamak dari lafadz *wasilah* yang artinya sebagai penghubung atau perantara, karena fungsi dan kegunaannya sebagai perantara sesuatu pada sesuatu yang lain. Pendapat yang sama juga disampaikan Oleh Basyiruddin Usman dan Asnawir yang mengatakan bahwa media

³¹ Hartini dan Sukardjo. 2015. *Pengembangan Higher Order Thinking Multiple Choice Test Untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis IPA Kelas VII SMP/MTS*. Yogyakarta : UNY/Jurnal Inovasi Pendidikan IPA

³² Wilson, Suzanne M and Peterson, Penelope L. 2006. *Theories of Learning and Teaching What Do They Mean for Educators?*. National Education Association. USA : Washington, DC.

³³ Panduan mengajar: (<https://panduanmengajar.blogspot.com/2016/01/jenjang-kemampuan-c1-sampai-c6-dan-kata.html>) diakses pada tanggal 11 maret 2021 pukul 21:56)

merupakan penyalur pesan yang bisa membangkitkan perasaan dan pikiran siswa sehingga mendorong proses belajar pada dirinya³⁴.

Dasar penggunaan media dalam pembelajaran juga bisa kita temukan dalam Al-Qur'an, yaitu firman Allah swt dalam surah An-Nahl: 44, sebagai berikut :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“...keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami (Allah swt) turunkan kepadamu (Muhammad saw) Al Quran, agar kamu (Muhammad saw) menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”³⁵.

Dan juga firman Allah swt dalam surah An-Nahl: 125 :

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”³⁶.

Dalam kandungan surat tersebut, bahwa penggunaan media memiliki peranan penting, diantaranya penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek materi yang akan disampaikan, menggunakan bahasa yang santun dan mengarah pada hal yang positif. Jika terjadi adu argumentasi, maka seorang guru harus menjelaskan dengan bahasa yang baik dan logis.

³⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Ciputat Press, 2002), Hal. 11

³⁵ Al-Qur'an, 16: 44

³⁶ Al-Qur'an, 16: 125

Menurut Basyiruddin Usman dan Asnawir pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, diantaranya : (1) memperkaya pengalaman belajar, (2) praktis dan ekonomis, (3) meningkatkan perhatian siswa, (4) siswa lebih siap belajar, dan (5) menumbuhkan minat berpikir siswa³⁷.

1. Berpikir kritis

Berpikir kritis dalam pandangan Islam dapat kita temui dalam Al-Qur'an diantaranya dalam surah Ali Imran : 159, yaitu :

فِيمَا رَحِمَهُ مِنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ
وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ³⁸

Dan juga firman Allah swt dalam surah Ali Imran : 190-191, sebagai berikut :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْخَلْقِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ
الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا
خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ قِنَا عَذَابَ النَّارِ³⁹

Dalam kandungan Q.S Ali Imran 159, perintah Allah untuk menyelesaikan segala permasalahan dengan media bermusyawarah, dan senantiasa bertawakkal dan bertaqwa kepada Allah swt.

Sedangkan dalam Q.S Ali Imran 190-191, Allah swt memerintahkan kepada kita untuk senantiasa menggunakan akal kita dengan kritis didalam memikirkan segala hal yang diciptakan oleh

³⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Op.cit.*, Hal. 101

³⁸ Al-Qur'an, 3: 159

³⁹ Al-Qur'an, 3: 190-191

Allah swt, karena dibalik segala ciptaan Allah swt terkandung hikmah dan pelajaran yang sangat dalam.

Sikap yang bisa kita terapkan sesuai dengan kandungan surat tersebut, sebagai penerapan dari perilaku berpikir kritis di antaranya adalah : (1) berpikir jauh kedepan menjadi pribadi yang visioner, (2) membaca tanda-tanda gejala alam, (2) memanfaatkan alam dengan baik, (3) menjadikan ayat -Al-Qur'am sebagai sumber pengetahuan, dan (4) bersyukur atas anugerah yang diberikan.

C. Kerangka Berpikir

1. Kerangka berpikir kritis

Ketrampilan tingkat tinggi yang penting diajarkan kepada siswa disamping ketrampilan berpikir aktif dan kreatif adalah ketrampilan berpikir kritis. Berpikir kritis menekankan pembuatan keputusan berdasarkan analisis yang dalam.

Peserta didik yang mampu menerapkan ketrampilan berpikir kritis telah dapat menggunakan logika secara rasional tentang apa yang ia pelajari dengan pembuktian secara empiris. Pembuktian secara empiris dilakukan melalui analisis dari data yang dipelajari sebagai dasar untuk menyimpulkan materi⁴⁰.

Untuk menjadi siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis dibutuhkan ketrampilan memaksimalkan kerja otak melalui kerangka

⁴⁰ M. Musfiqon dan Nurdiansyah, *Op.cit...*, Hal. 63-64

langkah-langkah berpikir kritis, diharapkan dengan langkah-langkah tersebut kerangka berpikir kritis akan tersusun dengan pola yang baik.

Kneedler (dalam H. Surya, 2013: 179-180) menyatakan langkah-langkah kerangka berpikir kritis dapat dipola menjadi tiga langkah, yaitu :

- a. Analisis masalah: mengenali, memahami dan menganalisis masalah yang ada.
- b. Evaluasi informasi: mengumpulkan data, mengevaluasi, mengurai dan menilai masalah.
- c. Menarik kesimpulan: pemecahan masalah dan mengambil keputusan⁴¹.

Meskipun belum ada rumusan langkah-langkah kerangka berpikir kritis yang bisa di jadikan patokan secara baku, setidaknya dengan langkah-langkah ini bisa dijadikan acuan dalam kerangka berpikir kritis siswa.

2. Hubungan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam

Proses belajar mengajar merupakan interaksi dua arah antara guru dan siswa sehingga membutuhkan media pembelajaran yang baik dan tepat. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat

⁴¹ Hendra, Surya. 2013. *Cara Belajar Orang Genius*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

membantu proses pembelajaran di dalam kelas dengan efektif dan efisien⁴².

Peran guru di dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan peran yang sangat penting, mengingat bahwa seorang guru adalah pemegang kendali dalam berjalannya proses belajar mengajar⁴³. Guru tidak hanya berpaku dalam metode lama yang hanya menekankan pada metode hapalan saja, namun guru dituntut memberikan inovasi dengan pengembangan media yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* yang memadukan disiplin Ilmu Pendidikan Agama Islam dengan ilmu *multimedia*. Materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran merupakan contoh permasalahan yang sering timbul di masyarakat yang membutuhkan analisis dan pemikiran yang dalam. Materi ini dipilih karena relevan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadikan pembelajaran lebih kontekstual.

Melalui pembelajaran kontekstual, siswa akan diajak mengamati, menanya, menganalisis dan mengkomunikasikan permasalahan yang diberikan⁴⁴.

⁴² Rusyan, A. Tabrani dan Daryani, Yani. 1993. *Penuntun Belajar yang Sukses*. (Jakarta: Nine Karya). Hal. 3

⁴³ Wijaya, Cece. dkk. 1991. *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya). Hal. 2

⁴⁴ Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar*

Dengan pengembangan media pembelajaran ini, aktivitas-aktivitas yang diberikan diharapkan dapat mengasah nalar dan kreatifitas siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis terutama pada materi yang diberikan.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

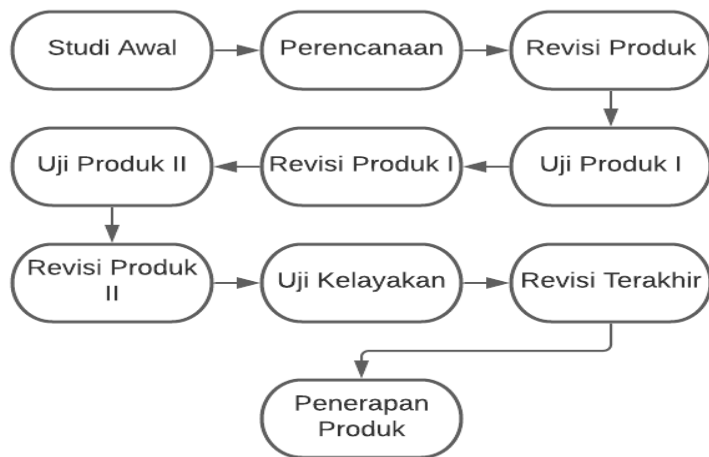
A. Model Penelitian dan Jenis Pengembangan

Model penelitian dan jenis pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model *Research and Development* (R&D) dari teori Borg and Gall. Dengan menerapkan langkah-langkah tertentu yang diawali dengan studi pendahuluan untuk menciptakan sebuah produk yang dibutuhkan.

Penelitian model R & D dari teori Borg and Gall meliputi sepuluh langkah pengembangan, yaitu : (1) *research*, studi awal dan pengumpulan informasi, (2) *planning*, membuat perencanaan, (3) *develop product*, pengembangan produk awal, (4) *field testing*, melakukan uji produk, (5) *revision product*, revisi produk, (6) *main field testing*, uji produk utama (7) *operational product revision*, revisi produk selanjutnya, (8) *operational field testing*, uji kelayakan, (9) *final revision*, revisi terakhir, (10) *implementasi*, penerapan produk kalangan luas⁴⁵.

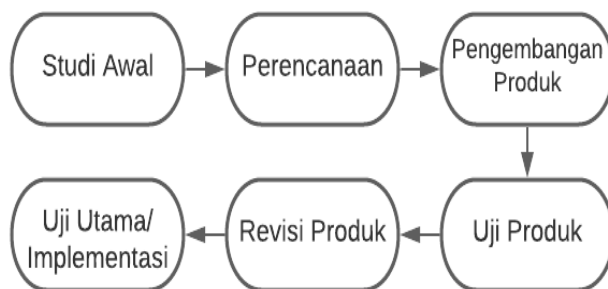
Berikut gambar tahapan pengembangan penelitian menurut Borg and Gall :

⁴⁵ R.W Brog & M.D Gall. *Educational Reasearch: An introduction*. The eight edition (Sydney: Pearson education, Inc 2007)



Gambar 3.1 Tahapan pengembangan teori Borg and Gall

Dan dalam penelitian kali ini, peneliti hanya sampai pada tahapan keenam, dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan sumber daya. Hal ini sejalan dengan pendapat S. Thiagarajan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran⁴⁶. Sedangkan tahapan-tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Tahapan pengembangan penelitian

⁴⁶ Thiagarajan, S., Sammel D.S. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. (Indiana University: 1974)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah yang digunakan untuk merancang dan menghasilkan sebuah produk. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada pengembangan model R & D menurut Borg and Gall. Secara ringkas langkah-langkah tersebut meliputi :

1. *Research* (studi pendahuluan dan pengumpulan informasi)

Pada tahap ini, peneliti mencari informasi tentang media-media pembelajaran yang dipakai selama pembelajaran pada masa pandemi di SMA Negeri 1 Singosari. Peneliti mengkaji, mengumpulkan informasi serta mengevaluasi media-media pembelajaran tersebut serta memberikan informasi tentang media yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah melakukan survei, wawancara dan studi literatur.

Survei lapangan dilakukan dengan mengambil data dalam bentuk angket akan kebutuhan siswa pada media pembelajaran, serta melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Sedangkan dalam studi literatur peneliti mencari kajian tentang materi pergaulan bebas dan berpikir kritis. Berdasarkan kajian tentang berpikir kritis, peneliti memilih beberapa indikator yang dikemukakan oleh Ennis, pemilihan ini dilakukan dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 69

tahun 2013 tentang Kerangka dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA.

2. *Planning* (membuat perencanaan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat rancangan produk media pembelajaran menggunakan *templete* animasi *Levideo Animatoon* dan penyusunan instrument validasi.

Penyusunan rancangan produk dilakukan dengan membuat bagan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sedangkan penyusunan instrument validasi dilakukan dengan menetapkan kriteria-kriteria standar produk yang akan dikembangkan.

3. *Develop product* (pengembangan produk)

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengembangan produk media pembelajaran, yakni membuat video pembelajaran berbasis animasi *levedio animatoon* materi pergaulan bebas yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran.

4. *Field testing* (uji produk)

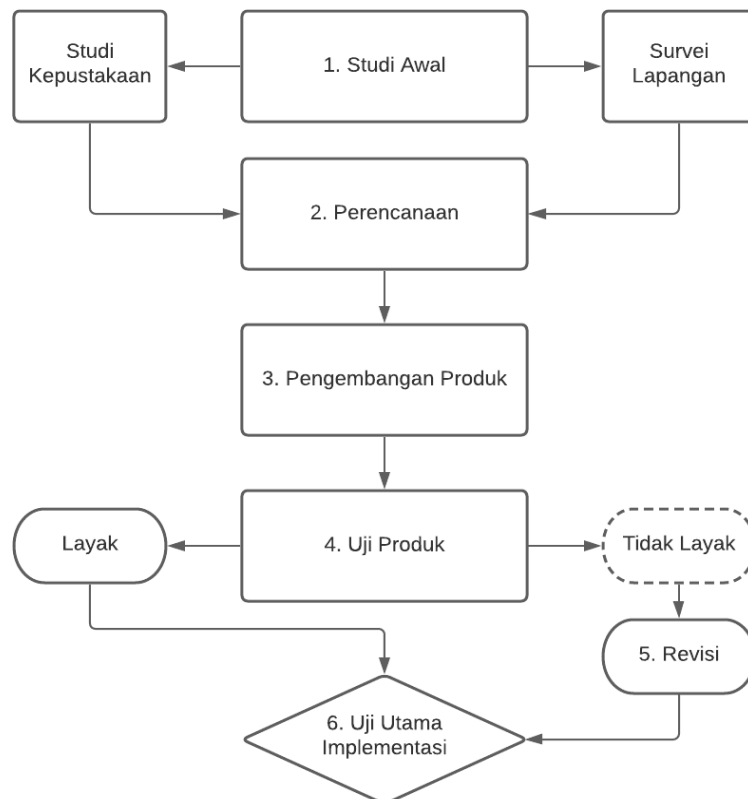
Pada tahap ini peneliti melakukan uji produk kepada tiga subjek coba, yang meliputi : (a) uji ahli, terdiri dari dosen ahli media yang menguasai teori-teori pengembangan media pembelajaran, (b) uji materi, terdiri dari guru PAI yang menguasai materi yang dikembangkan, (c) uji siswa, terdiri dari siswa kelas X yang telah mendapatkan pembelajaran dari materi yang dikembangkan.

5. *Revision product* (revisi produk)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi produk sesuai dengan hasil uji dari tiga subjek coba. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran tersebut.

6. *Main field testing* (uji produk utama/ implementasi produk)

Selanjutnya pada tahap ini peneliti melakukan uji siswa atau uji lapangan sebagai pengukur keefektifan media pembelajaran ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi yang dikembangkan.



Gambar 3.3 Prosedur pengembangan penelitian

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk mengetahui validasi produk media yang dikembangkan, menetapkan standar pengembangan dan keefektifan dari produksi yang dihasilkan sehingga nilai dan kualitasnya benar-benar bisa dipertanggungjawabkan. Pada penelitian ini, uji coba produk dilakukan melalui, (a) uji ahli, (b) uji materi, dan (c) uji siswa.

Disamping itu pula, uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan masukan berupa komentar, penilaian, kritik dan saran sebagai bahan untuk merevisi. Berikut kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam uji coba produk :

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan validasi dari uji ahli, uji materi dan uji siswa. Uji ahli digunakan untuk menguji kelayakan media, dan uji materi digunakan untuk menguji keterbacaan materi yang digunakan. Uji validasi yang digunakan dengan menyebarkan angket kepada penguji ahli dan penguji materi.

Sedangkan uji siswa terdiri dari : (a) uji coba awal, digunakan untuk mengukur afektifitas dan ketertarikan siswa pada media yang dikembangkan, pengukuran menggunakan angket, dan (b) uji lapangan, digunakan untuk mengukur keterkaitan media pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis siswa, dan pengukuran menggunakan *posttest*.

Pada uji coba awal, terbatas hanya pada beberapa siswa SMA dari kelas X yang dipilih secara acak dari kelas yang berbeda. Sedangkan uji lapangan terdiri dari satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol yang dipilih secara acak menggunakan tehnik *cluster random sampling*. Sedangkan pada uji coba lapangan menggunakan desain penelitian *posttest only control group design* yaitu penelitian yang terdiri dari dua kelompok, kelompok yang pertama diberikan *treatment* dan kelompok kedua tanpa *treatment*⁴⁷ dengan rancangan penelitian seperti pada Tabel 3.1

Table 3.1 Rancangan Penelitian Uji Coba Lapangan

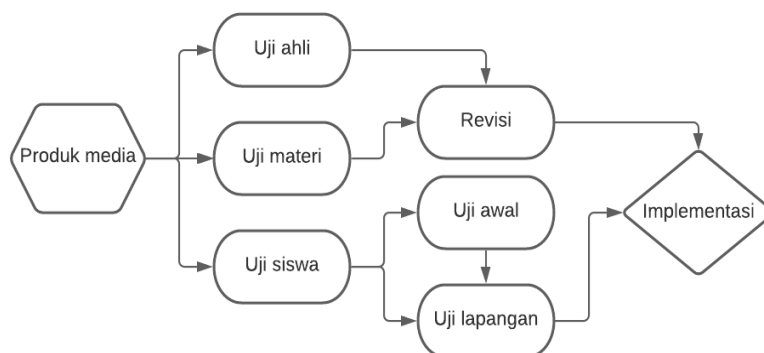
Kelas	Perlakuan	Posttest
Kelas eksperimen (KE)	X1	O
Kelas kontrol	X2	O

(diadaptasi dari Gay dkk, 2009)

Keterangan :

- O** = tes berpikir kritis setelah perlakuan
- X1** = pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon*
- X2** = pembelajaran menggunakan media lain

Prosedur uji coba bisa dilihat pada bagan gambar berikut :



Gambar 3.4 Prosedur uji coba

⁴⁷ Erwan Agus Purwanto dan Dyah Sulistyastuti, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Ad ministrasi Publik Dan Masalah-masalah Sosial*, (Yogyakarta : Gava Media, 2011), hlm. 89.

2. Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini terdiri dari seorang dosen ahli, dua guru mata pelajaran PAI, dan siswa SMA kelas X, adapun karakteristik yang dibutuhkan bagi subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Dosen

- Dosen ahli dalam bidang multimedia atau IT
- Menguasai materi yang dikembangkan

b. Guru PAI

- Sebagai guru PAI yang mengajar dikelas X SMA Negeri 1 Singosari
- Menguasai materi yang dikembangkan
- Bersertifikat pendidik

c. Siswa

- Sebagai siswa SMA Negeri 1 Singosari kelas X
- Sebagai siswa semester genap tahun ajaran 2020/2021 yang telah mendapatkan materi yang dikembangkan.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan subjek coba berupa saran, catatan uji coba, koreksi dan komentar ahli yang ditulis pada rubrik yang telah disediakan oleh peneliti, dengan data ini akan digunakan untuk melihat kelayakan produk yang telah

dihasilkan serta sebagai acuan dasar untuk dijadikan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil *posttest* pada saat uji lapangan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Instrumen penelitian untuk studi pendahuluan

Instrumen penelitian untuk studi pendahuluan berupa angket yang berisi kriteria-kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan siswa pada masa pandemi, melalui angket pendahuluan ini bisa dijadikan dasar untuk pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan.

b. Instrumen penelitian untuk validasi media pembelajaran

Untuk validasi media pembelajaran menggunakan instrument penelitian berupa angket yang berisi penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data angket validasi berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai rata-rata angket yang diolah menggunakan skala *Likert* yaitu nilai 5, 4, 3, 2, dan 1 dengan kategori sebagai berikut :

1. Nilai 5 menunjukkan sangat layak/ sangat tinggi
2. Nilai 4 menunjukkan layak/ tinggi

3. Nilai 3 menunjukkan cukup layak/ cukup
4. Nilai 2 menunjukkan kurang layak/ rendah
5. Nilai 1 menunjukkan tidak layak/ sangat rendah⁴⁸

Sedangkan data kualitatif berupa saran, tanggapan, kritik dari subjek coba atau validator uji.

c. Instrumen penelitian untuk uji coba

Instrumen penelitian untuk uji coba berupa soal uraian dan hasil produk dari media pembelajaran yang dikembangkan. Soal uraian disusun berdasarkan indikator-indikator berpikir kritis yang digunakan pada saat *posttest*. Hal ini digunakan untuk mengetahui tingkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah mempelajari materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Tehnik Analisis Data

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Data hasil angket studi pendahuluan

Data diolah dengan cara perhitungan presentase dari masing-masing pilihan item. Penilaian didapat dengan cara menghitung hasil nilai tertinggi responden dibagi dengan jumlah

⁴⁸ Djaali & Pudji Muljono.. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2008). Hal. 28

responden dikali 100%. Rumusan tersebut sebagaimana yang dikemukakan Sudjana (2001: 129) adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase pemilihan jawaban responden
f = nilai tertinggi jawaban responden
N = jumlah total responden⁴⁹

b. Data hasil angket validasi

Data ini diolah dengan menghitung presentase perolehan kevalidan dari skala penilaian. Skala penilaian yang digunakan adalah skor 1 sampai 5, yang mana skor 1 adalah nilai paling rendah dan skor 5 adalah nilai paling tinggi.

Presentase kevalidan hasil angket dihitung dengan menggunakan rumus yang di kemukakan Arikunto (2013: 266) sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase kevalidan
 Σx = skor jawaban validator
 Σxi = skor jawaban tertinggi⁵⁰

⁴⁹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung. Sinar Baru Algensindo, 2001), Hal. 129

⁵⁰ Arikunto, S. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), Hal. 266

Adapun perhitungan kriteria validasi kelayakan presentase hasil angket dapat dilihat pada Tabel 3.2

Table 3.2 Kriteria validasi nilai kelayakan hasil angket

Validasi Hasil Angket			
Nilai Tiap Kriteria	Presentase rata-rata (%)	Kriteria Validasi	Tindak lanjut
5	81 % - 100 %	Sangat layak	Implementasi
4	61 % - 80 %	Layak	Implementasi
3	41 % - 60 %	Cukup layak	Implementasi
2	21 % - 40 %	Kurang layak	Revisi
1	0 % - 20 %	Tidak layak	Revisi

(diadaptasi dari Ridwan, 2011)

Data kualitatif yang diperoleh melalui tanggapan saran, kritik dari validator digunakan sebagai pertimbangan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data kualitatif tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

c. Uji validitas dan reliabilitas butir soal

Dalam uji validitas dan reliabilitas butir soal, Arikunto (2013: 171) mengemukakan, pengukuran reliabilitas butir soal menggunakan korelasi *product moment* sebagaimana rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- N = jumlah peserta tes
- X = skor tiap soal
- Y = skor total
- r_{xy} = koefisien korelasi variabel x dan y⁵¹

⁵¹ *Ibid.*, 171

Interpretasi besarnya koefisien korelasi *product moment* bisa dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Koefisien korelasi *product moment*

Korelasi <i>product moment</i>	
Angka Korelasi	Nilai
$0,800 < r \leq 1,000$	Sangat tinggi
$0,600 < r \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r \leq 0,400$	Rendah
$0,000 < r \leq 0,200$	Sangat rendah

(Arikunto, 2012: 89)

Uji reliabilitas dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* seperti yang dikemukakan Arikunto (2012: 122) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan
- $\sum \sigma_i^2$ = jumlah varian skor tiap item
- σ^2 = total varian

Nilai besarnya reliabilitas tes secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.3 Intrepretasi Reliabilitas Tes Secara Keseluruhan

Reliabilitas Tes Secara Keseluruhan	
Angka Korelasi	Nilai
$0,800 < r \leq 1,000$	Sangat tinggi
$0,600 < r \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r \leq 0,400$	Rendah
$0,000 < r \leq 0,200$	Sangat rendah

(Arikunto, 2012: 89)

d. Uji tingkatan kemampuan berpikir kritis

Uji tingkatan kemampuan berpikir kritis didapatkan dari hasil ujian *posttest* berupa soal uraian. Hasil ini digunakan sebagai penentuan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa setelah mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.

Untuk mengetahui validitas nilai yang diperoleh, dilakukan uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan rumus uji-t dari Gay dkk, (Gay dkk, 2009: 355), sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{ss_1 + ss_2}{n_1 + n_2 - 2}\right)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

- \bar{x}_1 = rata-rata normalitas pada kelas kontrol
- \bar{x}_2 = rata-rata normalitas pada kelas eksperimen
- n_1 = jumlah sampel kelas kontrol
- n_2 = jumlah sampel kelas eksperimen
- ss_1 = varian kelas kontrol
- ss_2 = varian kelas eksperimen⁵²

Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar yang digunakan untuk mengambil keputusan menggunakan nilai signifikansi yang diperoleh dibandingkan dengan nilai 0.05 dengan kriteria sebagai berikut :

⁵² Gay, L.R. *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application*. Second edition. (New York: Macmillan Publishing Company, 1991)

- a. Jika nilai $\text{sig} \geq 0,05$ artinya data distribusi normal
- b. Jika nilai $\text{sig} \leq -,05$ artinya data distribusi tidak normal

Sedangkan uji data homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene*. Dasar yang digunakan dalam penentuan pengambilan keputusan menggunakan nilai signifikansi yang diperoleh dibanding dengan nilai 0,05 dengan kreteria :

- a. Jika nilai $\text{sig} \geq 0,05$ artinya data kelompok homogen
- b. Jika nilai $\text{sig} \leq -,05$ artinya data data kelompok tidak homogen

Uji tingkat kemampuan berpikir kritis siswa didapatkan dari rata-rata hasil ujian *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kreteria sebagai berikut :

- a. Apabila nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, maka dapat dikatakan bahwa produk pengembangan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada masa pandemi.
- b. Apabila nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol, maka dapat dikatakan bahwa produk pengembangan tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada masa pandemi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo* Animatoon pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model pengembangan R & D menurut Borg and Gall, yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

1. *Research* (studi pendahuluan dan pengumpulan informasi)

Dalam studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, yang dilakukan peneliti adalah :

a. Survei

Dalam survei ini. Peneliti membagikan angket kepada beberapa siswa dari beberapa kelas yang berbeda. Hal ini diharapkan bisa memberikan masukan tentang media pembelajaran yang digunakan selama masa pandemi di sekolah tersebut, sekaligus menghimpun informasi dari dampak media yang diberikan pada pembelajaran di masa pandemi seperti saat ini.

Ada tiga aspek yang dijadikan acuan pertanyaan sebagai dasar menghimpun informasi dan masukan tentang kebutuhan media pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi. Tiga aspek tersebut adalah; 1) aspek pembelajaran pada masa pandemi, 2) aspek media pembelajaran, dan 3) aspek pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis.

Data yang terkumpul dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase pemilihan jawaban responden
f = nilai tertinggi jawaban responden
N = jumlah total responden

Sehingga dari data angket bisa didapatkan hasil pada tabel

4.1. Sedangkan hasil isian angket studi pendahuluan oleh siswa secara umum dapat dilihat pada lampiran 1.

1) Aspek pembelajaran pada masa pandemi

Tabel. 4.1
Data hasil angket

No	Aspek yang dinilai	Nilai skor					Presentase %
		1	2	3	4	5	
1.	Materi pembelajaran pada masa pandemi tersampaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar	1	6	16	7	0	53%
2.	Materi pelajaran yang disajikan pada masa pandemi bisa merangsang kemampuan berpikir kritis siswa	2	12	14	2	0	46%
3.	Media pembelajaran yang disajikan bisa menjadi solusi pembelajaran pada masa pandemi seperti saat ini	3	5	15	6	1	50%
4.	Media pembelajaran yang disajikan menarik bagi siswa	2	10	15	3	0	50%
5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bisa meningkatkan keterampilan belajar siswa	1	8	14	7	0	46%
6.	Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>online</i> , kemampuan berpikir kritis siswa meningkat.	6	10	12	2	0	40%
Rata-rata presentase							49%

2) Aspek media pembelajaran

Tabel 4.2
Data hasil angket

No	Aspek yang dinilai	Perolehan nilai skor					Presentase %
		1	2	3	4	5	
1.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>online</i> bisa memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri	3	6	13	8	0	43%
2.	Dalam penyajian materi secara daring atau luring terdapat media pembelajaran yang bisa merangsang untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa	1	7	15	6	1	50%
3.	Media pembelajaran yang disajikan secara terpadu dan menarik	1	11	14	4	0	46%
4.	Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pada masa pandemi bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa	2	10	14	4	0	46%
5.	Dalam media pembelajaran yang digunakan, pembahasan materi disampaikan dengan jelas.	3	11	13	2	1	43%
Rata-rata presentase						46%	

3) Aspek pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis

Tabel 4.3
Data hasil angket

No	Aspek yang dinilai	Perolehan nilai skor					Presentase %
		1	2	3	4	5	
1.	Pemahaman siswa dalam menerima materi sangat bagus	1	11	13	5	0	43%
2.	Materi yang disampaikan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar	1	10	13	5	1	43%
3.	Materi pelajaran yang disampaikan menarik siswa untuk mengikuti pelajaran sampai berakhir	3	8	13	5	1	43%
4.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk bertanya	5	10	12	2	3	40%
5.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk berdiskusi	0	8	13	9	0	43%
6.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk	1	10	12	5	2	40%

mengasosiasi dan mengkomunikasikan materi yang disampaikan	
Rata-rata presentase	42%

Berdasarkan hasil data angket yang terkumpul, rata-rata presentase yang diperoleh dari aspek pembelajaran pada masa pandemi adalah 49%, aspek media pembelajaran 46%, pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis 42%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada masa pandemi, media pembelajaran yang digunakan, dan pemahaman siswa terutama dalam berpikir kritis masih sangat rendah, sehingga dibutuhkan sebuah tindakan sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut.

b. Wawancara

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa dalam pembelajaran pada masa pandemi, media pembelajaran yang digunakan serta efektifitas media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Narasumber yang di jadikan responden dalam wawancara ini terdiri dari dua guru matpel PAI yang mengajar di kelas X, dan satu wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Hasil wawancara bisa dikelompokkan dalam empat aspek penting yang meliputi; 1) minat pembelajaran pada masa pandemi, 2) media pembelajaran yang digunakan, 3) hasil pembelajaran, dan 4) kendala yang dihadapi.

Rangkuman jawaban hasil wawancara dari narasumber dapat dilihat pada tabel 4.4. sedangkan hasil wawancara secara rinci dapat dilihat pada lampiran 2.

Tabel 4.4
Hasil wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban	Narasumber
1.	Bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI pada masa pandemi	Secara umum, minat siswa semakin menurun jika dibandingkan dengan pembelajaran PAI sebelum masa pandemi, hal ini karena kontrol guru sangat terbatas	Gpai. 1
		Minat siswa menurun, hal ini bisa dilihat dari lambatnya siswa dalam merespon pembelajaran	Gpai. 2
		Secara umum memang menurun, hal ini dikarenakan kita masih mencari formula yang efektif untuk pembelajaran pada masa pandemi	Wakakur
2.	Media pembelajaran PAI yang digunakan pada masa pandemi	Media yang digunakan bisa berupa e-learning atau medsos yang bisa mudah di akses oleh siswa	Gpai. 1
		Media yang digunakan berupa google classroom, dan media sosial lainnya, seperti WAG, dan chanel Youtube	Gpai. 2
		Pada dasarnya sekolah telah menyediakan media yang mudah di akses oleh siswa, seperti media berbasis Web, E-learning, Blandid Learnig dll.	Wakakur
3.	Bagaimana hasil pembelajaran PAI pada masa pandemi terutama dalam meningkatkan berpikir kritis siswa	Dilihat dari hasil ulangan, ada sedikit penurunan	Gpai. 1
		Ada KD yang tidak tercapai dikarenakan terbatasnya waktu pembelajaran	Gpai. 2
		Dimasa pandemi ini kesehatan yang diutamakan, sehingga guru tidak dituntut untuk wajib menuntaskan materi	Wakakur
4.	Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran masa pandemi	Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa mudah merasa bosan	Gpai. 1
		Tidak semua siswa bisa mengikuti pelajaran dengan baik karena terbatasnya media pembelajaran	Gpai. 2
		Secara umum kita belum siap dengan kondisi pembelajaran pada masa pandemi dilihat dari segi alat dan media yang dimiliki oleh sekolah	Wakakur

Dari hasil wawancara, peneliti bisa mengambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran pada masa pandemi ini, dibutuhkan media yang bisa mengugah kembali minat belajar siswa, inovasi dalam media pembelajaran dan rangsangan yang bisa membangkitkan kembali kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

2. *Planning* (membuat perencanaan)

a. Pemetaan materi

Materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah materi menghindari pergaulan bebas untuk kelas X semester genap tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan silabus kurikulum 2013, pemetaan materi yang disajikan terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar, tabel 4.5.

Tabel 4.5
Pemetaan KI KD

Kompetensi inti	Kompetensi dasar
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.2 meyakini bahwa pergaulan bebas dan zina adalah dilarang agama
	2.2 menghindarkan diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina sebagai pengamalan QS Al-Isyra' : 32, dan QS An-Nur : 2, serta hadis terkait.

Sedangkan pemetaan isi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini terdiri dari; 1) sampul depan dan pengantar, 2) materi, 3) evaluasi, dan 4) penutup.

b. Rancangan produk media pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan disusun berdasarkan buku pegangan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X edisi revisi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2016.

Templete Levideo animatoon dan tayangan video yang akan dirancang dalam pengembangan media pembelajaran ini, meliputi :

1) Sampul depan dan pengantar

Sampul depan dan pengantar berisi informasi tentang judul materi media pembelajaran yang akan dikembangkan, tujuan pembelajaran, bagan alir, kegiatan siswa mengamati, membuka relung hati, dan mengkritisi sekitar kita.

2) Isi materi

Inti dari media yang dikembangkan adalah isi materi pelajaran yang dibahas, yang memuat pembahasan tentang; memperkaya khazanah, pengertian pergaulan bebas, ayat-ayat Al-Qur'an tentang larangan pergaulan bebas, hukuman bagi yang melanggar, dan cara menghindari pergaulan bebas.

3) Evaluasi

Dalam kegiatan evaluasi siswa akan diajak untuk mengeksplorasi dan mengasosiasi materi yang telah disampaikan.

4) Penutup

Sebagai penutup siswa dituntut untuk bisa menerapkan perilaku mulia tentang larangan menjauhi pergaulan bebas, sekaligus mengerjakan *posttest* yang telah disediakan sebagai bentuk pengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi melalui media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3. *Develop product* (pengembangan produk)

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* untuk peserta didik kelas X. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan kurikulum 2013. Tayangan-tayangan video yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* ini meliputi :

a. Sampul depan

Sampul depan dapat dilihat mulai pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Sampul

Judul materi, gambar 4.2



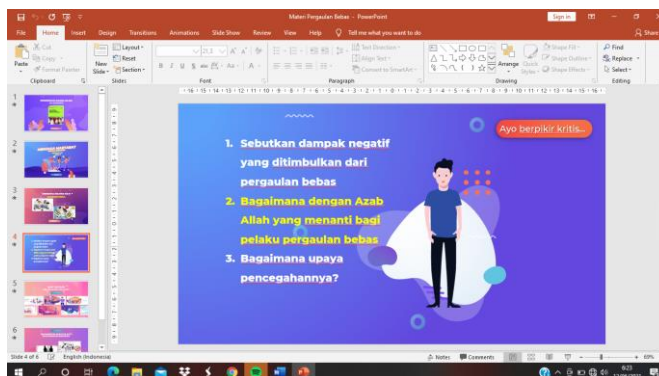
Gambar 4.2 Judul materi

aktivitas 1: kegiatan siswa mengamati, gambar 4.3



Gambar 4.3 Aktifitas siswa mengamati gambar

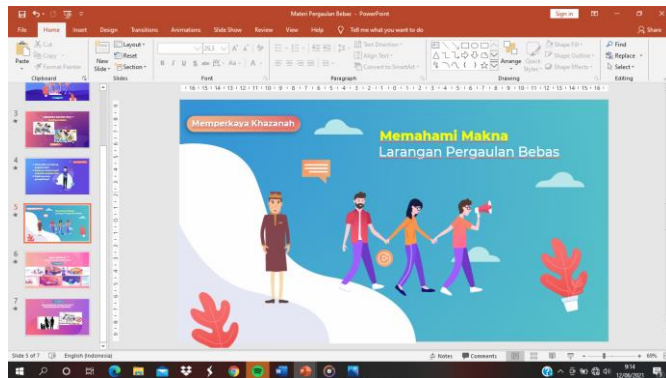
aktivitas 2 : ayo berpikir kritis



Gambar 4.4 Aktifitas siswa ayo berpikir kritis

b. Isi materi

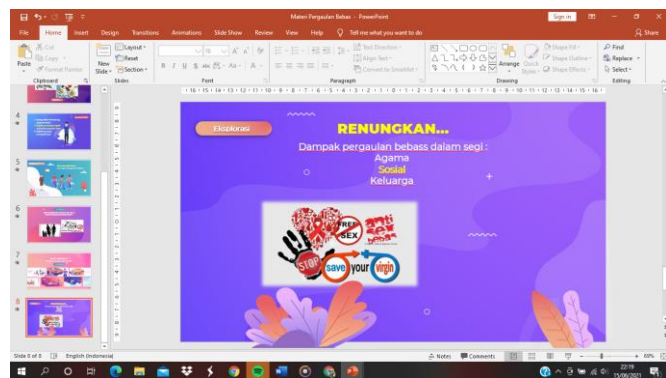
Memperkaya khazanah, gambar 4.5



Gambar 4.6 Memperkaya khazanah

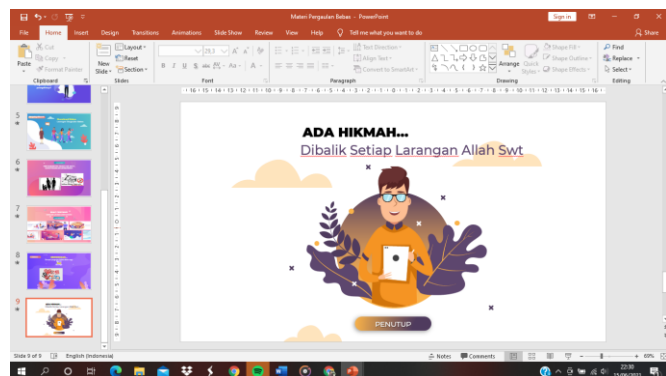
c. Evaluasi

Mengeksplorasi dan mengasosiasi



Gambar 4.7 Mengeksplorasi dan mengasosiasi

d. Penutup



Gambar 4.8 Penutup

B. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Field testing (uji produk)

Tahapan-tahapan dalam uji produk media pembelajaran yang dikembangkan, meliputi :

a. Uji ahli media

Uji ahli media ini dilakukan oleh dua orang dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang berkompeten dibidangnya. Tujuan dari uji ahli media adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil uji validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.6 sampai dengan tabel 4.11. Sedangkan hasil isi angket validasi oleh ahli media secara rinci dapat dilihat pada lampiran 3.

Tabel 4.6
Analisis validasi uji ahli media aspek isi media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2		
1.	Kesesuaian materi pelajaran dengan media pembelajaran	4	5	90%	Sangat layak
2.	Kesesuaian strategi yang dikembangkan dengan teori pengembangan media pembelajaran	4	5	90%	Sangat layak
3.	Kesesuaian materi dengan strategi yang dikembangkan	4	5	90%	Sangat layak
4.	Materi yang digunakan dalam pengembangan media belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat layak

5.	Media pembelajaran ini telah mendukung pengembangan ketrampilan berpikir kritis siswa	5	5	100%	Sangat layak
6.	Kesesuaian media pembelajaran secara keseluruhan dengan indikator-indikator peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa	4	4	80%	Layak

Tabel 4.7
Analisis validasi uji ahli media aspek penyajian materi

No	Aspek yang dinilai	Skor validator		Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2		
1.	Penyajian media pembelajaran bersifat partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.	4	5	90%	Sangat layak
2.	Penyajian dan pembahasan dalam media pembelajaran lebih menekankan pada keterampilan proses, bukan hanya perolehan hasil akhir.	5	4	90%	Sangat layak
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran bersifat interaktif dan partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.	5	5	100%	Sangat layak
4.	Materi-materi dalam media pembelajaran bervariasi dan beragam.	4	5	90%	Sangat layak
5.	Materi dalam media pembelajaran menyajikan masalah kontekstual yang akrab, menarik, atau bermanfaat bagi siswa di kehidupan sehari-hari.	5	4	90%	Sangat layak
6.	Sajian materi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis	4	5	90%	Sangat layak

Tabel 4.8
Analisis validasi uji ahli media aspek kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	Skor validator		Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2		
1.	Bahasa yang digunakan	5	4	90%	Sangat layak

	untuk menjelaskan materi, ilustrasi, contoh dan intruksi sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa.				
2.	Bahasa komunikasi yang digunakan lazim dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga mendorong siswa untuk mempelajari materi tersebut secara tuntas.	5	4	90%	Sangat layak
3.	Pesan dalam media pembelajaran disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, dan tidak menimbulkan makna ganda.	5	5	100%	Sangat layak
4.	Kata dan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah Pendidikan Agama Islam.	4	5	90%	Sangat layak
5.	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman Ejaan yang Disempurnakan.	4	5	90%	Sangat layak
6.	Penyampaian pesan antar paragraf yang berdekatan dan antar kalimat dalam paragraf mencerminkan hubungan yang logis.	4	4	80%	Layak

Tabel 4.9
Analisis validasi uji ahli media aspek kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2		
1.	Kesesuaian sampul/cover media pembelajaran dengan materi yang disajikan (materi pergaulan bebas)	5	4	90%	Sangat layak
2.	Kesesuaian video, gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran dengan materi yang disajikan	4	4	80%	Layak
3.	Kesesuaian tipografi (ukuran huruf, jenis huruf, dan <i>margin</i>) dalam media pembelajaran.	4	5	90%	Sangat layak
4.	Komposisi warna dalam media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak

	ditampilkan secara harmonis.				
5.	Kesesuaian ukuran video pembelajaran dengan standart yang ditentukan	4	5	90%	Sangat layak
6.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran secara keseluruhan.	5	5	100%	Sangat layak

Hasil kelayakan uji ahli media oleh validator dapat disimpulkan secara umum pada tabel 4.10 berikut ini :

Tabel 4.10
Hasil validasi uji ahli media secara umum

No	Uji Aspek	Rata-rata Presentase	Rata-rata Hasil validasi	Tindak Lanjut
1.	Materi	92%	Sangat layak	Implementasi
2.	Penyajian materi	92%	Sangat layak	Implementasi
3.	Kebahasaan	90%	Sangat layak	Implementasi
4.	Kegrafikan	92%	Sangat layak	Implementasi

Penilaian uji ahli media selain berupa data kuantitatif, juga berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media, data tersebut diuraikan pada tabel 4.11 :

Tabel 4.11
Saran dan komentar uji ahli media

No	Aspek	Ahli Materi	Saran dan Komentar
1	Materi	1	Materi yang disajikan sangat menarik, mudah dipahami dan bisa menjadi alternatif pembelajaran pada masa pandemi seperti saat ini
		2	Secara keseluruhan materi sudah bisa diimplementasikan dan mudah dipahami
2	Penyajian materi	1	Materi yang disajikan sesuai dan diringkas dengan baik sehingga mudah dipahami dan bisa memotivasi siswa untuk bisa belajar mandiri
		2	Video sudah sesuai dengan isi pembelajaran

3	Kebahasaan	1	Bahasa yang digunakan cukup jelas dengan penggunaan tanda baca yang tepat
		2	Sudah sesuai dengan penggunaan Bahasa Indonesia yang benar
4	Kegrafikan	1	Ilustrasi gambar dan foto yang disajikan cukup menarik dan komposisi warna ditampilkan secara harmonis
		2	Kombinasi warna sangat menarik

Berdasarkan hasil analisis validasi uji kelayakan ahli media serta mempertimbangkan saran dan komentar para ahli. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Uji ahli materi

Tujuan dari uji ahli materi adalah untuk mengetahui tingkat keterbacaan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji ahli materi dilakukan oleh dua orang guru mata pelajaran Pendidikan agama Islam yang mengajar di kelas X yang menguasai materi dari media yang dikembangkan.

Hasil keterbacaan uji ahli materi oleh validator guru dijabarkan dalam tabel 4.12 sampai dengan tabel 4.15. Sedangkan hasil isian angket uji ahli materi oleh validator guru secara rinci dapat dilihat pada lampiran 4.

Tabel 4.12
Analisis validasi uji materi aspek isi media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2		

1.	Kesesuaian materi pelajaran dengan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
2.	Kesesuaian strategi yang dikembangkan dengan teori pengembangan media pembelajaran	4	4	80%	Layak
3.	Kesesuaian materi dengan strategi yang dikembangkan	4	4	80%	Layak
4.	Materi yang digunakan dalam pengembangan media belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat layak
5.	Media pembelajaran ini telah mendukung pengembangan ketrampilan berpikir kritis siswa	5	5	100%	Sangat layak
6.	Kesesuaian media pembelajaran secara keseluruhan dengan indikator-indikator peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa	5	5	100%	Sangat layak

Tabel 4.13
Analisis validasi uji materi aspek penyajian materi

No	Aspek yang dinilai	Skor validator		Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2		
1.	Penyajian media pembelajaran bersifat partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.	5	5	100%	Sangat layak
2.	Penyajian dan pembahasan dalam media pembelajaran lebih menekankan pada keterampilan proses, bukan hanya perolehan hasil akhir.	4	5	90%	Sangat layak
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran bersifat interaktif dan partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.	5	4	90%	Sangat layak
4.	Materi-materi dalam media pembelajaran bervariasi dan beragam.	4	4	80%	Layak
5.	Materi dalam media pembelajaran menyajikan masalah kontekstual yang akrab, menarik, atau	5	4	90%	Sangat layak

	bermanfaat bagi siswa di kehidupan sehari-hari.				
6.	Sajian materi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis	5	5	100%	Sangat layak

Tabel 4.14
Analisis validasi uji materi aspek kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	Skor validator		Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2		
1.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi, ilustrasi, contoh dan intruksi sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa.	5	5	100%	Sangat layak
2.	Bahasa komunikasi yang digunakan lazim dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga mendorong siswa untuk mempelajari materi tersebut secara tuntas.	5	4	90%	Sangat layak
3.	Pesan dalam media pembelajaran disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, dan tidak menimbulkan makna ganda.	5	5	100%	Sangat layak
4.	Kata dan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah Pendidikan Agama Islam.	4	4	80%	Layak
5.	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman Ejaan yang Disempurnakan.	4	4	80%	Layak
6.	Penyampaian pesan antar paragraf yang berdekatan dan antar kalimat dalam paragraf mencerminkan hubungan yang logis.	4	4	80%	Layak

Tabel 4.15
Analisis validasi uji materi aspek kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2		
1.	Kesesuaian sampul/cover media pembelajaran dengan materi yang disajikan (materi pergaulan bebas)	5	5	100%	Sangat layak
2.	Kesesuaian video, gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran dengan materi yang disajikan	5	5	100%	Sangat layak
3.	Kesesuaian tipografi (ukuran huruf, jenis huruf, dan <i>margin</i>) dalam media pembelajaran.	5	5	100%	Sangat layak
4.	Komposisi warna dalam media pembelajaran ditampilkan secara harmonis.	5	4	90%	Sangat layak
5.	Kesesuaian ukuran video pembelajaran dengan standart yang ditentukan	5	4	90%	Sangat layak
6.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran secara keseluruhan.	4	5	90%	Sangat layak

Hasil keterbacaan uji ahli materi oleh validator guru dapat disimpulkan secara umum pada tabel 4.16 berikut ini :

Tabel 4.16
Hasil validasi uji ahli materi secara umum

No	Uji Aspek	Rata-rata Presentase	Rata-rata Hasil validasi	Tindak Lanjut
1.	Materi	93,3%	Sangat layak	Implementasi
2.	Penyajian materi	92%	Sangat layak	Implementasi
3.	Kebahasaan	88,3%	Sangat layak	Implementasi
4.	Kegrafikan	95%	Sangat layak	Implementasi

Sedangkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi, diuraikan pada tabel 4.17:

Tabel 4.17
Saran dan komentar uji ahli materi

No	Aspek	Ahli Materi	Saran dan Komentar
1	Materi	1	Secara umum materi sudah sesuai dengan pegangan buku guru
		2	Secara keseluruhan materi sudah bisa diimplementasikan dan mudah dipahami
2	Penyajian materi	1	Bagus, lebih dikembangkan lagi
		2	Penyampaian materi sudah bagus karena disertakan ayat-ayat pendukung materi
3	Kebahasaan	1	Bahasa sangat mudah dipahami
		2	Sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan
4	Kegrafikan	1	Gambar, foto dan ilustrasi yang ditampilkan sesuai dengan materi
		2	Kombinasi warna sangat menarik

Berdasarkan hasil analisis validasi keterbacaan uji ahli materi oleh guru secara umum sebagaimana pada tabel 4.16 serta mempertimbangkan saran dan komentar dari ahli materi tabel 4.17 diatas. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Uji siswa

Uji siswa bertujuan untuk mengukur efektifitas dan ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang dikembangkan, uji ini terdiri dari dua puluh siswa yang dipilih secara acak dari kelas yang berbeda dan selanjutnya akan bertindak sebagai validator.

Hasil analisis uji siswa dapat dilihat pada tabel 4.18, 4.19, 4.20 dan 4.21. Sedangkan hasil isian angket dari uji siswa bisa dilihat pada lampiran 5.

Tabel 4.18
Analisis validasi uji siswa aspek materi/isi media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Validator setiap nilai kriteria					Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2	3	4	5		
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memberikan kesempatan bagi kalian untuk dapat lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan			2	9	9	90%	Sangat setuju
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bisa merangsang kemampuan berpikir kritis siswa			4	9	7	80%	Setuju
3.	Media pembelajaran yang disajikan bisa menjadi solusi pembelajaran pada masa pandemi seperti saat ini			3	10	7	85%	Sangat setuju
4.	Media pembelajaran yang disajikan menarik bagi siswa			4	9	7	85%	Sangat setuju
5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bisa meningkatkan keterampilan belajar siswa			4	10	6	80%	Setuju
6.	Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>Levideo Animatoon</i> , kemampuan berpikir kritis siswa bisa meningkat.			3	10	7	85%	Sangat setuju

Tabel 4.19
Analisis validasi uji siswa aspek penyajian materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Validator setiap nilai kriteria					Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2	3	4	5		
1.	Penyajian materi dalam media pembelajaran memotivasi kalian untuk belajar secara mandiri			4	10	6	80%	Setuju
2.	Dalam penyajian materi terdapat ilustrasi untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa			3	8	9	85%	Sangat setuju
3.	Materi yang disajikan secara terpadu dan beragam			4	8	8	80%	Sangat setuju
4.	Dalam penyajian, materi sesuai dengan subbab yang disajikan			3	7	10	85%	Sangat setuju
5.	Dalam penyajian, pembahasan materi disampaikan dengan jelas.			2	9	9	90%	Sangat setuju

Tabel 4.20
Analisis validasi uji siswa aspek kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Validator setiap nilai kriteria					Presentese (%)	Kreteria Validasi
		1	2	3	4	5		
1.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas			1	8	11	95%	Sangat setuju
2.	Penggunaan kata, kalimat, dan tanda baca dalam media pembelajaran sudah tepat			5	6	9	75%	Setuju
3.	Bahasa petunjuk kegiatan media pembelajaran sudah jelas			5	8	7	75%	Setuju
4.	Bahasa dalam media pembelajaran menggunakan			2	7	11	90%	Sangat setuju

	bahasa yang santun.					
5.	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman Ejaan yang disempurnakan (EYD).	3	5	12	85%	Sangat setuju

Tabel 4.21
Analisis validasi uji siswa aspek kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Validator setiap nilai kriteria					Presentase (%)	Kreteria Validasi
		1	2	3	4	5		
1.	Tampilan sampul media pembelajaran menarik dan membuat anda penasaran dengan isinya.			3	5	12	85%	Sangat setuju
2.	Gambar, foto, atau ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi.			1	7	11	90%	Sangat setuju
3.	Jenis huruf dan ukuran huruf nyaman untuk dibaca.			4	4	12	80%	Setuju
4.	Komposisi warna dalam media pembelajaran ditampilkan secara harmonis.			4	6	10	80%	Setuju
5.	Secara keseluruhan, tampilan media pembelajaran sudah baik.			3	6	11	85%	Sangat setuju

Dari hasil uji siswa sebagai pengukur efektifitas dan ketertarikan pada media pembelajaran yang dikembangkan, dapat disimpulkan pada tabel 4.22, berikut ini :

Tabel 4.22
Hasil validasi uji siswa secara umum

No	Uji Aspek	Rata-rata Presentase	Rata-rata Hasil validasi	Tindak Lanjut
1.	Materi	84,16%	Sangat setuju	Implementasi
2.	Penyajian materi	84%	Sangat setuju	Implementasi

3.	Kebahasaan	84%	Sangat setuju	Implementasi
4.	Kegrafikan	84%	Sangat setuju	Implementasi

Berdasarkan hasil analisis validasi uji siswa secara umum sebagai pengukur efektifitas dan ketertarikan siswa pada media pembelajaran, tabel 4.22. Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Revision product (revisi produk)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi produk sesuai dengan hasil uji dari tiga subjek coba. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil dari tiga validator subjek coba yang memberikan penilaian yang tinggi dan respon yang positif, baik dalam segi kelayakan, keterbacaan dan ketertarikan. Maka media pembelajaran yang dikembangkan dianggap sesuai dan layak untuk dikembangkan tanpa ada revisi produk yang berarti.

C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari

1. *Main field testing* (uji produk utama/ implementasi produk)

Sebelum uji produk utama, terlebih dahulu peneliti melakukan pemilihan kelas yang nanti akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam pemilihan kelas peneliti menggunakan tehnik *cluster random sampling*. Peneliti memilih sebanyak dua kelas dari dua

belas kelas yang ada. Kelas X IPA A terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA E terpilih sebagai kelas kontrol.

Pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* hasil dari produk yang dikembangkan. Sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan buku pelajaran Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013 edisi revisi. Contoh aktifitas pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas control disajikan pada gambar 4.1 dan gambar 4.2.



Gambar 4.1 Contoh aktifitas pembelajaran kelas eksperimen



Gambar 4.2 Contoh aktifitas pembelajaran kelas kontrol

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dirancang, RPP yang digunakan dalam pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 6.

Setelah pembelajaran selesai maka dilakukan *posttest only control group design* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 7, dan hasil *posttest* untuk kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 8. Sedangkan rata-rata perolehan nilai *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.23

Tabel 4.23
Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas eksperimen (KE)	X IPA A	82,61
Kelas kontrol	X IPA E	73,65

Kegiatan *posttest* untuk kelas eksperimen disajikan pada gambar 4.3 dan untuk kelas kontrol disajikan pada gambar 4.4



Gambar 4.3 Kegiatan *posttest* kelas eksperimen



Gambar 4.4 Kegiatan *posttest* kelas kontrol

Uji tingkatan berpikir kritis siswa diukur dengan menggunakan soal *posttest* yang telah diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi 0,196 dan kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi 0,668 sehingga dapat disimpulkan bahwa data soal *posttest* terdistribusi normal. Hasil homogenitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi 0,614 sehingga dapat dikatakan bahwa data soal *posttest* homogen. Hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada lampiran 8.

Uji tingkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam penelitian ini merupakan uji hipotesis yang dihitung menggunakan uji-t. hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H₀ = tidak terdapat perbedaan rata-rata skor ketrampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a = terdapat perbedaan rata-rata skor ketrampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sedangkan kriteria pengujian untuk data dan ketrampilan berpikir kritis adalah sebagai berikut :

H₀ ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

H₀ diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.24:

Tabel 4.24
Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Jumlah Sampel	Rata-rata Nilai <i>posttest</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
Kelas eksperimen	36	82,61	14,308	1,998
Kelas kontrol	36	73,65		

Berdasarkan tabel 4.24 diperoleh data $t_{hitung} = 14,308 > t_{tabel} = 1,998$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata skor ketrampilan berpikir kritis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tabel 4.24 diketahui bahwa rata-rata kelas eksperimen > kelas kontrol. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa ketrampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* pada materi pergaulan bebas mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Disamping peneliti melakukan *posttest* di akhir pembelajaran, selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini

dilakukan untuk bisa mengetahui tingkat kemampuan nalar berpikir kritis siswa sesuai dengan indikator indikator yang telah ditentukan sesuai dengan KKM dalam standar penilaian sikap dan ketrampilan.

Penerapan berpikir kritis pada pembelajaran PAI terutama dalam materi pergaulan bebas, berdasarkan indikator-indikator tersebut, maka siswa diharapkan mampu menganalisis argument, bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan, mengobservasi dan menilai kredibilitas suatu sumber.

Berikut hasil penilaian siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan berdasarkan hasil pengamatan, observasi dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas dapat dijabarkan dalam tabel 4.25 dan tabel 2.26:

Tabel 4.25
Hasil nilai sikap pengetahuan dan ketrampilan kelas eksperimen

No	Nama	Nilai		
		Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan
1	ABIYU RAMADHAN	86	95	88
2	ADAM ZAKI NASRULLAH	86	80	84
3	ALFIRA KHORIDATUM MINAH	88	85	90
4	ARMYTA ERSADA PUTRI	90	90	86
5	BADRIATUS SHOLIKHAH	88	95	87
6	BIMASENA RAKHA LAKSANA	86	85	88
7	DELA SALMA SALSABILA	89	90	90
8	DESI ANGGA LESTARI	89	80	84
9	DIAJENG PUTRI WULANDARI	90	88	87
10	DIVA AINUL ILMA	89	80	88
11	FADHIL SYAFRI PRADITYA	91	85	87
12	FAJAR RISKI SUPARJO	87	90	86
13	FATIKA NURDIANA AYOMI	90	90	88
14	HABSOH DHATUL ALFIAH	89	85	90
15	HILWA AL-HUWAIDA	84	80	87
16	ICA BALITRI SUSMITA	84	80	90
17	IQBAL AHMAD FAIZIN	89	85	88
18	JASMINE ATHIYYA ARVa	84	85	88
19	LINTANG KAWURYAN BINTARI	89	85	90
20	MARTHA KUSUMA DEWI	89	90	88

21	MEDDYSHA FIRLIANA KUMAIRA	89	95	90
22	MUHAMMAD ADITYO RAHMAN	89	90	88
23	MUHAMMAD ARFIAN FAHRIZKY	89	85	87
24	MUHAMMAD AZIS FEBRIYANTO	89	90	88
25	MUHAMMAD HABIB K	90	95	88
26	MUHASTIKA LOVY DHARMA	82	90	87
27	NASWA AULIA SABINA	89	90	88
28	NI LUH MADE TIKA KURNIASARI	0	0	0
29	NUR CHOLIDAH DZULFANA	88	90	90
30	RAFI ABIYYU AIRLANGGA	88	80	82
31	SATRIA YUDHA RAMADHAN	89	85	89
32	TRI AGUS BACTIAR ISTIAWAN	89	85	88
33	VEGA AMELIA	89	90	86
	Rata-rata	88,25	82,61	87,21

Tabel 4.25
Hasil nilai sikap pengetahuan dan ketrampilan kelas eksperimen

No	Nama	Nilai		
		Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan
1	AKHMAD ZAMRI ARDANI	80	80	78
2	ALFREDO BAGUS SAPUTRA	78	80	80
3	ALYA MUTHIA RAMADHANI	78	85	76
4	ANDI NOER GRISKA NOVELINA	0	0	0
5	ANGELLICA CHRIZT ERNESTACIA	76	80	80
6	BAGUS ADI PRAKOSO	80	75	78
7	DIAN SITI MASRUROH	80	85	78
8	DIDYA KHALIFANI AWWAHA	78	80	80
9	DILA LARASATI	78	85	85
10	DINIATUL AULIAH	80	75	80
11	EDVIN MAULAN ARDIANSYAH	85	85	80
12	IVO ARYANTAKA RHAMA AJI	80	90	80
13	KAYLA ALBINIA SYAPUTRI	80	85	78
14	KRISTYAN PRAYOGININGTYAS	0	0	0
15	LANGLANG MENTARI WIDIADI	0	0	0
16	MUHAMAD RAYYAN RAMADHAN	85	75	85
17	MUHAMMAD FAIQ F.	85	85	85
18	MUHAMMAD HAMDAN A	85	75	85
19	MUHAMMAD RAFI RAJENDRA	85	70	80
20	MUHAMMAD RAQA ADZANURA	85	90	85
21	MUHAMMAD SABDA SANTOSO			
22	MUHAMMAD ZAKKI PUTRA	85	80	82
23	NAIZILAH LUBNA SALSABILA		85	
24	NI MADE SATTIA DEVI	0	0	0
25	PRAYUANANTO	80	70	82
26	RAFAEL RAHMAT PANDU	80	0	82

27	RAHMANITA LARASATI AZIZAH	85	90	75
28	RIZKY ANDREYAN LUBIS	85	80	80
29	RIZKY PUTRA PRATAMA	75	70	80
30	SALSA DESILA REVA ANGGUN	80	80	78
31	SEPTYA DWI RIZKI AMELIA	80	85	78
32	TSALISA ELIYA HUSNA	78	85	82
33	WILDAN ABDILLAH	78	75	78
	Rata-rata	76,46	73,65	74,21

Dari hasil penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan siswa sebagai pengukur kemampuan berpikir kritis pada materi pergaulan bebas melalui media pembelajaran yang dikembangkan, maka dapat disimpulkan pada tabel 4.26, berikut ini :

Tabel 4.25
Hasil kesimpulan pencapaian indikator kemampuan berpikir kritis siswa

No	Indikator Berpikir Kritis	Rata-rata nilai Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	Fokus pada pertanyaan	88,25	76,46
2	Menganalisis argument		
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan	87,21	74,21
4	Mengobservasi dan menyampaikan hasil observasi		

Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan kesimpulan bahwa ketrampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* pada materi pergaulan bebas mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari

Langkah-langkah prosedur pengembangan media pembelajaran ini merujuk pada pengembangan R & D dari Borg and Gall, yang meliputi langkah-langkah : *research, planning, develop product, field testing, revision product*, dan *main field testing*.

Dalam studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil data angket yang terkumpul, rata-rata presentase yang diperoleh dari aspek pembelajaran pada masa pandemi adalah 49%, aspek media pembelajaran 46%, pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis 42%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada masa pandemi, media pembelajaran yang digunakan, dan pemahaman siswa terutama dalam berpikir kritis masih sangat rendah, sehingga dibutuhkan sebuah tindakan sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut.

Pengembangan video pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* disusun dengan memperhatikan segi isi materi maupun segi tampilan. Dalam segi isi materi aspek penyampaian materi, isi, kebahasaan dan kegrafikan sangat diperhatikan. Sedangkan dalam segi tampilan yang meliputi tampilan warna, tulisan dan gambar juga menjadi perhatian khusus yang tidak terpisahkan. Karena, menyajikan materi dengan

tampilan yang baik bisa menghasilkan pembelajaran lebih baik dibanding hanya dengan kata-kata saja.

Media pembelajaran yang dikembangkan disusun berdasarkan buku pegangan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X Kurikulum 2013 edisi revisi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2016. *Template Levideo animatoon* dan tayangan video yang akan dirancang dalam pengembangan media pembelajaran ini, meliputi : Sampul depan, isi materi, evaluasi dan penutup.

Video pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* ini dapat menambah ketertarikan dan kemudahan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Tayangan-tayangan video mempunyai tampilan yang menarik sehingga mampu menggugah minat siswa untuk bisa terus mengkaji pembelajaran lebih jauh.

Video pembelajaran yang dikembangkan berfungsi untuk membantu guru dalam pembelajaran, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Tayangan-tayangan yang terdapat dalam video pembelajaran memberikan gambaran yang jelas dan menarik tentang materi pelajaran yang ditampilkan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.

B. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animatoon* pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari

Kualitas *Levideo Animatoon* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi pergaulan bebas dapat dilihat dari aspek kevalidan, media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid dari ahli media, ahli materi, dan uji ketertarikan siswa.

Disamping itu, video pembelajaran yang dihasilkan mempunyai kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari hasil uji validator ahli media, uji validator ahli materi dan uji ketertarikan siswa.

Dari hasil validitas uji ahli media diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kreteria “Sangat layak” dan tanpa revisi. Hasil validitas uji materi diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kreteria “Sangat layak” dan tanpa revisi. Sedangkan hasil uji ketertarikan siswa diperoleh rata-rata presentase 84% dengan kreteria “Sangat setuju” dan tanpa revisi.

Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo Animatoon* pada materi pergaulan bebas ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran ini mencakup aspek isi materi, penyampaian materi, kebahasaan dan kegrafikan.

Media pembelajaran yang dikembangkan meskipun tergolong kategori sangat layak tentunya tetap memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan video pembelajaran yang dikembangkan antara lain disusun berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum 2013, menggunakan pendekatan *saintifik*, dan memuat materi tentang isu-isu sosial yang berkembang dimasyarakat, serta dilengkapi dengan tayangan-tayangan menarik yang bisa merangsang siswa untuk mengkaji materi lebih dalam.

Sedangkan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan diantaranya membutuhkan waktu yang lama dalam pengembangan, memerlukan peralatan media yang mahal dan komunikasi yang ada dalam media pembelajaran bersifat satu arah sehingga perlu diimbangi dengan media yang lain.

C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Levideo Animation* pada Materi Pergaulan Bebas dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Singosari

Kemampuan berpikir kritis siswa bisa dilihat dari hasil penilaian *posstest* yang diberikan di akhir pembelajaran. Soal *posstest* diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil penilaian kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai kelas 82,61. Sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai kelas 73,65. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dari hasil penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan siswa sebagai pengukur indikator kemampuan berpikir kritis pada materi pergaulan bebas melalui media pembelajaran yang dikembangkan, maka dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil indikator kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 88,25 pada aspek menjawab pertanyaan dan menganalisis argumentasi, dan rata-rata nilai 87,21 pada aspek mampu bertanya, dan berani menyampaikan hasil argumentasi. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 76,46 pada aspek menjawab pertanyaan dan menganalisis argumentasi, dan nilai rata-rata 74,21 pada aspek menjawab pertanyaan dan menyampaikan argumentasi.

Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa ketrampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* pada materi pergaulan bebas mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Usaha didalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa salah satunya dapat didukung dengan pembelajaran menggunakan media berbasis *Levideo animatoon*. Pembelajaran melalui media ini menuntut siswa untuk berpikir dan bernalar secara aktif. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon*, dan mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa melalui penggunaan media pembelajaran tersebut pada pelajaran Pendidikan Agama Islam pada masa pandemi di SMA Negeri 1 Singosari.

Pengembangan media pembelajaran merujuk model pengembangan R & D dari Borg and Gall, yang meliputi langkah-langkah; *research, planning, develop product, field testing, revision product, dan main field testing*. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tiga tahap uji validasi, yaitu uji ahli media, uji ahli materi dan uji ketertarikan siswa. dari hasil uji ahli media diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kategori sangat layak tanpa revisi, dari uji ahli materi diperoleh rata-rata presentase 92% dengan kategori sangat layak tanpa revisi, dan dari uji ketertarikan siswa diperoleh rata-rata presentase 84% dengan kategori tertarik dan tanpa revisi.

Pada uji coba produk utama menggunakan desain penelitian *posttest-only control group design*. Data yang diperoleh berupa data

kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} (14,308) > t_{tabel} (1,998) sehingga H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen 82,61 > kelas kontrol 73,65. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* yang dikembangkan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dari hasil penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan siswa sebagai pengukur indikator kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 88,25 dan rata-rata nilai 87,21. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 76,46 dan nilai rata-rata 74,21.

Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa ketrampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

B. Saran-saran

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk pengembangan yang dapat dilakukan oleh guru selama pembelajaran dikelas, di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang lain.
- b. Media pembelajaran dapat ditayangkan menggunakan LCD atau bisa di upload melalui media sosial, seperti *youtube*, *google classroom*, *telegram*, *whastup group* dan lain-lain.
- c. Media pembelajaran berbasis *Levideo animatoon* ini bisa dijadikan sarana media untuk belajar mandiri.

2. Saran Desimenasi Produk

Saran dimensi produk pengembangan dapat dilakukan dengan melakukan sosialisasi melalui :

- a. Pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI SMA
- b. Publikasi ilmiah atau jurnal pendidikan
- c. Publikasi dalam kegiatan *workshop* atau *webinar*

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan lebih lanjut bagi peneliti pengembangan media pembelajaran dapat dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Video pembelajaran bisa dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam secara menyeluruh, tidak terfokus pada satu tingkatan kelas saja.
- b. Durasi video pembelajaran idealnya bisa dibuat sekitar 10 menit dan bisa dijadikan beberapa episode.

- c. Perlu ditambahkan *student activity* yang lebih beragam untuk mengembangkan ketrampilan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al- Qur'an al- Karim. Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Juz 1-30*, Jakarta: PT. Kumudasmoro Grafindo Semarang, 1994
- Abraham, R.R., Upadhy, S., Torke, S., dan Ramnarayan, K. (2004) *clinically Oriented Physiology Teach : Strategy for Developing Critical Thinking Skill in Undergraduate Medical Student*. New York: Physiol Educ
- Agustriana, Eka (2014). "Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA", Pontianak, Jurnal Pendidikan.
- Agus, Erwan, Purwanto dan Dyah Sulistyastuti, (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik Dan Masalah-masalah Sosial*, Yogyakarta : Gava Media.
- Ainamulyana, "Pendidikan Kewarganegaraan"
(<https://ainamulyana.blogspot.com/2018/06/undang-undang-uu-nomor-20-tahun-2003.html>, diakses pada tanggal 9 maret 2021 pukul 22:17)
- Andrika R. A, (2020). "Pengaruh Levidio Animatoon Sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Insan Cendikia Jayapura. Jurnal Teknodik Pustekkom Kemdikbud.
- Arikunto, S (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- A, Rusyan, Tabrani dan Daryani, Yani. (1993). *Penuntun Belajar yang Sukses*. Jakarta: Nine Karya
- Brown, William F. and Holtzman, Wayne H. (1967). *Survey of Study Habits and Attitudes Manual, The Psychological Corporation*. New York.
- Djaali & Pudji Muljono. (2008). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Depdiknas (2008), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Edel, "Prinsip-prinsip Pengembangan Media pembelajaran"
(<https://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Prinsip-Media-Pembelajaran.html>, diakses pada tanggal 9 Maret 2021 pukul 23:54)
- Elaine B. Johnson, (2007), *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, trj. Ibnu Setiawan. Bandung: MLC.
- Ennis, 1986. *A logical basis for measuring critical thinking skills*. Educational

Leadership.

- Ennis, Robert. H. (1996). *Critical Thinking*. USA :Prentice Hall, Inc
- Firman, & Rahayu, S. (2020). “Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19”. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*
- Gay, L.R.(1991) *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. Second edition. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hartini dan Sukardjo. (2015). *Pengembangan Higher Order Thinking Multiple Choice Test Untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis IPA Kelas VII SMP/MTS*. Yogyakarta : UNY/Jurnal Inovasi Pendidikan IPA
- Kartono, Kartini (1992), *Ilmu Sosiologi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul (2012) *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Rosdakarya.
- Muhaimin, (2009), *Rekonstruksi Pendidikan Islam: Dari Paradigma Pengembangan, Manajemen, Kelembagaan, Kurikulum hingga Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pres.
- Mujib, Abd dan Muhaimin (1993), *Pemikiran Pendidikan Islam Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalisasinya*, Bandung : Trigenda Karya.
- Munadi, Yudhi, (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon, (2012), *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar Jakarta :* Prestasi Pustakakarya.
- Romlah (2006). “Analisis Terhadap Isi Materi Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum 2006 (KTSP) Kelas VII”. *Jurnal PROGRESIVA*, Vol.3, No 1. Januari – Juni 2010
- R.W Brog & M.D Gall (2007). *Educational Reasearch: An introduction*. The eight edition Sydney: Pearson education, Inc.
- Sadiman, Arief, dkk (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Simanjuntak, B (1980). *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito
- Stiyawan, Agus, M. (2017), “*Pengembangan Media Levidio Storyboard dalam*

Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama pada Siswa Kelas Xi SMK". Samarinda, Jurnal Pendidikan.

Sudjana, Nana (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana, (2001), *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.

Sukirman, (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Syah, Ega, H, (2020) Skripsi : "*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Levidio Animatoon pada Materi Trigonometri*" Sumatra Utara: UMSU.

Thiagarajan, S., Sammel D.S. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Childern*. Indiana University: 1974

Tim penyusun buku Kementrian Pend. Dan Kebudayaan RI, 2015 : *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X*. (Jakarta, Balitbang Kemdikbud).

Wijaya, Cece. dkk. (1991). *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wilson, Suzanne M and Peterson, Penelope L. (2006). *Theories of Learning and Teaching What Do They Mean for Educators?*. National Education Association. USA : Washington, DC.

ANGKET STUDI PENDAHULUAN

Identitas Siswa

Nama lengkap :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk

Dalam angket ini diajukan sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan pembelajaran PAI pada masa pandemi. Jawaban kalian akan digunakan untuk mengungkapkan pendapat atau penilaian kalian terhadap aspek-aspek tertentu dalam pembelajaran pada masa pandemi. Aspek-aspek tersebut berupa penilaian terhadap sistem pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, dan pemahaman siswa dalam menerima materi terutama dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis. Pernyataan ini bersifat terbuka, berbentuk uraian pendapat dan penilaian kalian dan dapat dituliskan secara langsung pada lembar penilaian ini.

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (\surd) pada kolom yang sudah disediakan, sebagai bentuk penilaian.
2. Untuk menyempurnakan bahan ini, mohon memberikan saran atau masukan terhadap media pembelajaran tersebut.

Pedoman penilaian

- a. Nilai 5 menunjukkan sangat layak/ sangat tinggi
- b. Nilai 4 menunjukkan layak/ tinggi
- c. Nilai 3 menunjukkan cukup layak/ cukup
- d. Nilai 2 menunjukkan kurang layak/ rendah
- e. Nilai 1 menunjukkan sangat tidak layak/ sangat rendah

INSTRUMEN STUDI PENDAHULUAN

1. Aspek pembelajaran pada masa pandemi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pembelajaran pada masa pandemi tersampaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar					
2.	Materi pelajaran yang disajikan pada masa pandemi bisa merangsang kemampuan berpikir kritis siswa					
2.	Media pembelajaran yang disajikan bisa menjadi solusi pembelajaran pada masa pandemi seperti saat ini					
3.	Media pembelajaran yang disajikan menarik bagi siswa					
4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bisa meningkatkan keterampilan belajar siswa					
5.	Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>online</i> , kemampuan berpikir kritis siswa meningkat.					

Komentar/saran: (contoh: Bagaimana pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran pada masa pandemi)

2. Aspek media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>online</i> bisa memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri					
2.	Dalam penyajian materi secara daring atau luring terdapat media pembelajaran yang bisa merangsang untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa					
3.	Media pembelajaran yang disajikan secara terpadu dan menarik					

4.	Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pada masa pandemi bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa					
5.	Dalam media pembelajaran yang digunakan, pembahasan materi disampaikan dengan jelas.					

Komentar/saran: (contoh: media pembelajaran seperti apa yang dikehendaki)

3. Aspek pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman siswa dalam menerima materi sangat bagus					
2.	Materi yang disampaikan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar					
3.	Materi pelajaran yang disampaikan menarik siswa untuk mengikuti pelajaran sampai berakhir					
4.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk bertanya					
5.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk berdiskusi					
6.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk mengasosiasi dan mengkomunikasikan materi yang disampaikan					

Komentar/saran: (contoh: sejauh mana pemahaman kalian dalam memahami materi yang disampaikan pada saat pembelajaran masa pandemi)

Malang, _____ 2021

Uji Siswa,

(_____)

INSTRUMEN STUDI PENDAHULUAN

1. Aspek pembelajaran pada masa pandemi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pembelajaran pada masa pandemi tersampaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar					
2.	Materi pelajaran yang disajikan pada masa pandemi bisa merangsang kemampuan berpikir kritis siswa					
2.	Media pembelajaran yang disajikan bisa menjadi solusi pembelajaran pada masa pandemi seperti saat ini					
3.	Media pembelajaran yang disajikan menarik bagi siswa					
4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bisa meningkatkan keterampilan belajar siswa					
5.	Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>online</i> , kemampuan berpikir kritis siswa meningkat.					

2. Aspek media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>online</i> bisa memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri					
2.	Dalam penyajian materi secara daring atau luring terdapat media pembelajaran yang bisa merangsang untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa					
3.	Media pembelajaran yang disajikan secara terpadu dan menarik					
4.	Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pada masa pandemi bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa					
5.	Dalam media pembelajaran yang digunakan, pembahasan materi disampaikan dengan jelas.					

3. Aspek pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman siswa dalam menerima materi sangat bagus					
2.	Materi yang disampaikan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar					
3.	Materi pelajaran yang disampaikan menarik siswa untuk mengikuti pelajaran sampai berakhir					
4.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk bertanya					
5.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk berdiskusi					
6.	Materi yang disampaikan mampu merangsang siswa untuk mengasosiasi dan mengkomunikasikan materi yang disampaikan					

ANGKET UJI MATERI

Identitas Penguji

Nama lengkap :

Bidang keahlian :

Masa kerja :

Petunjuk

Dalam angket ini diajukan sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang ada di tangan Bapak/Ibu. Pernyataan itu digunakan untuk mengungkapkan pendapat atau penilaian Bapak/Ibu terhadap aspek-aspek tertentu dalam media pembelajaran tersebut. Aspek dalam angket ini berupa kelayakan teori, sajian, kebahasaan, dan media bahan pembelajaran yang dikembangkan. Pernyataan ini bersifat terbuka, berbentuk uraian pendapat dan penilaian Bapak/Ibu dan dapat dituliskan secara langsung pada lembar penilaian ini.

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (\checkmark) pada kolom yang sudah disediakan, sebagai bentuk penilaian.
2. Pedoman penilaian
 - a. Nilai 5 menunjukkan sangat layak/ sangat tinggi
 - b. Nilai 4 menunjukkan layak/ tinggi
 - c. Nilai 3 menunjukkan cukup layak/ cukup
 - d. Nilai 2 menunjukkan kurang layak/ rendah
 - e. Nilai 1 menunjukkan sangat tidak layak/ sangat rendah
3. Untuk menyempurnakan bahan ini, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran atau masukan terhadap media pembelajaran tersebut.

INSTRUMEN UJI MATERI

Kelayakan pengembangan media pembelajaran

Berbasis *Levideo Animatoon* pada materi pergaulan bebas untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa pada masa pandemi

Di SMA Negeri 1 Singosari

1. Aspek Materi/Isi Media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi pelajaran dengan media pembelajaran					
2.	Kesesuaian strategi yang dikembangkan dengan teori pengembangan media pembelajaran					
3.	Kesesuaian materi dengan strategi yang dikembangkan					
4.	Materi yang digunakan dalam pengembangan media belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa					
5.	Media pembelajaran ini telah mendukung pengembangan ketrampilan berpikir kritis siswa					
6.	Kesesuaian media pembelajaran secara keseluruhan dengan indikator-indikator peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa					

Komentar: _____

2. Aspek Penyajian Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian media pembelajaran bersifat partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.					
2.	Penyajian dan pembahasan dalam media pembelajaran lebih menekankan pada keterampilan proses, bukan hanya perolehan hasil akhir.					
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran					

	bersifat interaktif dan partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.					
4.	Materi-materi dalam media pembelajaran bervariasi dan beragam.					
5.	Materi dalam media pembelajaran menyajikan masalah kontekstual yang akrab, menarik, atau bermanfaat bagi siswa di kehidupan sehari-hari.					
6.	Sajian materi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis					

Komentar: _____

3. Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi, ilustrasi, contoh dan intruksi sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa.					
2.	Bahasa komunikasi yang digunakan lazim dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga mendorong siswa untuk mempelajari materi tersebut secara tuntas.					
3.	Pesan dalam media pembelajaran disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, dan tidak menimbulkan makna ganda.					
4.	Kata dan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah Pendidikan Agama Islam.					
5.	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman Ejaan yang Disempurnakan.					
6.	Penyampaian pesan antarparagraf yang berdekatan dan antar kalimat dalam paragraf mencerminkan hubungan yang logis.					

Komentar: _____

4. Aspek Kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian sampul/cover media pembelajaran dengan materi yang disajikan (materi pergaulan bebas)					
2.	Kesesuaian video, gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran dengan materi yang disajikan					
3.	Kesesuaian tipografi (ukuran huruf, jenis huruf, dan <i>margin</i>) dalam media pembelajaran.					
4.	Komposisi warna dalam media pembelajaran ditampilkan secara harmonis.					
5.	Kesesuaian ukuran video pembelajaran dengan standart yang ditentukan					
6.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran secara keseluruhan.					

Komentar: _____

Malang, _____ 2021

Ahli Materi,

(_____)

ANGKET UJI SISWA

(Uji Ketertarikan)

Identitas Penguji

Nama lengkap :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk

Dalam angket ini diajukan sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yang ada di tangan kalian. Pernyataan itu digunakan untuk mengungkapkan pendapat atau penilaian kalian terhadap aspek-aspek tertentu dalam media pembelajaran tersebut. Aspek dalam angket ini berupa kelayakan teori, sajian, kebahasaan, dan kegrafikan media pembelajaran yang dikembangkan. Pernyataan ini bersifat terbuka, berbentuk uraian pendapat dan penilaian kalian dan dapat dituliskan secara langsung pada lembar penilaian ini.

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (\surd) pada kolom yang sudah disediakan, sebagai bentuk penilaian.
2. Untuk menyempurnakan bahan ini, mohon memberikan saran atau masukan terhadap media pembelajaran tersebut.

Pedoman penilaian

- a. Nilai 5 menunjukkan sangat layak/ sangat tinggi
- b. Nilai 4 menunjukkan layak/ tinggi
- c. Nilai 3 menunjukkan cukup layak/ cukup
- d. Nilai 2 menunjukkan kurang layak/ rendah
- e. Nilai 1 menunjukkan sangat tidak layak/ sangat rendah

INSTRUMEN UJI COBA BAGI SISWA

Kelayakan pengembangan media pembelajaran

Berbasis *Levideo Animatoon* pada materi pergaulan bebas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada masa pandemi
Di SMA Negeri 1 Singosari

1. Aspek Materi/Isi Media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memberikan kesempatan bagi kalian untuk dapat lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan					
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bisa merangsang kemampuan berpikir kritis siswa					
3.	Media pembelajaran yang disajikan bisa menjadi solusi pembelajaran pada masa pandemi seperti saat ini					
4.	Media pembelajaran yang disajikan menarik bagi siswa					
5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bisa meningkatkan keterampilan belajar siswa					
6.	Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>Levideo Animatoon</i> , kemampuan berpikir kritis siswa meningkat.					

Komentar: _____

2. Aspek Penyajian Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian materi dalam media pembelajaran memotivasi kalian untuk belajar secara mandiri					
2.	Dalam penyajian materi terdapat ilustrasi untuk					

	meningkatkan keterampilan belajar siswa					
3.	Materi yang disajikan secara terpadu dan beragam					
4.	Dalam penyajian, materi sesuai dengan subbab yang disajikan					
5.	Dalam penyajian, pembahasan materi disampaikan dengan jelas.					

Komentar: _____

3. Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas					
2.	Penggunaan kata, kalimat, dan tanda baca dalam media pembelajaran sudah tepat					
3.	Bahasa petunjuk kegiatan media pembelajaran sudah jelas					
4.	Bahasa dalam media pembelajaran menggunakan bahasa yang santun.					
5.	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman Ejaan yang disempurnakan (EYD).					

Komentar: _____

4. Aspek Kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan sampul media pembelajaran menarik dan membuat anda penasaran dengan isinya.					
2.	Gambar, foto, atau ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi.					
3.	Jenis huruf dan ukuran huruf nyaman untuk dibaca.					
4.	Komposisi warna dalam media pembelajaran					

	ditampilkan secara harmonis.					
5.	Secara keseluruhan, tampilan media pembelajaran sudah baik.					

Komentar: _____

Malang, _____ 2021

Uji Siswa,

(_____)

ANGKET UJI TENAGA AHLI

Identitas Penguji

Nama lengkap :

Bidang keahlian :

Masa kerja :

Petunjuk

Dalam angket ini diajukan sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang ada di tangan Bapak/Ibu. Pernyataan itu digunakan untuk mengungkapkan pendapat atau penilaian Bapak/Ibu terhadap aspek-aspek tertentu dalam media pembelajaran tersebut. Aspek dalam angket ini berupa kelayakan teori, sajian, kebahasaan, dan media bahan pembelajaran yang dikembangkan. Pernyataan ini bersifat terbuka, berbentuk uraian pendapat dan penilaian Bapak/Ibu dan dapat dituliskan secara langsung pada lembar penilaian ini.

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (\surd) pada kolom yang sudah disediakan, sebagai bentuk penilaian.
2. Pedoman penilaian
 - a. Nilai 5 menunjukkan sangat layak/ sangat tinggi
 - b. Nilai 4 menunjukkan layak/ tinggi
 - c. Nilai 3 menunjukkan cukup layak/ cukup
 - d. Nilai 2 menunjukkan kurang layak/ rendah
 - e. Nilai 1 menunjukkan sangat tidak layak/ sangat rendah
3. Untuk menyempurnakan bahan ini, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran atau masukan terhadap media pembelajaran tersebut.

INSTRUMEN UJI COBA TENAGA AHLI

Kelayakan pengembangan media pembelajaran

Berbasis *Levideo Animatoon* pada materi pergaulan bebas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada masa pandemi
Di SMA Negeri 1 Singosari

1. Aspek Materi/Isi Media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi pelajaran dengan media pembelajaran					
2.	Kesesuaian strategi yang dikembangkan dengan teori pengembangan media pembelajaran					
3.	Kesesuaian materi dengan strategi yang dikembangkan					
4.	Materi yang digunakan dalam pengembangan media belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa					
5.	Media pembelajaran ini telah mendukung pengembangan ketrampilan berpikir kritis siswa					
6.	Kesesuaian media pembelajaran secara keseluruhan dengan indikator-indikator peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa					

Komentar: _____

2. Aspek Penyajian Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian media pembelajaran bersifat partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.					
2.	Penyajian dan pembahasan dalam media pembelajaran lebih menekankan pada keterampilan proses, bukan hanya perolehan hasil akhir.					
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran bersifat interaktif dan partisipatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.					

4.	Materi-materi dalam media pembelajaran bervariasi dan beragam.					
5.	Materi dalam media pembelajaran menyajikan masalah kontekstual yang akrab, menarik, atau bermanfaat bagi siswa di kehidupan sehari-hari.					
6.	Sajian materi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis					

Komentar: _____

3. Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi, ilustrasi, contoh dan intruksi sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa.					
2.	Bahasa komunikasi yang digunakan lazim dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga mendorong siswa untuk mempelajari materi tersebut secara tuntas.					
3.	Pesan dalam media pembelajaran disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, dan tidak menimbulkan makna ganda.					
4.	Kata dan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah Pendidikan Agama Islam.					
5.	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman Ejaan yang Disempurnakan.					
6.	Penyampaian pesan antarparagraf yang berdekatan dan antar kalimat dalam paragraf mencerminkan hubungan yang logis.					

Komentar: _____

4. Aspek Kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian sampul/cover media pembelajaran dengan materi yang disajikan (materi pergaulan bebas)					
2.	Kesesuaian video, gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran dengan materi yang disajikan					
3.	Kesesuaian tipografi (ukuran huruf, jenis huruf, dan <i>margin</i>) dalam media pembelajaran.					
4.	Komposisi warna dalam media pembelajaran ditampilkan secara harmonis.					
5.	Kesesuaian ukuran video pembelajaran dengan standart yang ditentukan					
6.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran secara keseluruhan.					

Komentar: _____

Malang, _____ 2021

Ahli Media,

(_____)

INSTRUMEN UJI COBA BAGI SISWA

Kelayakan pengembangan media pembelajaran

Berbasis *Levideo Animatoon* pada materi pergaulan bebas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada masa pandemi

Di SMA Negeri 1 Singosari

1. Aspek Materi/Isi Media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan... .					
2.	Materi yang disajikan... .					
2.	Media pembelajaran... .					
3.	Media pembelajaran... .					
4.	Materi yang disajikan... .					
5.	Setelah melakukan... .					

2. Aspek Penyajian Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian materi... .					
2.	Dalam penyajian... .					
3.	Materi yang disajikan... .					
4.	Dalam penyajian... .					
5.	Dalam penyajian... .					

3. Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa digunakan... .					
2.	Penggunaan kata... .					
3.	Bahasa petunjuk... .					
4.	Bahasa dalam media... .					
5.	Ejaan yang digunakan... .					

4. Aspek Kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan sampul... .					
2.	Gambar, foto... .					
3.	Jenis huruf... .					
4.	Komposisi warna... .					
5.	Secara keseluruhan... .					

PANDUAN WAWANCARA

a. Identitas

Nama Guru : _____

Instansi : _____

NIP : _____

b. Petunjuk

Panduan wawancara berisi pertanyaan untuk mengungkap fakta tentang ketersediaan media pembelajaran yang beredar di lapangan. Wawancara akan dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Islam. Hasil wawancara akan digunakan untuk mencari informasi tentang pembelajaran selama pandemi, yang meliputi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam, startegi pembelajaran, peran media pembelajaran, kondisi media pembelajaran yang tersedia, dan ketersediaan media pembelajaran.

Pengisian jawaban hasil wawancara dilakukan oleh peneliti secara langsung dan tidak langsung, yaitu dengan mencatat atau merekam hasil wawancara saat itu juga atau dengan menuliskan jawaban di lembar hasil wawancara.

Berikut pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara:

1. Bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada masa pandemi?

2. Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pembelajaran PAI pada masa pandemi?

3. Bagaimana peran media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada masa pandemi terutama pada materi pergaulan bebas?

4. Apakah ada strategi khusus yang digunakan untuk pembelajaran PAI di sekolah pada masa pandemi seperti saat ini?

5. Bagaimana kondisi pembelajaran PAI di sekolah ini?

6. Kendala apa saja yang menjadi kesulitan siswa saat pembelajaran PAI pada masa pandemi?

7. Apakah media pembelajaran yang beredar sudah dapat dijadikan sebagai acuan sumber belajar yang sesuai dengan KD pembelajaran PAI?

8. Bagaimana kriteria media pembelajaran yang baik yang cocok untuk pembelajaran PAI pada saat pandemi?

HASIL WAWANCARA

No	Pertanyaan	Jawaban	Narasumber
1	Bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI pada masa pandemi	Secara umum, minat siswa semakin menurun jika dibandingkan dengan pembelajaran PAI sebelum masa pandemi, hal ini karena kontrol guru sangat terbatas	Gpai. 1
		Minat siswa menurun, hal ini bisa dilihat dari lambatnya siswa dalam merespon pembelajaran	Gpai. 2
		Secara umum memang menurun, hal ini dikarenakan kita masih mencari formula yang efektif untuk pembelajaran pada masa pandemi	Wakakur
2	Media pembelajaran PAI yang digunakan pada masa pandemi	Media yang digunakan bisa berupa e-learning atau medsos yang bisa mudah diakses oleh siswa	Gpai. 1
		Media yang digunakan berupa google classroom, dan media sosial lainnya, seperti WAG, dan chanel Youtube	Gpai. 2
		Pada dasarnya sekolah telah menyediakan media yang mudah diakses oleh siswa, seperti media berbasis Web, E-learning, Blandid learnig dll.	Wakakur
3	Bagaimana hasil pembelajaran PAI pada masa pandemi terutama dalam meningkatkan berpikir kritis siswa	Dilihat dari hasil ulangan, ada sedikit penurunan	Gpai. 1
		Ada KD yang tidak tercapai dikarenakan terbatasnya waktu pembelajaran	Gpai. 2
		Dimasa pandemi ini kesehatan yang diutamakan, sehingga guru tidak dituntut untuk wajib menuntaskan materi	Wakakur
4	Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran masa pandemi	Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa mudah merasa bosan	Gpai. 1
		Tidak semua siswa bisa mengikuti pelajaran dengan baik karena terbatasnya media pembelajaran	Gpai. 2
		Secara umum kita belum siap dengan kondisi pembelajaran pada masa pandemi dilihat dari segi alat dan media yang dimiliki oleh sekolah	Wakakur

Kompetensi inti	Kompetensi dasar
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.2 meyakini bahwa pergaulan bebas dan zina adalah dilarang agama
	2.2 menghindari diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina sebagai pengamalan QS Al-Isyrah : 32, dan QS An-Nur : 2, serta hadis terkait.



PEMERINTAH PROPINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
SINGOSARI**

Jl. Ki Hajar Dewantoro No. 1 BanjararumTelp. (0341) 454113 Singosari
Website : www.sman1singosari.sch.id E-mail : sman1singosari@gmail.com
KABUPATEN MALANG 65153

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/ 720 /101.6.9.9/2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dr. ABDUL TEDY, M.Pd
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Singosari
Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Singosari

Menerangkan bahwa :

Nama : AHMAD MUZAMMIL KHOLILY, S.Pd.I
NUPTK : 1550760657120003
Tempat Tugas : SMA Negeri 1 Singosari
Guru Mapel : Pendidikan Agama Islam

Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Singosari terhitung mulai tanggal 10 Mei 2021 – 11 Juni 2021.

Demikian surat keterangan ini, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah



Dr. ABDUL TEDY, M.Pd
NIP.196502031988111003