

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL DALAM MATERI PRAKTIK IBADAH SALAT PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS.N 4 BULUKUMBA KABUPATEN BULUKUMBA

Sukmawati

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

ABSTRACT: *This research is kind of research development that can result: 1) tutorial video material by using 4D development design created by S. Thiagarajan which consists of 4 stages namely define, design, develop and disseminate. 2) the level of validity tutorial video media after being validated and applied in MTs.N Bulukumba is very convenient on fiqih especially shalat material. 3) the product of tutorial video media is effective on fiqih is shalat material for the class VII MTs.N 4 Bulukumba, it is proven through pretest score around 37,23 while posstest 85,52 with gain 0,66. 4) the practice of tutorial video learning media in shalat practice can produce everage 98,05% that gives respons in score category 81%-100% with criteria very practical. The result is valid, practical and effective so it is convenient to use on the lesson of fiqih especially shalat material.*

Keywords: *development, tutorial video media, shalat, and fiqih*

I. PENDAHULUAN

Media Pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. yang dimaksud dalam hal ini mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia dan web.¹

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat dalam dua dekade belakangan ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali kegiatan belajar dan Pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam bentuk digital telah membuat bentuk perangkat keras atau *hardware* dan perangkat lunak atau *software* komputer menjadi lebih kecil secara fisik dan bersifat *portable*. Kondisi ini telah mengubah pola belajar dan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan pendidik ke arah yang lebih *flexible*. Dimana individu dapat memanfaatkan media teknologi dan melakukan proses belajar tanpa terikat oleh faktor ruang dan waktu.²

Banyak media dan teknologi yang dapat digunakan untuk pelaksanaan sistem tutorial mulai dari bahan cetak, audio, video, dan *software* yang sengaja didesain khusus untuk kebutuhan tutorial. Bahan cetak berupa lembar kerja peserta didik dapat dirancang

¹Muhanmad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 7-8.

²Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 4-5

khusus dalam bentuk tutorial, begitupun modul dan diktat yang berisi konten yang dilengkapi dengan petunjuk teknik untuk menyelesaikan tugas.³

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam dunia pendidikan. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun Instruksional.⁴ Namun jika dikaitkan dengan realita yang terjadi dikalangan pendidik banyak yang belum menguasai penggunaan media dalam proses pembelajaran. Seperti halnya hasil wawancara yang peneliti lakukan disalah satu sekolah diketahui bahwa pendidik khususnya dibidang mata pelajaran fikih kurang memaksimalkan media sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, pendidik tersebut hanya condong menggunakan gaya konvensional dan menggunakan bahan ajar cetak dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwasanya pendidik yang kurang memahami masalah IPTEK dalam penggunaan Media pembelajaran akan membuat peserta didik merasakan kejenuhan dalam proses pembelajaran ini disebabkan karena tidak adanya variasi penggunaan media dalam menyampaikan materi.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Nusa Putra mengemukakan definisi pengembangan penelitian (*research development*) sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.⁵ Lokasi penelitian ini di Mts Negeri 4 Bulukumba yang beralamat di Jl. Pendidikan no. 62 Desa Bontotanga Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba. Objek dalam penelitian ini kelas VII B sebanyak 21 orang peserta didik.

Proses Penelitian ini dikembangkan oleh Plomp dan Nieveen dengan menggunakan prosedur model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thagarajan yang terdiri atas 4 tahapan utama.. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, development dan disseminate* atau adaptasi menjadi 4P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.⁶ Penelitian ini hanya sampai pada tahap proses develop (pengembangan) ini dikarenakan keterbatasan dana, waktu dan tenaga.

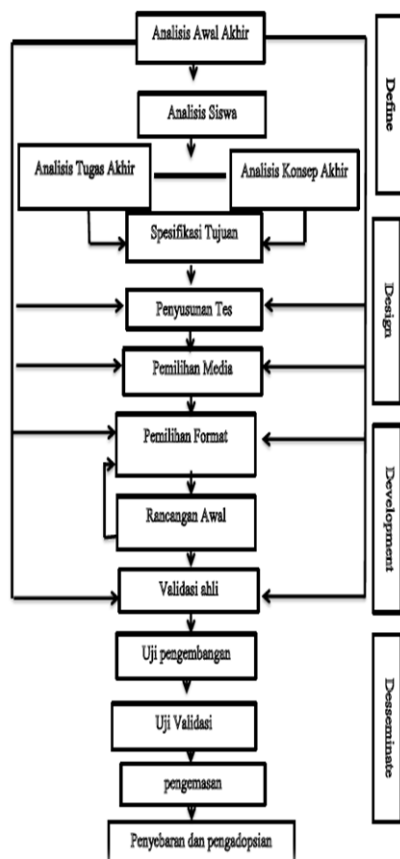
³Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 68.

⁴Arif S Sadiman *Media Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo, 2005), h. 74.

⁵Nusa Putra, *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar* (Cet. IV; Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 67.

⁶Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Cet. VII; Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 93.

Gambar: 1 Urutan Perencanaan dan Pengembangan 4-D



Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pedagogik dan pendekatan psikologis. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: angket, observasi, dokumentasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: angket, pedoman observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Teknik analisis data untuk kelayakan media diadopsi dari kelayakan media.⁷ analisis dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Skor penilaian angket yang diperoleh dari para ahli (media dan materi) dan respon peserta didik berupa data kuantitatif diubah dalam bentuk kategori dengan pedoman pada tabel berikut:⁸

⁷Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen tes dan non tes* (Yogyakarta: Mitra CendekiaPress, 2008), h. 123.

⁸Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaedi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 81.

Tabel: 4 Pedoman Skala Penilaian Angket

Kategori	Skor
Sangat layak	4
Layak	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- 1) Menghitung skor rata-rata dari instrumen-instrumen dengan menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah Penilaian⁹

- 2) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian berikut kriteria menjadi nilai kuantitatif.¹⁰

Tabel: 5 Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kriteria
$X \geq M + S_{Bi}$	Sangat layak
$M + S_{Bi} > X \geq M$	Layak
$M > X \geq M - 1 S_{Bi}$	Kurang Layak
$X < M - 1 S_{Bi}$	Sangat kurang layak

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh

M = Rata-rata Skor Ideal

= (1/2) (Skor tertinggi ideal+Skor terendah ideal)

= $\frac{1}{2}$ (4+1)

=2,5

S_{Bi} = Simpangan Baku

= (1/6) (Skor tertinggi ideal-Skor terendah ideal)

= $\frac{1}{6}$ (4-1)

= $\frac{3}{6}$

=0,5

Berdasarkan data tersebut, dapat disusun tabel kriteria penilaian media video dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

⁹Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h. 84.

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 213

Tabel: 6 Kriteria Penilaian Pemberian Skor

Skor	Rentang Skor	Kategori
4	$X \geq 3,0$	SL (Sangat Layak)
3	$3,0 > X \geq 2,5$	L (Layak)
2	$2,5 > X \geq 2,0$	KL (Kurang Layak)
1	$X < 2,0$	TL (Tidak Layak)

Dalam penelitian ini nilai kelayakan media video tutorial ditentukan dengan nilai minimal “L” dengan kategori Layak. Jadi apabila penilaian dari ahli media, ahli materi dan respon siswa reratanya memberikan nilai akhir “L”, maka produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia layak digunakan.¹¹

Teknik Analisis Data Tes Hasil Belajar

Analisis hasil tes belajar dilakukan dengan cara memberikan soal tes pemahaman konsep dan diukur hasil belajarnya untuk melihat tingkat efektifitasnya dari produk., diperhitungkan menggunakan rumus *N-gain* ditentukan berdasarkan rata-rata *gain*..¹²

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{Pre}}{S_{maks} - S_{Pre}}$$

Keterangan:

S Post : Rata-rata skor Posttest

S Pre : Rata-rata skor Pretest

S maks : Skor Maksimal

Selanjutnya apabila nilai tersebut diperoleh maka langkah selanjutnya nilai tersebut di konversikan ke dalam interpretasi nilai *gain* menurut Hake disajikan pada tabel di bawah.¹³

Tabel: 7 Interpretasi *N-Gain*

No	Besar Persentase	Interpretasi
1	$(N-gain) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > (N-gain) \geq 0,3$	Sedang
3	$(N-gain) < 0,3$	Rendah

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXI; Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), h. 6-7.

¹²Meltzer, D.E. The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores *American Journal of Physics*: 2002. 70, h 7.

¹³Hake, Intractive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanicstest data introductory physics course *The Amerivan Journal of Physics Research*. 1998, h. 74.

a. Analisis Data untuk Kepraktisan Penggunaan Media

Kriteria kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran media video tutorial dilihat dari hasil lembar pengamatan berupa angke. Analisis untuk menghitung persentase banyaknya peserta didik dan pendidik yang memberikan respon pada setiap kategori yang ditanyakan dalam lembar angket menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Tiap Butir}}{\text{jumlah skor maksimal tiap butir}} \times 100$$

Tabel: 8 Kriteria Angket Respon Peserta Didik

Ruang skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Analisis respon peserta didik (RPD) terhadap media pembelajaran video tutorial. Angket respon diberikan setelah seluruh kegiatan proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Respon peserta didik dikatakan positif jika rata-rata presentasi lebih dari 80%.¹⁴

III. KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media Video Tutorial

Pengembangan adalah produksi aktual dari konten dan bahan belajar berdasarkan fase desain. Fase desain maksudnya adalah tahapan-tahapan sistematis yang dimulai dengan menganalisis kebutuhan (konteks, karakteristik peserta didik, dan kompetensi), merumuskan tujuan, mengembangkan instrumen penilaian, strategi (aktivitas, metode dan media), bahan, dan evaluasi pembelajaran.¹⁵ Adapun jenis model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan 4-D. Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvin I. Sammel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap yaitu:

1. Tahap pendefinisian (*define*). Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya.
2. Tahap perencanaan (*Design*). Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran.
3. Tahap pengembangan (*Develop*). Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar.
4. Tahap penyebaran (*Desseminate*) pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas.¹⁶

¹⁴Akbar S. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 42.

¹⁵Muhammad Yaumi, *Belajar & Mengajar dengan Media & Teknologi* (Makassar: Syahadah, 2017), h. 101.

¹⁶Rafiqah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*, h.103-106.

B. Media Video Tutorial

Dari segi bahasa, istilah video menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengandung pengertian yaitu bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi.¹⁷ Media Video adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.¹⁸

Wind juga mengemukakan bahwa tutorial adalah metode penafsiran ilmu pengetahuan yang lebih efektif daripada buku maupun pendidik. Dalam tutorial ini selalu disertakan contoh langsung baik pengoperasian atau kasus yang nyata, sehingga dalam proses pemahaman akan menjadi lebih baik.¹⁹

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diberikan kesimpulan bahwa video tutorial merupakan panduan tentang cara menjelaskan sesuatu baik itu materi pembelajaran ataupun pelatihan maupun pengoperasian suatu sistem yang dikemas dalam bentuk media video yang ditujukan kepada peserta didik.

C. Pembelajaran Fiqih

Kata *Fiqh* (**فقه**) secara arti kata berarti paham yang mendalam.²⁰ Fiqih secara etimologi berarti pemahaman yang mendalam tentang tujuan suatu ucapan dan perbuatan.²¹ Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. An-Nisa/4:78.

Terjemahnya:

Maka Mengapa orang-orang itu (orang munafik) hampir-hampir tidak memahami pembicaraan sedikitpun?²²

Sedangkan pengertian fiqh menurut termonologi adalah pengetahuan tentang hukum-hukum syara' mengenai perbuatan manusia, diambil dari dalil-dalil yang terinci (mendetail).²³ Pembelajaran fiqh diarahkan untuk mengatarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaffah* (sempurna).

¹⁷Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. 3 (Cet. IV; Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 1261.

¹⁸Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoretik dan Praktik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 212.

¹⁹Ajeng Wind. *Jago Membuat Video Tutorial* (Jakarta: Dunia Komputer, 2014), h. 1.

²⁰Amir Syarifuddin, *Garis-Garis Besar Fiqh* (Cet. III; Jakarta: Kencana, 2010), h. 4.

²¹Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqih* (Cet. XIII; Jakarta: Pustaka Firdaus, 2010), h. 1.

²² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2014), h. 597.

²³Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqih*, h. 2.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial

Pada tahap pendefinisian dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal peserta didik, pendidik dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi awal yang dilakukan, dijelaskan bahwa masih banyak dikalangan peserta didik yang kurang memperhatikan pelajaran karena terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari beberapa hasil analisis, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran. Media yang dipilih peneliti dalam hal ini adalah video tutorial. Hal ini dilakukan untuk mengubah kebiasaan peserta didik yang kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran menjadi tertarik dalam proses pembelajaran.

Tahap desain adalah tahap peneliti untuk mendesain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti mendesain media pembelajaran video tutorial. Peneliti membuat video dengan menyajikan materi tentang ibadah salat. Tampilan desain media dibuat semenarik mungkin untuk memperlihatkan kesan nyata yang jelas. Video dibuat dengan menggunakan adobe premiere. Video yang dibuat dibagi menjadi 4 yang terkait dengan materi tentang ibadah salat, sujud sahwi, demonstrasi tata cara salat lima waktu dan demonstrasi tata cara sujud sahwi yang masing-masing menjelaskan 9 indikator yang akan dicapai. Instrumen berupa angket respon peserta didik dan tes dirancang pada tahap ini. Pernyataan yang tertuang dalam angket respon peserta didik mengacu pada kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap pengembangan berisi tentang perangkat media pembelajaran video tutorial (video, angket dan tes) yang telah selesai dibawah ke validator I dan II untuk diperiksa. Selanjutnya setelah semuanya di koreksi, peneliti kemudian merevisi perangkat media pembelajaran sehingga menghasilkan prototipe II.

2. Uji Kevalidan Media Pembelajaran Video Tutorial

Kelayakan produk bahan ajar berbasis multimedia dapat dicapai karena memenuhi kriteria penilain produk bahan ajar berbasis multimedia yang terdiri atas keakuratan materi, *learner control*, materi sesuai dengan kurikulum, materi *up to date*, menggunakan bahasa yang jelas dapat membangkitkan motivasi peserta didik, peserta didik dapat berpartisipasi di dalamnya, memberikan petunjuk pengguna.²⁴

Media pembelajaran dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil yang diperoleh dengan kriterium yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, tingkat kevalidan diukur dengan

²⁴Heanich, R. Molenda, M., Russel, J.D., & Smaldino, *Instructional media and technologies for learning (5th ed)*. (Englewood Cliff: A simon & Schuster Company, 1996), h. 47.

menggunakan *rating scale* dimana data mentah yang telah diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.²⁵

Selanjutnya kriteria penilaian media video tutorial didasarkan menurut Romiszowski yaitu: materi divalidasi oleh dua ahli materi, didukung oleh media yang tepat, contoh dan soal evaluasi sesuai dengan tujuan belajar dan tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.²⁶

Berdasarkan hasil pengamatan dan uraian teori di atas, maka media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan memenuhi kategori valid, karena aspek-aspek dari media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata pada kategori sangat layak/valid.

3. Uji Efektifitas Media Pembelajaran Video Tutorial

Uji efektifitas produk media pembelajaran video tutorial dilakukan untuk mengetahui pengaruh produk yang dikembangkan terhadap pemahaman konsep. Berdasarkan hasil tes belajar di peroleh nilai 0,66 skor *gain* yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk media pembelajaran video tutorial ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, karena materi yang disajikan selain menggunakan teks dan gambar juga dilengkapi dengan animasi dan video materi yang memvisualisasi materi ibadah salat. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rognes yang menyatakan bahwa penggunaan visualisasi dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep.²⁷ Bentuk visual tersebut dapat berupa animasi maupun video.²⁸

4. Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Video Tutorial

Tingkat kepraktisan media pembelajaran video tutorial di uji coba di sekolah MTs. Negeri 4 Bulukumba. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika 50% peserta didik memberikan respon memberikan respon positif terhadap minimal sejumlah aspek yang ditanyakan. Hasil penelitian Nieveen menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika praktisi menyatakan secara teoretis produk dapat diterapkan di lapangan dan

²⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Cet. 11; Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 69.

²⁶Romiszowski, A.J. *Developing auto instructional materials* (New York: Kogan Page Ltd, 2002), h. 406-407.

²⁷Rognes, J. *Mathematical visualitation, journal of mathematics Education at Teacher Collage. Fal. Winter, 2011. 2, h. 1-7*

²⁸Gambari, Falode & Adegbenro, *Effectiveness of computer animation and geometrical instructional model on mathematics achievement and retention among junior secondary school student. European Journal Of Science and Mathematics Education, 2 (2) 2014.*

tingkat keterlaksanaannya produk masuk kategori baik.²⁹ Karena angket respon yang digunakan menggunakan *skala likert* dengan 4 pilihan yaitu 4, 3, 2 dan 1. Untuk aspek pernyataan yang dikatakan mendapat respon positif apabila peserta didik memilih pilihan 4 dan 3. Dan dikatakan mendapat respon negatif apabila peserta didik memilih pilihan 2 dan 1. Berdasarkan hasil uji coba, responden memberikan respon positif terhadap pernyataan melebihi 80% untuk kesemua jenis pertanyaan yaitu dengan nilai rata-rata dari MTs. Negeri 4 Bulukumba yakni 98,05%. Dengan demikian kriteria kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan tercapai.

V. SIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan pengembangan, pertanyaan penelitian dan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media video tutorial adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran fikih khususnya materi ibadah salat untuk peserta didik kelas VII MTs. Negeri 4 Bulukumba telah melalui beberapa tahapan antara lain: a) *Define* pada tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. b) *Design*. Pada tahap *desain* bertujuan untuk menyiapkan prototipe I dari produk, dalam hal ini yaitu media dalam bentuk video tutorial, berupa membuat format video, desain video dan isi video, merancang instrumen (angket respon peserta didik). c) *Develop* pada tahap pengembangan media pembelajaran video tutorial yang telah dibuat dan dikembangkan akan dimulai oleh para ahli/validator, kegiatan ini disebut validasi prototipe 1. Selanjutnya hasil validasi beserta saran-saran dari para validator dijadikan acuan dalam merevisi media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan. Hasil revisi dari prototipe 1 disebut prototipe 2 kemudian diujicobakan di lapangan pada kelompok kecil dan pada kelompok besar. Media video tutorial yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran fikih. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik sebagai berikut:
 - a. Hasil uji coba yang dinilai oleh kedua ahli materi diperoleh skor secara keseluruhan dari ketiga aspek sebesar 3,86 dengan kategori sangat layak dengan rincian rerata skor masing-masing aspek pendahuluan 4 dengan kategori sangat layak, aspek isi sebesar 3,75 dengan kategori sangat layak, aspek pembelajaran dengan rerata skor 3,84 dengan kategori sangat layak.
 - b. Hasil uji yang dinilai oleh kedua ahli media diperoleh rerata skor secara keseluruhan 3,82 dengan kategori sangat layak. Dengan rincian masing-masing rerata skor untuk ketiga aspek tersebut yaitu aspek tampilan rerata skor sebesar 3,63 dengan kategori sangat layak, aspek penggunaan rerata skor sebesar 4 dengan kategori sangat layak dan aspek pemanfaatan sebesar 3,833 dengan kategori sangat layak.
 - c. Hasil uji coba pada kelompok kecil diperoleh rata-rata skor keseluruhan dari tiga aspek sebesar 3,83 dengan kategori sangat layak. Rincian masing-masing rerata skor untuk ketiga aspek tersebut yaitu aspek materi rerata skor sebesar 3,66 dengan kategori sangat layak, aspek media sebesar 3,91 dengan kategori sangat layak dan aspek pemanfaatan sebesar 3,92 dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil uji pada kelompok besar diperoleh rerata skor secara keseluruhan sebesar 3,91 dengan

²⁹Nienke Nieveen, *Formative Evaluation in Educational Design Research*, In Tjeer Plom and Nienke Nieveen (Ed). An Introduction to educational design research. Netherlands in [www. Slo. nl/organisatie/international/publications](http://www.slo.nl/organisatie/international/publications).

kategori sangat layak. Dengan rincian masing-masing rerata skor untuk ketiga aspek tersebut yaitu aspek materi sebesar 3,91 dengan kategori sangat layak, aspek media sebesar 3,88 dengan kategori sangat layak dan aspek pemanfaatan sebesar 3,94 dengan kategori sangat layak.

2. Media video tutorial yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ibadah salat peserta didik dilihat dari rata-rata pretest pada materi ibadah salat dengan skor sebesar 37,23 meningkat drastis pada tes hasil belajar dengan skor sebesar 85,52 dengan nilai *gain* 0,66.
3. kepraktisan penggunaan media pembelajaran video tutoria dalam materi praktik ibadah salat pada mata pelajaran fikih di MTs.Negeri 4 Bulukumba kelas VII.B menghasilkan rata-rata 98,05% yang memberikan respon berada pada kategori skor 81%-100% dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2011). Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ajeng, Wind. (2014). Jago Membuat Video Tutorial. Jakarta: Dunia Komputer.
- Akbar S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Amir, Syarifuddin. (2010). Garis-Garis Besar Fiqh. Jakarta: Kencana.
- Arif S Sadiman. (2005). Media Pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo.
- Benny A Pribadi. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Fadlillah, Muhammad. (2012). Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoretik dan Praktik . Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Falode Gambari & Adegbenro (2014). Effectiveness of computer animation and geometrical instructional model on mathematics achievement and retention among junior secondary school student. *European Journal Of Science and Mathematics Education*, 2 (2).
- Hake. (1998). Intraktive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanicstest data introductory physics course *The Amerivan Journal of Physics Research*.
- Heanich, R. Molenda, M., Russel, J.D., & Smaldino. (1996) *Instructional media and technologies for learning (5th ed)*. (Englewood Cliff: A simon & Schuster Company.
- Kementrian Agama RI. (2014). Al-Qur'an dan Terjemahnya. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

- Mardapi. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen tes dan non tes. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Meltzer, D.E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores American *Journal of Physics*.
- Muhammad Abu Zahrah. (2010). Ushul Fiqih. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Muhammad, Yaumi. (2017). Belajar & Mengajar dengan Media & Teknologi. Makassar: Syahadah.
- Muhammad, Yaumi. (2018). Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Nienke, Nieveen. Formative Evaluation in Educational Design Research, In Tjeer Plom and Nienke Nieveen (Ed). An Introduction to educational design research. Netherlands in [www. Slo. nl/organisatie/international/publications](http://www.slo.nl/organisatie/international/publications).
- Nusa, Putra. (2015) Research & Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar. Cet. IV; Jakarta: Rajawali Pers.
- Rafiqah. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme. Makassar: Alaiuddin University Press.
- Rognes, J. (2011). Mathematical visualization, journal of mathematics Education at Teacher Collage. Fal. Winter.
- Romiszowski, A.J. (2002). Developing auto instructional materials. New York: Kogan Page Ltd.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.: Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. (2010). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa.(ed.). 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka.
- Trianto. (2015). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.