

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERMUATAN KARAKTER TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT DI SMP ISLAM WALISONGO

Wahyuni^{1*}, Muhamad Firdaus², Rahman Haryadi³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, Pendidikan MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI
Pontianak, Jl. Ampera No.88 Pontianak
Email: wahyuni3452@gmail.com

Abstrak

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media berupa video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian R&D ini adalah model pengembangan Borg and Gall. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Walisongo selama 1 bulan dengan subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII A berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung dan teknik pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan media, angket respon guru dan siswa, serta tes. Sedangkan untuk teknik analisis data adalah untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dengan tingkat kevalidan memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,65% dengan kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,85% dengan kriteria sangat praktis, dan tingkat keefektifan memperoleh total persentase sebesar 71% dengan kriteria cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video dapat digunakan untuk pembelajaran pada materi operasi hitung bilangan bulat.

Kata Kunci: *Bermuatan Karakter, Ayat – Ayat Al-Qur'an, Operasi Hitung Bilangan Bulat*

Abstract

The product produced in this study is a media in the form of a character-based mathematics learning video integrated with Qur'anic verses. The research design used in this R&D research is the Borg and Gall development model. The steps used in this research include research and collection of initial information, planning, development of initial product formats, initial trials, product revisions, field trials, and product revisions. This research was conducted at Walisongo Islamic Junior High School for 1 month with the test subjects of this research were VII A class students totaling 32 students. The data collection techniques used were indirect communication techniques and measurement techniques. The data collection tools used were material and media expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and tests. As for the data analysis technique is to see the validity, practicality, and effectiveness of the product. Based on the results of research and development, it can be concluded that the learning video media with integrated character

verses of the Qur'an developed is suitable for use as media in the learning process. With the level of validity obtained an average percentage of 92.65% with very valid criteria, the level of practicality obtained an average percentage of 91.85% with very practical criteria, and the level of effectiveness obtained a total percentage of 71% with fairly effective criteria. So it can be concluded that video media can be used for learning on integer arithmetic operation material.

Keywords: *Contains Characters, Al-Qur'an Verses, Whole Number Calculation*

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa tidak lepas dari beberapa kategori penilaian dan pencapaian yang telah dialami oleh bangsa tersebut. Salah satu kategori tersebut dapat dilihat dari kemajuan pada bidang IPTEK. Selain itu, tolok ukur kemajuan suatu bangsa tidak hanya dilihat dari perkembangan IPTEK saja, tetapi perlu juga dilihat dari mental dan karakter yang dimiliki bangsa tersebut. Kemajuan IPTEK jika tidak diimbangi dengan mental dan karakter yang baik maka sedikit demi sedikit akan mengalami kehancuran dan kemunduran karena moral. Dalam hal ini pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk manusia yang memiliki wawasan IPTEK serta berkarakter baik. (Rachmiati & Mansur, 2021).

Menurut Settiawan & Sutiarso (2017) Masyarakat saat ini menyoroti secara tajam tentang persoalan karakter, dikarenakan media cetak maupun elektronik setiap harinya ramai membicarakan kasus-kasus tentang kemerosotan moral dan karakter anak bangsa. Hal ini menunjukkan proses pendidikan selama ini belum mengintegrasikan pengetahuan dan nilai yang dapat melahirkan karakter yang baik. Peran pembelajaran saat ini pun hanya terfokus pada cara berfikir atau logika siswa saja, termasuk pada pembelajaran matematika. Penanaman nilai religius menjadi salah satu pendukung terbentuknya karakter yang baik jika sejak didni nilai-nilai religius tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran khususnya matematika, hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan membawa perubahan kearah yang lebih baik dalam hal karakter siswa.

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang semakin hari semakin mendapatkan pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini. Terlebih dengan dirasakannya berbagai ketimpangan hasil pendidikan dilihat dari perilaku lulusan

pendidikan formal saat ini, semisal korupsi, perkembangan seks bebas pada kalangan remaja, narkoba, tawuran, pembunuhan, dan perampokan oleh pelajar (Anggren, 2019). Perlunya pendidikan karakter bertujuan untuk dapat mengatasi permasalahan yang dihadapkan dimasa kini. Pendidikan karakter juga dapat dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan sebagai wadah keberhasilan dari suatu tujuan pendidikan. Dalam pembentukannya banyak sekali cara yang dapat dilakukan tenaga pendidik atau guru yaitu dengan penyampaian pembelajaran berbasis teknologi dan media pembelajaran yang mendukung terciptanya karakter yang baik bagi peserta didik. Sehingga hasil belajar dan karakter yang terbentuk dalam diri peserta didik dapat sejalan, dan berbanding lurus dengan hasil belajar yang baik serta karakter yang baik pula.

Perkembangan suatu Negara bisa direalisasikan lewat pendidikan yang berasal dari nilai Islam yang terkandung dalam Al-qur'an, nilai Islam tersebut diintegrasikan melalui pembelajaran, serta dilaksanakan melalui berbagai metode salah satunya dengan cara mengambil berbagai ayat Al-qur'an setelah itu mengaitkan dengan materi serta mencantumkan nilai-nilai religius ke dalam materi pelajaran. Kegiatan belajar dengan mengintegrasikan Al-qur'an bertujuan supaya peserta didik lebih paham bahwasannya semua ilmu pengetahuan berasal dari Al-qur'an. Nilai-nilai Al-qur'an di dalam pembelajaran adalah dari segi ketakwaan, akhlak mulia, kecerdasan, serta kemandirian. Nilai-nilai yang diajarkan Al-qur'an dalam pendidikan mendorong manusia untuk mewujudkan kemajuan dan kemakmuran (Larista, 2022).

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara dalam penyampaian materi yang digunakan untuk memaksimalkan peran pendidikan, tentu dalam pemilihannya harus turut diperhatikan, hal tersebut mengingat pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat turut mempengaruhi kemaksimalan peran media pembelajaran dalam pencapaian tujuan (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Ada banyak jenis media pembelajaran, diantaranya media pembelajaran visual, audio dan audio-visual. Sesuai dengan situasi dan kondisi yang kita rasakan saat ini, maka guru harus lebih inovatif lagi dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran.

Menurut Fachera, ddk (dalam Cahyani, 2021) Media pembelajaran video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Penggunaan media pembelajaran video mampu memberikan respon positif dari siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Musarofah, S (2019) menemukan keunggulan dari pemanfaatan media video pembelajaran menawarkan banyak manfaat. Keunggulan tersebut antara lain video pembelajaran memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses dalam pembelajaran, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta lebih realistis, dan dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, dapat memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Dengan manfaat tersebut diharapkan media pembelajaran berupa video khususnya animasi matematika dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan nilai-nilai karakter siswa. Sehingga berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui tingkat kevalidan media video pembelajaran, 2) Mengetahui tingkat kepraktisan media video pembelajaran, 3) Mengetahui tingkat keefektifan media video pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development atau biasa juga disebut metode penelitian dan pengembangan (R&D). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media berupa video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian R&D ini adalah model pengembangan Borg and Gall menurut Setyosari (dalam Yudha, dkk. 2020: 99) Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya penelitian dan

pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Walisongo dengan subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII A berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung dan teknik pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan media, angket respon guru dan siswa, serta tes. Sedangkan untuk teknik analisis data adalah untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini dilakukan pra observasi dengan cara wawancara dengan guru bidang studi matematika di SMP Islam Walisongo. Dari hasil wawancara, guru bidang studi menyatakan bahwa hasil belajar belum mencapai ketuntasan belajar minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Siswa masih memerlukan bimbingan pada saat menyelesaikan soal dan siswa masih kesulitan untuk memahami konsep operasi hitung. Hal ini mengakibatkan terjadinya kekeliruan dalam menjawab soal dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan. Selain masih kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi operasi hitung bilangan bulat, guru mata pelajaran juga menjelaskan bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan salah satu faktor penyebabnya ialah pembelajaran yang dimulai pada siang hari. Kemudian guru mata pelajaran sudah menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data-data yang diperlukan selama proses pembuatan media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an berupa silabus, RPP, buku paket, serta bahan-bahan untuk membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran.


b. Perencanaan



Pada tahap ini dilakukan penyusunan *storyboard* yang merupakan gambaran umum dari keseluruhan isi yang akan dimuat dalam video pembelajaran, yang berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan media. Panduan yang peneliti buat berupa alur berbentuk teks dengan urutan intro, profil peneliti, pembahasan materi, contoh soal, penutup. Peneliti mengambil berbagai referensi dalam penyusunan materi, soal dan pembahasan ini antara lain dari buku paket Panduan Guru Matematika Kelas VII Semester 1, jilid 1 (2021), serta berbagai referensi lain dari internet. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian.

c. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an seperti laptop, handphone, *software canva, Kinemaster, Microsoft Office Power Point*, dan lain-lain. Setelah itu dilakukan proses *editing* yang menghasilkan produk berupa *prototype* yang siap untuk diuji coba awal atau divalidasi dengan tujuan merevisi atau memperbaiki produk yang dikembangkan sebelum dilakukan tahap uji coba lapangan. Adapun tampilan format produk awal media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an pada materi operasi hitung bilangan bulat akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Tampilan Produk Awal

| Tampilan | Keterangan |
|---|--|
|  | Bagian awal yaitu judul dari identitas materi meliputi; "identitas materi pelajaran, kelas". |
| | Pengantar sebelum masuk penjelasan materi |

| Tampilan | Keterangan |
|--|---|
|  | Tampilan pemaparan materi pada sub penjumlahan bilangan bulat |
|  | Integrasi Ayat–Ayat Al–qur’an dalam Video |

d. Uji Coba Awal

Langkah selanjutnya, setelah selesai perancangan produk berupa media video pembelajaran matematika pendidikan bermuatan karakter terintegrasi ayat–ayat Al–qur’an, adalah uji coba awal yang meliputi validator sebagai validator ahli materi dan validator ahli media. Tujuan dari pengujian tahap awal ini adalah untuk mengumpulkan umpan balik dan saran untuk peningkatan produk dan untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun persentase hasil penilaian validator ahli media ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

| No | Nama Validator | Persentase | Kriteria |
|-------------|-------------------------------|------------|-------------|
| 1 | Nurbani, S.T, M. Pd | 85% | Baik |
| 2 | Ferry Marlianto, S.Kom, M. Pd | 88% | Sangat Baik |
| 3 | Wandra Irvandi, S.Pd, M. Sc | 93% | Sangat Baik |
| Rata – rata | | 88,67% | Sangat Baik |

Berdasarkan Tabel 3, validasi oleh tiga validator ahli media menghasilkan skor rata-rata 88,67% dengan kriteria sangat baik, menunjukkan bahwa media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun persentase hasil penilaian validator ahli materi ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

| No | Nama Validator | Persentase | Kriteria |
|----|-----------------------------|------------|-------------|
| 1 | Nurmaningsih, M.Pd | 90% | Sangat baik |
| 2 | Wandra Irvandi, S.Pd, M. Sc | 99% | Sangat baik |
| 3 | Saila Ilmiyah, S.S, M.Pd | 96,67% | Sangat baik |
| | Rata – rata | 95,23% | Sangat baik |

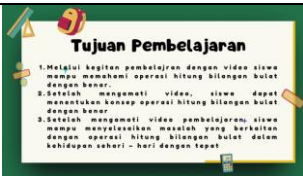
Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi oleh tiga orang validator ahli materi menghasilkan rata-rata 95,23% dengan kriteria sangat baik, menunjukkan bahwa media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al-qur'an layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan hasil persentase tingkat kevalidan media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al qur'an adalah sebesar 91,95% dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu, media layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

e. Revisi Produk

Revisi yang dimaksud adalah memperbaiki produk yang telah dibuat berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para validator agar produk yang dibuat menjadi lebih baik lagi. Revisi dilakukan setelah melakukan validasi pada tahap uji coba awal berdasarkan masukan dari validator. Adapun bagian-bagian dari produk yang direvisi akan dijelaskan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Revisi Produk

| No | Sebelum revisi | Sesudah revisi | Keterangan |
|----|---|--|---|
| 1 |  |  | validator media 1 menyarankan bagian awal dibuat dengan sub mata pelajaran, materi, dan kelas |
| 2 | Tidak ada tujuan pembelajaran |  | Validator media II menyarankan sebaiknya terdapat tujuan pembelajaran |
| 3 |  |  | Validator III menyarankan untuk ukuran tulisan disamakan |

f. Uji Coba Lapangan dan Revisi Produk

Hasil uji coba lapangan dalam penelitian ini berupa kepraktisan dan keefektifan. Kepraktisan media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat–ayat Al–qur’an diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Hasil angket tersebut digunakan pula untuk merevisi media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat–ayat Al–qur’an sebagai produk akhir. Hasil angket respon guru dan siswa terhadap media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat–ayat Al–qur’an dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

| Responden | Hasil Rating | Kriteria |
|--------------------|---------------------|-----------------------|
| Guru | 95% | Sangat Praktis |
| Siswa | 88,7% | Sangat Praktis |
| Rata – rata | 91,85% | Sangat Praktis |

Lembar angket respon guru dan siswa diisi oleh guru pengampu mata pelajaran matematika di kelas VII A berjumlah 22 orang siswa. Berdasarkan paparan pada tabel hasil angket respon guru dan siswa, maka diperoleh hasil angket respon guru dan siswa terhadap media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an yaitu nilai rata-rata sebesar 91,85% dengan kriteria sangat praktis.

Keefektifan media video pembelajaran matematika bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an pada penelitian ini dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan siswa. Soal *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan akan diberikan skor sesuai dengan pedoman penskoran. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut akan dihitung dengan skor N-Gain untuk melihat keefektifannya.

Tabel 6. Hasil Keefektifan

| Nilai n – gain | Persentase | Kriteria |
|-----------------------|-------------------|-----------------|
| 0,71 | 71% | Cukup Efektif |

Berdasarkan Tabel 4.9 tersebut maka diperoleh nilai N-Gain 22 orang siswa sebesar 0,71 dengan kriteria tinggi. Maka untuk melihat keefektifan media, nilai N-Gain tersebut dikalikan 100% maka diperoleh persentasenya sebesar 71% dengan kriteria Cukup efektif.

g. Produk Akhir

Setelah produk awal dirancang dan dilakukan revisi serta uji coba lapangan terbatas di sekolah yang bersangkutan, maka dihasilkan sebuah produk akhir yaitu

media video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat–ayat Al–qur’an yang layak untuk digunakan serta dimanfaatkan sesuai fungsinya.

Pembahasan

Integrasi ayat–ayat Al–qur’an dalam video terdapat karakter religius, jujur, rasa ingin tahu, dan kerja keras, adapun pada video karakter tersebut terdapat: Karakter religius terdapat di menit 0.55 – 01.18, Karakter jujur terdapat di menit 05.42 – 06. 05, Karakter rasa ingin tahu terdapat di menit 11.22 – 11.38, dan Karakter kerja keras terdapat di menit 20.16 – 20. 30.

Pada penelitian ini, hendak dilihat kelayakan media pembelajaran berupa video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat–ayat al–qur’an yang dilihat dari tiga aspek meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Dari hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan materi sangat valid dengan nilai sebesar 96,3%. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan media video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat–ayat Al–qur’an ini juga sangat valid dengan nilai sebesar 89%. Dari validasi ahli media, diperoleh berapa revisi seperti awal slide pembuka pada bagian awal di ubah menjadi identitas pelajaran, kelas dan data diri pembuat di bagian akhir. Hal ini sejalan dengan pendapat stockwell (Effendi et al., 2020) menyebutkan bahwa media video memiliki nilai–nilai tertentu dan sebagian siswa beranggapan bahwa media video itu menarik. Selain dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa di kelas, media video juga dapat mengklarifikasi ide untuk mengilustrasikan konsep sehingga siswa dapat memperoleh memori jangka panjang dari materi. Hal yang sama juga di sampaikan oleh Muryaningsih & mustadi (2015) yang menyebutkan bahwa media video menjadi salah satu sumber penting dalam memberikan informasi atau pengetahuan yang belum di pahami siswa. Video mampu memberikan informasi yang dapat diamati secara langsung oleh siswa, hasil pengamatan siswa akan menambah pengetahuannya.

Kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan, dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru memperoleh nilai sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis, penilaian yang diberikan oleh guru

dengan kriteria baik sampai sangat baik, sedangkan angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 88,7% dengan kriteria sangat praktis. Penilaian yang diberikan oleh siswa cukup bervariasi, mulai dari cukup baik, baik, hingga sangat baik. Saran dan masukan juga banyak diberikan oleh siswa, seperti gambar yang kurang cerah sampai suara yang kurang jernih.

Keefektifan merupakan aspek terakhir yang diuji untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan. Keefektifan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada siswa di sekolah sasaran uji coba lapangan, yaitu SMP Islam Walisongo. Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan akan dicari skor N-Gain. Pada dasarnya skor N-Gain digunakan untuk melihat apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang dalam hal ini penggunaan media video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an. Namun, selain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa, skor N-Gain juga memberikan informasi mengenai pencapaian kemampuan siswa.

Skor N-Gain yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan menunjukkan peningkatan dan pencapaian yang diperoleh siswa tinggi dengan skor N-Gain sebesar 0,71. Untuk melihat keefektifannya, skor N-Gain akan dikalikan dengan 100% sehingga persentase yang diperoleh yaitu 71% dengan kriteria cukup efektif. Selama proses uji coba lapangan yang dilakukan, terdapat beberapa siswa yang memiliki pemahaman yang baik terhadap materi dan media yang ditampilkan, namun tidak sedikit juga siswa yang masih lemah dalam memahami materi dan media, hal ini dikarenakan kemampuan siswa yang bervariasi. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kekurang tertarikannya pada media yang ditampilkan, yang mana hal ini akan berpengaruh terhadap hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Hasil yang diperoleh siswa juga bervariasi, ada yang melampaui batas KKM namun ada juga yang masih jauh dibawah nilai KKM, hal ini juga mempengaruhi peningkatan dan pencapaian siswa, dan ditunjukkan dengan nilai peningkatan dan pencapaian yang berbeda-beda pada setiap siswa. Dari persentase keefektifan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran

bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an memiliki pengaruh yang baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Penelitian ini juga dikuatkan oleh temuan Efendi et al. (2020), yang memvalidasi media video animasi motion graphic oleh ahli media yaitu sebesar 87,5% dan 83,5% oleh ahli materi. Nilai tes individu siswa sebesar 100%, nilai kelompok kecil sebesar 97%, dan nilai kelompok besar sebesar 97,3%. Selain itu, menurut hasil ujian belajar siswa yang diukur dengan nilai KKM, 81,39 persen siswa mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media yang dibuat untuk penelitian memenuhi standar valid dan efektif yang diperlukan untuk digunakan dalam kegiatan pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat – ayat al – qur'an kelas VII SMP Islam Walisongo, menggunakan model rancangan pengembangan Borg and Gall menurut Setyosari (dalam Yudha, dkk. 2020), serta mengacu pada tujuan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat Al-qur'an yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dengan tingkat kevalidan memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,65% dengan kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,85% dengan kriteria sangat praktis, dan tingkat keefektifan memperoleh total persentase sebesar 71% dengan kriteria cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, F. (2019). Relevansi pembelajaran matematika dengan nilai-nilai Al-Qur'an dalam membentuk karakter siswa pada materi pecahan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 3(1), 10-18.
- Cahyani, F. D., Idris, I., & Jalal, M. (2021). pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika kelas v madrasah

- ibtidaiyah negeri 4 muaro jambi (*Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*).
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- Larista, U. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Ayat Al-qur'an Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Musarofah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an dengan Output Youtube* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Muryaningsih, S., & Mustadi, A. (2015). Pengembangan rpp tematik-integratif untuk meningkatkan karakter kerja keras di kelas 1 sd n 2 sokaraja tengah. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 190-201.
- Rachmiati, W., & Mansur, M. (2021). video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman untuk mengembangkan pemahaman matematis dan karakter religius siswa sd. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 59-72.
- Satriawan, A., & Sutiarso, S. (2017). Mengembangkan karakter religius melalui pembelajaran matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 1, pp. 191-196).
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4)