

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *QR*
CODE MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1
REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH

ANISKA SEPTI SABENA

NIM. 21531008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

2025

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan yang diperlukan, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Aniska Septi Sabena** mahasiswa IAIN CURUP yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong”** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

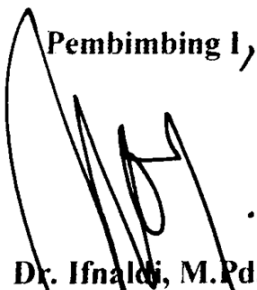
Demikian permohonan ini kami ajukan. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 2 Juni 2025

Mengetahui,

Pembimbing I,



Dr. Ifnaldi, M.Pd.

NIP 19650627 2000031 002

Pembimbing II,



Jenny Fransiska, M.Pd.

NIP 19880630 202012 2004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aniska Septi Sabena

NIM : 21531008

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan penulis, tidak pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, penulis bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 16 Juni 2025



Aniska Septi Sabena
NIM : 2153008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 643 /In.34/F.T/I/PP.00.9/7/2025

Nama : Aniska Septi Sabena
NIM : 21531008
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang
Lebong

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Senin, 23 Juni 2025
Pukul : 09.30 s/d 11.00 WIB
Tempat : Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Ifnaldi, M. Pd

NIP. 19650627 200003 1 002

Jenny Fransiska, M. Pd

NIP. 19880630 202012 2 004

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Guntur Putrajaya, S. Sos., MM

NIP. 19690413 199903 1 005

Wandi Syahindra, M. Kom

NIP. 19810711 200501 1 004

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sularto, S. Ag., M. Pd

NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam, suri teladan sepanjang zaman, yang telah membimbing umat manusia dari masa kegelapan menuju cahaya ilmu dan peradaban yang terang benderang sebagaimana yang kita nikmati pada saat ini.

Alhamdulillah atas izin Allah Subhanahu Wa Ta'ala penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong. Penyusunan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S-1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat ketekunan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan bantuan baik secara moril maupun materiil, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M. Ag., selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Muhammad Istan, SE., M. Pd., MM., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, S. Ag., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Dr. Sakut Ansori, S. Pd. I., M. Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Ibu Bakti Komalasari, M. Pd. I., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
8. Bapak Siswanto, M. Pd., selaku Kepala Prodi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
9. Bapak Dr. Ifnaldi, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan atas segala ilmu, arahan, dan kritik membangun, yang Bapak berikan.
10. Ibu Jenny Fransiska, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada penulis. Ucapan terima kasih penulis sampaikan atas kesabaran dan ketelitian memberikan masukan serta koreksi bagi penyempurnaan skripsi ini.

11. Seluruh keluarga besar Civitas Akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang selama ini telah membantu, mengarahkan dan memberikan bantuan fasilitas yang baik untuk menunjang dalam proses memperluas wawasan ilmu pengetahuan.
12. Seluruh Civitas Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup selaku lembaga fasilitas peminjaman sumber belajar yang selama ini telah membantu dalam proses belajar dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan.

Akhirnya, dengan penuh kerendahan hati, penulis berhadap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua elemen yang membutuhkan. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Atas segala bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terima kasih. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas kebaikan dan bantuan dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.

Curup, 2025

Penulis

Aniska Septi Sabena

NIM: 21531008

MOTTO

"Bangun kesuksesan dari kegagalan. Karena keputusan dan kegagalan adalah dua batu loncatan yang paling baik menuju kesuksesan."

-Dale Carnegie-

"Manusia asalnya dari tanah, makan hasil tanah, berdiri di atas tanah, akan kembali ke tanah. Kenapa masih bersifat langit?"

-Hamka-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan atas dukungan serta do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa bangga dan bahagia saya persembahkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala. karena hanya atas izin dan karunia darinya skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan selesai pada waktunya.
2. Teristimewa untuk ibuku, malaikat hidupku, dan kerinduanku yang abadi Almarhumah Fitri Zabet. Terima kasih atas segala bimbingan, doa, tenaga, dan air mata yang telah Ibu curahkan semasa hidup. Segala pengorbanan dan cinta Ibu menjadi alasan terkuat bagi anak semata wayangmu ini untuk terus bertahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga skripsi ini penulis persembahkan untuk Ibu sebagai bentuk bakti seorang anak yang tak pernah putus.
3. Untuk ayahku dan ibu sambungku serta adik-adikku tercinta “Bapak Muhammad Nasib” dan “Ibu Erni Wati” serta “Abellia. Nadira, dan Almahyra”. Terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan, dan doa yang tak pernah putus. Selain itu, terima kasih juga karena ayah selalu percaya pada kemampuan dan potensi yang penulis miliki. Semoga penulis dapat tumbuh dan menjadi pribadi seperti yang Ayah harapkan.
4. Kepada ayah sambungku, Bapak Hastari. Terima kasih atas keteguhan dan kesabaran Ayah dalam menghadapi berbagai rintangan hidup. Penulis berharap, dengan menyelesaikan pendidikan ini dan meraih gelar sarjana,

penulis dapat mewujudkan salah satu cita-cita Ayah yang selama ini Ayah perjuangkan.

5. Terkhusus, untuk pelindungku yang ku panggil bakwo dan makwo, “Bapak Syahroni” dan “Ibu Cik Sriani”. Terima kasih selalu menjadi garda terdepan untuk melindungi dan menjaga penulis, semoga bakwo makwo selalu sehat dan berumur panjang agar bisa melihat kesuksesan penulis dimasa yang akan datang. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bentuk rasa hormat dan terima kasih atas semua yang telah kalian berikan.
6. Teruntuk, kakak-kakakku ”Eva Suryani” dan “Dwi Nosepa”. Terima kasih atas kebersamaan, liburan, serta makanan yang kalian berikan, karena itu yang menjadi penyemangat selama penulis menyelesaikan skripsi ini
7. Teruntuk, Ayuk Nuriza Zulyani. Terima kasih yang tak terhingga karena ayuk senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, walaupun dalam keadaan sakit dan sibuk. Sekali lagi terima kasih atas semua ilmu, pengalaman, tenaga, dan waktu yang ayuk bagikan.
8. Dan tidak lupa pula kepada laki-laki atas nama Ari Agus Winarso, terima kasih banyak karena senantiasa menyemangati penulis. Serta para sahabat ku Arpika Lestari, Azzatul, Artika, Arin, Ayu, Anna, dan Syahrul Syohdikin.
9. Terkhusus untuk teman seperjuangan penulis, yaitu mahasiswa/i Pendidikan Agama Islam (PAI) Angkatan 21 Lokal A, terima kasih sudah menjadi keluarga dan teman-teman yang baik.
10. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri. Aniska Septi Sabena karena sudah berusaha memberikan yang terbaik. Terima kasih sudah tumbuh menjadi gadis yang kuat sejauh ini. Dan mari kita berjuang lagi!!

ABSTRAK

Aniska Septi Sabena, NIM. 21531008 **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong”**. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif. Sedangkan, media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMAN 1 Rejang Lebong belum maksimal dalam memenuhi kriteria Kurikulum Merdeka yang menuntut adanya inovasi dan digitalisasi media pembelajaran. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk melakukan Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahapan, yaitu analisis, desain dan pengembangan. Instrumen yang digunakan meliputi angket analisis kebutuhan, analisis dokumen, dan validasi ahli, serta studi dokumen. Kemudian, data dianalisis dengan teknik kuantitatif deskriptif.

Hasil dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) pada saat ini di Kelas X SMA Negeri 1 Rejang Lebong berada pada kategori cukup layak berdasarkan hasil analisis dokumen dengan pemerolehan skor $2,61 > 3,01 > 3,39$. Hal ini dikarenakan telah dilakukan implementasi media berbasis *QR Code* pada kegiatan mendengarkan murrotal. Dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran, pengembangan media video pembelajaran diperluas pada berbagai aspek. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 90,39% dari guru dan 87,80% dari peserta didik, sehingga tergolong sangat butuh. Setelah melalui tahap desain dan pengembangan, hasil validasi media memperoleh skor $77,02 > 150 > 222,96$, validasi materi sebesar $26 > 48 > 70$ dan validasi bahasa sebesar $19,43 > 48 > 50,54$. Hasil uji validasi pada ketiga aspek tersebut memberikan kesimpulan akhir bahwa produk Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media, Video Pembelajaran, *QR Code*, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Penelitian Terdahulu	12
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Deskripsi Teoritis	17
1. Media Pembelajaran	17
2. Media Video Pembelajaran.....	36
3. Pengembangan Media Pembelajaran.....	40
4. <i>Quick Response Code</i>	45
5. Pendidikan Agama Islam.....	52
B. Kerangka Berpikir.....	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	63
A. Jenis Penelitian.....	63
B. Prosedur Pengembangan	64
C. Data dan Sumber Data	67
D. Waktu dan Tempat Penelitian.....	68
E. Teknik Pengumpulan Data	69
F. Instrumen Penelitian.....	70

G. Teknik Analisis Data.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Hasil Penelitian	82
1. Media Pembelajaran di SMAN 1 Rejang Lebong.....	82
2. Pengembangan Media Video Pembelajaran	112
B. Pembahasan Penelitian.....	151
BAB V PENUTUP	167
A. Kesimpulan	167
B. Saran	169
DAFTAR PUSTAKA.....	171
LAMPIRAN	176
BIODATA PENULIS.....	302

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik	71
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Dokumen	72
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	74
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 6 Pedoman Skor Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik	79
Tabel 7 Pedoman Skor Analisis Dokumen	79
Tabel 8 Pedoman Penilaian Skor Validasi Ahli	81
Tabel 9 Rata-rata Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Indikator Media.....	85
Tabel 10 Indikator Kecakapan Media Digital pada Kebutuhan Guru	85
Tabel 11 Indikator Pembelajaran yang Rasional pada Kebutuhan Guru	86
Tabel 12 Indikator Meminimalisir Keterbatasan pada Kebutuhan Guru.....	87
Tabel 13 Indikator Wawasan Kebahasaan pada Kebutuhan Guru	88
Tabel 14 Indikator Stimulus dan Motivasi.....	89
Tabel 15 Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Indikator <i>QR Code</i>	91
Tabel 16 Indikator Kapasitas Tinggi pada Kebutuhan Guru.....	92
Tabel 17 Indikator Ukuran <i>QR Code</i> pada Kebutuhan Guru	93
Tabel 18 Indikator Kemampuan Koreksi Kesalahan pada Kebutuhan Guru.....	94
Tabel 19 Indikator Data <i>QR Code</i> pada Kebutuhan Guru	94
Tabel 20 Indikator Kemudahan Pemindaian	95
Tabel 21 Rata-rata Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Indikator Media	98
Tabel 22 Indikator Kecakapan Media Digital pada Kebutuhan Peserta Didik	98
Tabel 23 Indikator Pembelajaran yang Rasional pada Kebutuhan Peserta Didik .	99
Tabel 24 Indikator Meminimalisasi Keterbatasan pada Kebutuhan Peserta Didik	100
Tabel 25 Indikator Wawasan Kebahasaan pada Kebutuhan Peserta Didik	102
Tabel 26 Indikator Stimulus dan Motivasi pada Kebutuhan Peserta Didik	103
Tabel 27 Rata-rata Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Indikator <i>QR Code</i>	105
Tabel 28 Indikator Kapasitas Tinggi pada Kebutuhan Peserta Didik.....	106
Tabel 29 Indikator Ukuran <i>QR Code</i> pada Kebutuhan Peserta Didik	106

Tabel 30 Indikator Kemampuan Koreksi Kesalahan pada Kebutuhan Peserta Didik	107
Tabel 31 Indikator Data <i>QR Code</i> pada Kebutuhan Peserta Didik	108
Tabel 32 Indikator Kemudahan Pemindaian	109
Tabel 33 Jumlah Skor Responden Kelayakan Dokumen Media Pembelajaran ..	110
Tabel 34 <i>Storyboard</i> Media Video Pembelajaran Berbasis <i>QR Code</i>	122
Tabel 35 Prototype Produk Media Video Pembelajaran.....	125
Tabel 36 Hasil Pengembangan (Produk) Media Video Pembelajaran Berbasis <i>QR Code</i>	127
Tabel 37 Daftar Ahli Validasi Produk Media Video Pembelajaran	132
Tabel 38 Hasil Validasi Ahli Media	135
Tabel 39 Hasil Validasi Ahli Materi.....	138
Tabel 40 Hasil Validasi Ahli Bahasa	140
Tabel 41 Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Media	142
Tabel 42 Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Materi.....	143
Tabel 43 Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Bahasa.....	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	62
Gambar 2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	65
Gambar 3 Diagram Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>QR Code</i>	83
Gambar 4 Diagram Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Indikator Media.....	84
Gambar 5 Diagram Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Indikator <i>QR Code</i>	91
Gambar 6 Diagram Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>QR Code</i>	96
Gambar 7 Diagram Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Indikator Media	97
Gambar 8 Diagram Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Indikator <i>QR Code</i>	104
Gambar 9 Desain <i>QR Code</i> Pendidikan Agama Islam (PAI) BAB 6.....	145
Gambar 10 Gambar <i>QR Code</i> Pendidikan Agama Islam (PAI) Bab 7.....	146
Gambar 11 Desain <i>QR Code</i> Pendidikan Agama Islam (PAI).....	147
Gambar 12 Desain <i>QR Code</i> Pendidikan Agama Islam (PAI).....	148
Gambar 13 Desain <i>QR Code</i> Pendidikan Agama Islam BAB 10.....	149
Gambar 14 Desain Kuis Interaktif.....	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	178
Lampiran 2 SK Penelitian	179
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	180
Lampiran 4 Jadwal Penelitian	181
Lampiran 5 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	182
Lampiran 6 Modul Ajar	201
Lampiran 7 Kisi-kisi dan Subindikator Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik	210
Lampiran 8 Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	211
Lampiran 9 Kisi-kisi dan Subindikator Analisis Dokumen	215
Lampiran 10 Angket Analisis Dokumen	216
Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	222
Lampiran 12 Kisi-kisi dan Subindikator Validasi Ahli Materi	223
Lampiran 13 Angket Validasi Ahli Materi	224
Lampiran 14 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	227
Lampiran 15 Kisi-kisi dan Subindikator Validasi Ahli Media.....	228
Lampiran 16 Angket Validasi Ahli Media	230
Lampiran 17 Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa	235
Lampiran 18 Kisi-kisi dan Subindikator Validasi Ahli Bahasa	236
Lampiran 19 Angket Validasi Ahli Bahasa.....	237
Lampiran 20 Hasil Pengembangan (Produk) Media Video Pembelajaran Berbasis <i>QR Code</i>	240
Lampiran 21 Pengelompokan Data Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>QR Code</i>	280
Lampiran 22 Pengelompokan Data Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>QR Code</i>	282
Lampiran 23 Pengelompokan Data Analisis Dokumen.....	284
Lampiran 24 Data Responden Peserta Didik	286
Lampiran 25 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 6	288
Lampiran 26 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 7	290
Lampiran 27 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 8	292

Lampiran 28 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 9	294
Lampiran 29 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 10	296
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian.....	299

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah ujung tombak dari majunya suatu negara. Sumber daya manusia dan sumber daya alam bisa di optimalkan dengan adanya pendidikan yang bermutu. Negara berkembang seperti Indonesia memiliki banyak sekali kekayaan alam, namun hal ini tidak berbanding lurus dengan mutu pendidikannya. Padahal pendidikan dapat mengubah pribadi dan karakter anak bangsa, pendidikan pula yang dapat mengubah suatu negara menjadi lebih baik, lebih maju, dan lebih berkualitas serta dapat memperbaiki kualitas sumber daya manusia (sdm).¹

Namun, pendidikan tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan yang menyebabkan terhambatnya tujuan secara maksimal. Terdapat 2 macam masalah pendidikan secara umum, yaitu masalah dalam lingkup makro (besar) dan mikro (kecil). Permasalahan makro yang seringkali terjadi mencakup beberapa hal, antara lain : (a) kurikulum yang membingungkan dan terlalu kompleks, (b) pendidikan yang kurang merata, (c) masalah penempatan guru, (d) rendahnya kualitas guru, dan (e) biaya pendidikan yang mahal. Sedangkan, permasalahan pendidikan dalam lingkup mikro, yaitu : (a) metode pembelajaran yang monoton, (b) sarana dan prasarana kurang memadai, serta (c) rendahnya prestasi peserta didik.²

¹ Alvira Oktavia Safitri, Vioresa Dwi Yuniarti, dan Deti Rostika, "Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs)," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (3 Juni 2022): h. 7098, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>.

² Eko Suncaka, "Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia," *UNISAN Jurnal : Jurnal Manajemen dan Pendidikan* 2, no. 3 (2023): h. 47.

Kurikulum merupakan salah satu jenis permasalahan dalam pendidikan di Indonesia dalam lingkup makro. Hal ini disebabkan oleh sistem pendidikan yang terus mengalami perubahan guna memenuhi tuntutan perkembangan zaman. Salah satu perubahan yang signifikan adalah perubahan Kurikulum 2013 (K13) menjadi Kurikulum Merdeka. Terdapat berbagai permasalahan yang muncul seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka tersebut. Hal ini menyangkut berbagai aspek seperti tantangan dalam implementasi, persiapan guru dan peserta didik, serta evaluasi dampak terhadap kualitas pendidikan. Namun, perubahan kurikulum ini juga membawa dampak positif, seperti peningkatan kreativitas peserta didik dan persiapan yang lebih baik untuk memasuki dunia kerja. Peralihan kurikulum ini juga mempengaruhi banyak aspek pendidikan itu sendiri, termasuk budaya pendidikan, perspektif masyarakat tentang pendidikan, dan evaluasi kemajuan peserta didik yang bersifat makro.³

Kurikulum Merdeka resmi diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi pada tanggal 11 Februari 2022. Pendekatan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dirancang lebih fleksibel agar guru dapat melakukan pendekatan sesuai dengan kondisi peserta didik dan kebutuhan peserta didik. Dalam arti lain, guru memiliki kebebasan dalam memilih pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.⁴ Konsep merdeka belajar juga merupakan

³ Syntia Eka Putri Setiowuliani dan Eka Titi Andaryani, "Permasalahan Kurikulum Merdeka dan Dampak Pergantian Kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka," *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3, no. 2 (19 November 2023): h. 161, <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1123>.

⁴ Aan Nurhasanah, Marlina Eliyanti Simbolon, dan Rahayu Syafari, "Fasilitasi Pengembangan Perangkat Ajar Menuju Kurikulum Merdeka," *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (30 Desember 2022): h. 147, <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i3.3172>.

bagian dari era *Society 5.0*. Konsep ini menyatakan bahwa masyarakat 5.0 harus mampu memadukan antara perkembangan kemajuan teknologi dengan permasalahan masyarakat. Hal tersebut merupakan bukti bahwa teknologi sudah menjadi bagian dari kebutuhan pendidikan dan sosial hidup individu.⁵

Berkembangnya kehidupan di era *Society 5.0* membuat peran teknologi semakin penting. Para pengguna dipermudah dengan memanfaatkan teknologi melalui satu kali klik. Informasi yang diolah dapat berbentuk teks, gambar, video, bahkan multimedia. Dengan demikian, kehadiran teknologi sangat dibutuhkan dan dapat membuat kegiatan di setiap bidang kehidupan menjadi lebih praktis.⁶

Pada fenomena kehidupan sehari-hari, teknologi tentunya sudah mendominasi kegiatan masyarakat dari berbagai kalangan, terutama di era *society digital* seperti saat ini.⁷ Secara harfiah, kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*technologia*", yang berarti penanganan sesuatu secara sistematis (*systematic treatment*). Kata dasarnya, yaitu "*techne*", memiliki arti keterampilan, ilmu, atau keahlian. Selain itu, dalam bahasa Latin, kata "*teknologi*" juga berakar dari kata "*texere*", yang berarti menyusun atau membangun.

Dengan demikian, istilah *teknologi* tidak seharusnya diartikan secara sempit hanya sebagai mesin-mesin besar dan berat. Saat ini, teknologi

⁵ Mira Marisa, "Inovasi Kurikulum 'Merdeka Belajar' Di Era Society 5.0," *Santhet : Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora* 5, no. 1 (2021): h. 77.

⁶ Abdul Karim dkk., *Pengantar Teknologi Informasi* (Medan: Yayasan Labuhanbatu Berbagai Gemilang, 2021), h. 6.

⁷ Edi Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (15 Agustus 2021): h. 214, <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.

mencakup berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari, seperti *smartphone*, sistem pembayaran digital, navigasi GPS, dan berbagai sistem lainnya yang membantu manusia dalam aktivitasnya.⁸

Di sisi lain, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memberikan definisi bahwa teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.⁹ Teknologi merupakan sebuah perkembangan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat membantu pekerjaan para penggunanya saat ini. Sehingga, pekerjaan yang seharusnya lama menjadi cepat ataupun susah menjadi lebih mudah. Teknologi informasi adalah sebuah pengembangan dari informasi yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.¹⁰ Misalnya, dalam proses pembelajaran teknologi informasi dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk mengakses informasi seputar pendidikan, kesehatan, olahraga dan sebagainya.

Sumber belajar bisa didapati dengan mudah lewat pengembangan teknologi informasi. Adanya perkembangan ini dapat memberikan sumber belajar tambahan yang lebih fleksibel selain buku, tanpa mengurangi fungsi buku sebagai sumber belajar primer. Menurut Januszewski dan Molenda, sumber belajar adalah semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dapat dipergunakan peserta didik baik secara sendiri-

⁸ Suryadi Ahmad Suryadi, "*Teknologi Dan Media Pembelajaran*," Jilid 1 (Suka Bumi: CV Jejak, t.t.), h. 5.

⁹ *Ibid*, h. 6

¹⁰ Karim dkk, *Op.cit.* h, 2

sendiri maupun gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja belajar.

Sejalan dengan pendapat itu, Seels dan Richey menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sumber pendukung untuk kegiatan belajar, termasuk sistem pendukung dan materi serta lingkungan pembelajaran. Sumber belajar bukan hanya alat dan materi yang dipergunakan dalam pembelajaran, tetapi juga meliputi orang, anggaran, dan fasilitas. Sumber belajar bisa termasuk apa saja yang tersedia untuk membantu seseorang belajar.¹¹ Salah satu sumber belajar yang paling penting dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Sedangkan, Gerlach dan Ely memberikan penjelasan tentang media secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Wina sanjaya mendefinisikan media sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah perantara, baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi agar dapat membantu peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap.¹²

¹¹ Ramli Abdullah, “Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar,” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 12, no. 2 (1 Februari 2012): h. 219, <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>.

¹² Rizqi Ilyasa Aghni, “Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (3 Juli 2018): h. 99, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan masih banyak permasalahan mengenai media pembelajaran yang terjadi. Permasalahan tersebut dialami oleh guru muda maupun guru yang sudah berumur. Permasalahan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat meliputi berbagai komponen, seperti : (1) guru terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran, (2) penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih rendah, (3) fasilitas pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang belum tercukupi, (4) kurangnya dukungan pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (sdm) untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di kegiatan belajar mengajar.¹³

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara awal tentang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Rejang Lebong. Peneliti menemukan fakta bahwa guru pendidikan agama Islam di sekolah tersebut memang mulai memanfaatkan *QR Code* untuk media pendukung pembelajaran. Dari penjelasan bapak Edi Supriyadi dapat disimpulkan bahwa SMAN 1 Rejang Lebong mulai mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *QR Code* namun belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh faktor *QR Code* yang hanya digunakan ketika mendengarkan murotal saja dan sumbernya pun berasal dari buku paket Erlangga tanpa adanya inovasi penyediaan media oleh guru maupun pihak sekolah. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru pendidikan agama Islam di sekolah tersebut belum

¹³ Febrizka Alya Rahma, Hary Soedarto Harjono, dan Urip Sulisty, "Problematisa Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (5 Februari 2023): h. 603, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>.

melakukan pengembangan media ataupun membuat media berbasis *QR Code* sendiri dengan isi materi yang lebih lengkap.

Namun, selain permasalahan dalam pemanfaatan *QR Code*, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Rejang Lebong juga menghadapi kendala lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yamsasmi, M.Pd., kendala tersebut adalah keterbatasan dalam penggunaan proyektor secara maksimal untuk menayangkan video pembelajaran. Meskipun pihak sekolah sebenarnya telah menyediakan proyektor sebagai fasilitas pendukung kegiatan belajar mengajar, namun penggunaannya belum optimal karena sering kali terjadi benturan jadwal antar guru. Akibatnya, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lain harus mengalah dan tidak dapat menggunakan proyektor sesuai kebutuhan pembelajaran. Kondisi ini tentu menghambat pembelajaran berbasis video yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran menjadi hal yang penting untuk dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Rejang Lebong. Pertama, pemanfaatan *QR Code* perlu dikembangkan secara lebih menyeluruh, tidak hanya terbatas pada murotal, tetapi juga mencakup seluruh materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video. Dengan begitu, peserta didik dapat mengakses materi ajar dengan lebih variatif dan menarik. Kedua, video pembelajaran yang terintegrasi dalam *QR Code* dapat menjadi solusi alternatif atas keterbatasan penggunaan proyektor di sekolah, sehingga

seluruh peserta didik tetap dapat menonton video pembelajaran secara mandiri melalui perangkat masing-masing sesuai instruksi guru.

Dari penelitian terdahulu telah banyak dilakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *QR Code*. Namun, setelah dianalisa banyak penelitian serupa yang mengambil objek pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika. Kebaharuan penelitian ini dibandingkan penelitian lainnya adalah objek mata pelajaran yang dikembangkan, yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI) dan perbedaan lokasi penelitian yaitu di SMAN 1 Rejang Lebong.

Sekolah tersebut ditetapkan sebagai lokasi penelitian setelah dilakukan proses observasi yang memperoleh fakta bahwa belum ada yang mengambil judul penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *QR Code* di sekolah tersebut. Di samping itu, melihat potensi besar *QR Code* untuk dapat membantu penyederhanaan media pembelajaran dalam satu kali *scan* saja dan didukung oleh kebijakan pihak sekolah SMAN 1 Rejang Lebong yang mengizinkan peserta didik untuk membawa *handphone*.

Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dituangkan dalam judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasi *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang Lebong”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran yang dikemas dengan inovasi terbaru.
2. Kurangnya sarana prasarana di sekolah.
3. Tidak semua guru dapat menggunakan fasilitas yang memadai.
4. Penggunaan *QR Code* yang masih terbatas.
5. Buku paket yang dipakai tidak mencantumkan *QR Code* pembahasan materi.
6. Penggunaan teknologi informasi yang masih terbatas.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, fokus penelitian terbatas pada pengembangan media video pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, antara lain *analyze* (analisa), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Maka dari itu, batasan masalah perlu ditetapkan pada beberapa aspek, yaitu.

1. Penelitian hanya menggunakan model pengembangan ADDIE pada 3 tahapan, yaitu *analyze* (analisa), *design* (desain), dan *develop* (pengembangan).

2. Video pembelajaran berbasis *QR Code* yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas X (Sepuluh) Semester Genap yang terdiri dari 5 pembahasan pokok, antara lain.
 - a. Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia.
 - b. Hakikat Mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *Khauf, Raja'*, dan Tawakal Kepada-Nya.
 - c. Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Agar Hidup Nyaman dan Berkah.
 - d. Menerapkan *Al-Kulliyatu Al-Khamsah* dalam Kehidupan Sehari-hari.
 - e. Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat kualitas media pembelajaran yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) pada saat ini di SMAN 1 Rejang Lebong?
2. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Ditinjau dari dua komponen rumusan masalah di atas, dapat ditetapkan bahwa tujuan penelitian adalah menganalisis beberapa poin sebagai berikut.

1. Memahami tingkat kualitas media pembelajaran yang digunakan pada saat ini di SMAN 1 Rejang Lebong.
2. Memahami proses pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* di SMAN 1 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun agar dapat memiliki manfaat beberapa manfaat, antara lain.

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan nantinya bisa menjadi referensi untuk pengembangan bahan penulisan kedepannya.
 - b. Menjadi referensi pengembangan media pembelajaran bagi guru, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
 - c. Bahan literatur di perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Penelitian yang telah disusun dapat menjadi kontribusi pengembangan dunia pendidikan.

- b. Penelitian yang telah disusun merupakan salah satu bentuk pemenuhan syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada tingkat Strata 1 (S-1) dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

G. Penelitian Terdahulu

Berikut disajikan beberapa karya atau penelitian yang relevan. Hal ini dilakukan guna menyesuaikan dengan kebutuhan dalam mencari solusi permasalahan berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan. Penelitian-penelitian relevan yang dimaksud, antara lain.

1. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Imam Muslim, dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Qr Code dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya”*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *QR Code* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Sehingga, media yang dikembangkan dinyatakan “layak” dan mampu meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan dari segi tujuan, yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *QR Code* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kemudian, penelitian juga menggunakan model yang sama, yaitu ADDIE sebagai kerangka dalam merancang media pembelajaran. Adapun, perbedaan terletak pada tahapan pengembangan yang dilakukan. Penelitian terdahulu dilaksanakan secara menyeluruh hingga tahap kelima (*evaluation*), sedangkan penelitian ini dibatasi sampai pada tahap ketiga (*development*) sesuai dengan ruang lingkup dan fokus penelitian yang telah ditentukan. Perbedaan juga terlihat dari segi cakupan materi, penelitian yang akan dilakukan sekarang memiliki cakupan lebih luas yaitu satu semester.¹⁴

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Huzaifah dengan judul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Sistem Gerak Manusia*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *QR Code* untuk mengetahui kelayakan serta respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *QR Code* yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Berdasarkan hasil validasi, media dinilai “sangat layak”.

¹⁴ Imam Muslim, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Qr Code* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Kemala Bhayangkari 1 Surabaya” (Thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Huzaifah memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, khususnya dalam hal fokus pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* serta penggunaan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan ruang lingkup pengembangan yang dilakukan. Huzaifah mengembangkan media untuk mata pelajaran biologi dengan cakupan satu materi, sedangkan peneliti mengembangkan media untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan cakupan materi selama satu semester.¹⁵

3. Penelitian yang dilakukan oleh Axelino dan Syafri Ahmad dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD”* yang dimuat dalam *Journal of Basic Education* Volume 04, No 1, tahun 2021.

Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *QR Code* sebagai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Namun, terdapat perbedaan pada mata pelajaran, ruang lingkup materi, dan model pengembangan yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan model 4D dan berfokus pada materi matematika di tingkat sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE

¹⁵ Huzaifah, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada materi Sistem Gerak Manusia” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

dengan cakupan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk jenjang SMA.¹⁶

4. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Excel Juni Vawanda dan Melva Zaini dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Peserta Didik Kelas IV SD*". Tujuan penelitian ini untuk merancang media pembelajaran matematika berbasis *QR Code* untuk mengetahui tingkat berpikir geometris peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *QR Code* masuk dalam kategori sangat praktis yang diperoleh dari persentase evaluasi sebesar 87%.

Penelitian yang dilakukan Excel Juni Vawanda dan Melva Zaini memiliki unsur kesamaan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan, yaitu merancang media pembelajaran berbasis *QR Code* serta model ADDIE yang diaplikasikan. Namun, terdapat juga perbedaan antara kedua penelitian ini yang terletak pada mata pelajaran objek pengembangan, penelitian yang dilakukan Excel Juni Vawanda dan Melva Zaini meneliti mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pendidikan agama Islam. Selain itu, terdapat perbedaan pada pemilihan tingkatan jenjang pendidikan sebagai objek penelitian.¹⁷

¹⁶ Axelino dan Syafri Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD," *Journal of Basic Education* 4, no. 1 (2021).

¹⁷ Excel Juni Vawanda dan Melva Zaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *QR Code* untuk Kemampuan Berpikir Geometris Peserta didik Kelas IV SD," *e-Jurnal Inovasi*

5. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Mellyta Uliyandari, Emilia Candrawati dan Nurlia Latipah dengan judul “*Pengembangan Media Praktikum PCT (Paper Chromatography Techniques) Berbasis Android dengan QR Code Technology Pada Materi Pemisahan Campuran*”. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media praktikum *PCT (Paper Chromatography Techniques)* berbasis android dengan *QR Code technology* pada materi pemisahan campuran untuk membantu peningkatan hasil dari kualitas pembelajaran khususnya pada kuliah praktikum kimia umum. Hasil penilaian menunjukkan kelayakan media praktikum oleh peserta didik yang berada pada kategori “layak” dengan konversi nilai sebesar 31,93.

Penelitian yang dilakukan oleh Mellyta Uliyandari, Emilia Candrawati dan Nurlia Latipah memiliki unsur kesamaan dengan yang akan dilakukan peneliti, yaitu pada penelitian pengembangan media berbasis *QR Code*. Namun, penelitian terdahulu melakukan pengembangan media praktikum *PCT (Paper Chromatography Techniques)* berbasis *QR Code*, sedangkan peneliti melakukan pengembangan pada media video pembelajaran berbasis *QR Code*.¹⁸

Pembelajaran Sekolah Dasar 10, no. 1 (18 Februari 2023): h. 124, <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>.

¹⁸ Mellyta Uliyandari, Emilia Candrawati, dan Nurlia Latipah, “Pengembangan Media Praktikum PCT (Paper Chromatography Techniques) Berbasis Android dengan *QR Code Technology* pada Materi Pemisahan Campuran,” *Pendipa Journal of Science Education* 6, no. 2 (31 Mei 2022): h. 501, <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.501-507>.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media atau medium berasal dari kata latin “*medius*” yang berarti “tengah”. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa media adalah sesuatu yang menjadi perantara dengan yang lainnya. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara (*washaail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁹

Secara umum, media dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi virtual atau verbal.²⁰

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan. Sedangkan, Heinich dkk mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that*

¹⁹ Rina Puji Utami, “Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar,” *Jurnal Dharma Pendidikan Stkip Pgri Nganjuk* 12, No. 2 (2017): h. 64.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PR Raja garfindo Persada, 2013), h. 3.

carries information between asouree and a receiver".²¹ Artinya, istilah ini mengacu pada apapun yang membawa informasi antara pengirim dan penerima.

Di sisi lain, Wibawanto mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar berupa manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Hamka, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik digunakan secara sengaja sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih etektif dan efisien.²²

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik pada proses pembelajaran. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang didefinisikan sebagai wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

²¹ Septy Nurfadhillah dan Dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammaduyah Tangerang Tahun 2021, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), h. 7.

²² Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Prenada Media, 2020), h. 4.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Dalam hal ini, media dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran sekaligus membantu penggunanya memperoleh informasi dan pengetahuan yang mereka butuhkan.

Beberapa tujuan umum penggunaan media, baik untuk keperluan individu maupun kelompok, adalah sebagai berikut: (1) memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) mendukung aktivitas pembelajaran; dan (3) menjadi alat untuk mendorong dan menarik perhatian orang lain.

Media pembelajaran berisi informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan tertentu. Misalnya, media audio sangat cocok digunakan untuk mempelajari kemampuan seseorang untuk mendengarkan informasi dan pengetahuan secara menyeluruh. Media gambar dapat mengurangi kesalahan interpretasi dalam mempelajari informasi dan pengetahuan yang bersifat abstrak. Selanjutnya, media video atau

audio visual sangat efektif digunakan untuk mempelajari tentang informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses, dan prosedur untuk melakukan suatu aktivitas.

Media sering digunakan untuk memotivasi pengguna agar berperilaku baik. Pada pencapaian tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup umpan balik yang dapat digunakan untuk memengaruhi sikap, nilai, dan emosi penggunanya.²³

Media pembelajaran juga dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian, ide yang abstrak dan asing sifatnya menjadi mudah dimengerti oleh peserta didik. Jika alat atau media pembelajaran dapat difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif. Pada kegiatan pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan. Hal ini disebabkan alat atau media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan, seperti.

1. Media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas penyampaian pesan atau materi supaya tidak terlalu verbalitas.
2. Media pembelajaran bertujuan membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Misalnya, objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita dalam bentuk gambar, film bingkai, film atau model.

²³ Benny Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), h. 23.

3. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Misalnya, mengatasi sikap pasif peserta didik supaya menjadi lebih aktif dan mengatasi minat belajar peserta didik yang rendah. Variasi dalam pembelajaran juga dapat menjadikan lingkungan sebagai media belajar yang menyenangkan. Hal ini akan mendukung pelajaran agar tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif dan efisien.²⁴

Di dunia pendidikan abad 21 ini, media *digital* adalah sebuah terobosan baru. Berbagai penelitian telah memanfaatkan media *digital* untuk mengoptimalkan usaha belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut teori kognitif, multimedia yang diajukan oleh Mayer mencakup penggunaan berbagai elemen media yang saling melengkapi, seperti teks, gambar, dan suara. Aplikasi dari berbagai elemen ini dapat meningkatkan perhatian peserta didik dengan meminimalkan beban kognitif dan memudahkan pemahaman materi.²⁵

Mayer juga mengungkapkan bahwa realita saat ini menuntut peserta didik untuk terampil menggunakan alat-alat teknologi, memahami norma dan melakukan praktik dengan tepat. Sehingga,

²⁴ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal Of Student Reseach* 1, no. 2 (2023): h. 9.

²⁵ Ni Gusti Ayu Putu Widiastari dan Ryan Dwi Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru," *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (21 November 2024): h. 220, <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.

pengenalan teknologi dimulai dari penggunaan media berbasis *digital* dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian Lee membuktikan bahwa multimedia bersistem komputer memberikan pengaruh yang lebih baik pada pembelajaran. Media bersistem komputer dikembangkan berdasarkan rasional atau bentuk nyata, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi.

Dengan demikian, urgensi penggunaan media berbasis *digital* pada pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis *digital*.
2. Media pembelajaran berbasis *digital* terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata.
3. Media berbasis *digital* meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.
4. Media pembelajaran berbasis *digital* dapat menambah wawasan kebahasaan.
5. Penggunaan media berbasis *digital* dapat memberikan stimulus dan motivasi bahwa *digital* tidak selalu tentang komunikasi dan permainan.²⁶

Pentingnya pemanfaatan media *digital* pada proses pembelajaran berdampak pada pentingnya pengembangan media *digital*. Pengembangan media merupakan bagian dari inovasi

²⁶ Maisarah, Try Annisa Lestari, dan Sirikanda Sakulpimolrat, "Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 1 (2022): h. 69.

pembelajaran yang bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) pada saat ini.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis, yaitu.

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi Motivasi

Peserta didik diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pengembangan media pembelajaran tidak hanya menggabungkan elemen artistik, tetapi juga membuat pelajaran lebih mudah dimengerti. Sehingga, meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan

menciptakan aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan, lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Setiap peserta didik diharapkan memiliki perspektif yang sama tentang pemberian informasi melalui penggunaan media pembelajaran.

5. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.²⁷

Selain itu, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran dapat lebih terstandar dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya agar tetap sama dan tidak ada kesenjangan pesan atau salah penafsiran yang diajarkan oleh masing-masing guru.
2. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara peserta didik dimanapun mereka berada.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Sehingga, penggunaan media dapat membantu guru untuk menciptakan

²⁷ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi," *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia* 16, no. 1 (3 Juli 2018): h. 100, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan membosankan.

4. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Aplikasi media akan mendorong terjadinya komunikasi dua arah secara aktif dan masing-masing mendapatkan *feedback*.
5. Pencapaian tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan penggunaan media. Guru tidak harus menjelaskan materi ajar secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.
6. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.
7. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat merangsang minat dengan sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung pada seorang guru.
8. Media dapat menumbuhkan sikap positif dan semangat belajar peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
9. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek

edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar.²⁸

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar terhadap proses pendidikan. Penggunaannya membantu standarisasi penyampaian materi, mengurangi perbedaan penafsiran, dan memperjelas proses pembelajaran. Media juga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, mempermudah pencapaian tujuan belajar, serta meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Selain itu, media memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel tanpa bergantung pada kehadiran guru, menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, dan mendorong peran guru menjadi lebih fokus pada aspek edukatif lainnya.

d. Pemilihan Media

Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran dalam buku ciptaan Andi Kristanto adalah sebagai berikut.

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*instructional goals*)

Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat dianalisis media apa yang cocok digunakan dalam upaya pencapaian tujuan tersebut. Selain itu, analisis dapat diarahkan pada taksonomi

²⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), h. 10-11.

tujuan dari Bloom dkk untuk mendapatkan kesimpulan apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif atau psikomotorik.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)

Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya juga dapat ditinjau dari bahan atau pokok bahasan sampai sejauh mana kedalaman yang harus dicapai. Dengan demikian, kita dapat mempertimbangkan media yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut.

3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik

Dalam hal ini, media haruslah familiar dengan karakteristik peserta didik, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan (disesuaikan dengan karakteristik peserta didik). Terdapat media yang cocok untuk sekelompok peserta didik, namun tidak cocok untuk peserta didik yang lain. Misalnya, seorang guru tidak akan menggunakan media video atau film walaupun media tersebut secara umum dipandang baik apabila akan diajarkan pada peserta didik yang memiliki gangguan pada indera penglihatannya.

Demikian juga untuk media audio untuk peserta didik yang mengalami gangguan pendengaran. Dengan demikian, pemilihan media harus melihat kondisi peserta didik secara fisik terutama keberfungsian alat indera yang dimilikinya. Selain pertimbangan tersebut, perlu juga diperhatikan aspek kemampuan awal peserta

didik, budaya maupun kebiasaan peserta didik. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif peserta didik, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang terdapat pada media tersebut.

4. Kesesuaian dengan teori

Kesesuaian teori harus menjadi dasar pemilihan media. Media yang dipilih bukan karena kebencian guru terhadap media yang dianggap terbaik, tetapi karena teori yang divalidasi berdasarkan hasil penelitian. Media tidak boleh dipilih hanya untuk hiburan atau selingan. Sebaliknya, media harus menjadi bagian penting dari proses pembelajaran secara keseluruhan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil dan efektivitas pembelajaran.

5. Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik

Kriteria ini didasarkan pada kondisi psikologis peserta didik dan gaya belajar peserta didik juga mempengaruhi pembelajaran mereka. Peserta didik dapat mempelajari secara visual, auditorial, dan kinestetik. Jika media yang digunakan adalah visual, seperti TV, video, grafis, dan sebagainya, peserta didik dengan tipe visual akan lebih mudah memahami materi. Peserta didik dengan tipe auditif lebih suka belajar dengan mendengarkan daripada menulis dan melihat video.

Berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan. Senang membaca keras dan mendengarkan akan merasa kesulitan menulis, tetapi memiliki kecerdasan berbicara. Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang dibicarakan adalah beberapa contoh kebiasaan belajar yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi tipe auditorial ini. Dibandingkan dengan membaca dan mendengarkan, gaya belajar kinestetik lebih mudah memahami dan mengingat informasi melalui gerakan fisik, pengalaman langsung, serta aktivitas motorik.

6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia

Sebuah media pembelajaran yang berkualitas jika tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka akan menjadi kurang efektif. Misalnya, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan proyektor, tentu saja guru tersebut harus menyiapkan proyektor dan memastikan sekolah memiliki fasilitas itu.

Media juga terkait dengan *user* atau penggunanya, dalam hal ini adalah guru. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, maka akan sia-sia. Begitu juga halnya dengan fasilitas lainnya. Misalnya, sekolah di sebuah desa terpencil membeli perangkat komputer untuk mata

pelajaran komputer, namun hal itu menjadi tidak berfungsi dengan baik karena ternyata di sekolah tersebut belum terpasang aliran listrik.²⁹

Menurut Bates, terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain akses, biaya, pertimbangan pedagogis, interaktivitas dan kemudahan penggunaan, pertimbangan organisasi, kebaruan (*novelty*), serta kecepatan.

1. Akses

Pertimbangan mengenai akses pada dasarnya mempertanyakan sejauh mana peserta didik memiliki akses terhadap media yang akan digunakan dalam mempelajari paket bahan ajarnya.

2. Biaya

Pertimbangan biaya berlaku bagi sekolah maupun peserta didik, yaitu seberapa mahal atau murah media yang dipilih untuk digunakan oleh sekolah dan peserta didik sebagai paket bahan ajar (biaya produksi atau pengadaan oleh sekolah, biaya akses, dan daya beli untuk peserta didik).

3. Pedagogis

Pertimbangan pedagogis merupakan pertimbangan yang berkenaan dengan tujuan pembelajaran serta

²⁹ *Ibid*, h. 91-92

karakteristik materi keilmuan yang akan disampaikan dan dipelajari peserta didik.

4. Interaktif dan Kemudahan Penggunaan

Pertimbangan interaktivitas dan kemudahan penggunaan pada dasarnya mempertanyakan sejauh mana media yang dipilih dapat memfasilitasi interaksi yang diperlukan dalam pembelajaran dan sejauh mana media tersebut mempermudah peserta didik dalam belajar.

5. *Novelty* (Kebaharuan)

Pertimbangan *novelty* berkenaan dengan tingkat kebaruan suatu media, sehingga sering kali menimbulkan antusiasme berlebihan dan/atau kesukaran beradaptasi serta siklus hidup suatu media. Pertimbangan tentang kecepatan suatu media berkenaan dengan kemampuan suatu media menyampaikan informasi secara cepat dan tepat (*timeliness*) kepada peserta didik.³⁰

Selain kriteria di atas, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu.

³⁰ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Op.cit.* h. 61

1. Tujuan yang relevan

Media yang dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan peserta didik dapat mengerti materi yang disampaikan.

2. Efektifitas

Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada, sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik adalah yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

3. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik

Guru harus memilih media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan peserta didik dengan proses belajar yang menarik perhatian.

4. Fleksibilitas dalam memilih media

Guru haruslah memilih media yang fleksibilitas, sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Ketersediaan media

Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing sekolah. Guru harus menjadi individu yang kreatif dalam menyediakan media pembelajaran. Contohnya, membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana atau membuat bersama-sama dengan peserta didik.

6. Manfaat dalam memilih media pembelajaran

Guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran. Sehingga, dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi peserta didik.

7. Kualitas dalam pengadaan media

Guru harus mempertimbangkan kualitas dari media yang digunakan. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik, sehingga dapat tahan lama dan tidak mudah rusak serta dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar peserta didik di waktu yang lain. Dengan

kualitas media pembelajaran yang baik, maka hasil yang diberikan juga pasti terbaik bagi kualitas pembelajaran.³¹

e. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi peserta didik, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian, media dapat membantu tugas guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.³²

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator bertugas menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang efektif. Namun, tanpa penggunaan media, penyampaian materi terutama yang bersifat rumit dan kompleks akan sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi kebutuhan utama agar informasi dapat disampaikan secara jelas dan efektif kepada peserta didik.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga

³¹ Teti Nuritta, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik," *Misykat : Jurnal ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): h. 182-183.

³² Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran" *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (29 Juni 2018): h. 91, <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi, secara khusus, ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton dalam mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, antara lain.

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Hamalik merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut.

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.
2. Memperbesar perhatian peserta didik.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
4. Memberikan pengalaman nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan.
6. Membantu tumbuhnya pengertian dan kemampuan berbahasa.

7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keberagaman dalam belajar.

33

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut, antara lain.

1. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
2. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
3. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
4. Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
5. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada memori peserta didik.³⁴

2. Media Video Pembelajaran

Video adalah sebuah teknologi perekaman, penyimpanan, dan pengolahan gambar diam, sehingga ia tampak seperti gambar bergerak. Secara umum, definisi video pembelajaran adalah media yang menyajikan informasi yang terdiri dari teks, suara, animasi yang

³³ Hamalik Oemar, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1994), h.15.

³⁴ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (1 Desember 2010): h. 3-4, <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Video adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang sangat bermanfaat.

Beberapa penelitian telah membuktikan keefektifan media audio visual ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jika dibandingkan dengan media gambar, penggunaan media video pembelajaran yang berisi gabungan suara dan gambar lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik.³⁵ Kesimpulannya, video pembelajaran adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

a. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Terdapat beberapa karakteristik khusus dari media video pembelajaran yang baik. Karakteristik media video tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat.
- 2) Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- 3) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 4) Dapat diulangi jika diperlukan untuk menambah kejelasan.
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik.

³⁵ Nani Kusriani, Indah Nevira Trisna, dan Endang Ikhtiarti, "Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung," *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, No. 1 (30 April 2022): H. 110, <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i1.2957>.

- 7) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- 9) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- 10) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari peserta didik.
- 11) Semua peserta didik dapat belajar dari video baik yang terkategori pandai maupun kurang pandai.
- 12) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 13) Adanya video membuat penampilan peserta didik dapat dilihat kembali untuk dievaluasi.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Video

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki keunggulan masing-masing yang menjadikannya berbeda dengan media lain. Kelebihan media pembelajaran berbentuk video adalah sebagai berikut.

- 1) Kaset video dapat digunakan kembali berkali-kali tanpa kehilangan kualitas gambar atau suara.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

- 3) Dapat menyajikan pesan audio visual mendekati objek aslinya, sehingga perolehan informasi pada pembelajar relatif lebih konkret.
- 4) Menarik perhatian pelajar pada proses pembelajaran.
- 5) Dapat menampilkan animasi seperti grafis *image (captions)* yang memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 6) Penggunaan teknik percepatan (*time lapse*) program video dapat mempersingkat suatu peristiwa atau proses yang lama menjadi singkat, dan sebaliknya suatu peristiwa yang sangat cepat dapat diamati dengan menggunakan efek gerakan lambat. Selain itu, dapat pula dilakukan penayangan ulang (*playback*) dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.

c. Kelemahan Media Video Pembelajaran

Di samping kelebihanannya, media pembelajaran video juga memiliki kelemahan dalam pengaplikasiannya, yaitu.

- 1) Gambar bergerak terus, sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi.
- 2) Video yang tersedia terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Ketika akan digunakan, peralatan video tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan dan harus cocok ukuran serta formatnya terhadap pita video yang akan digunakan.
- 4) Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu.

- 5) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- 6) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- 7) Jumlah huruf pada grafis untuk video terbatas, yakni separuh dari jumlah huruf grafis untuk film/gambar diam.
- 8) Jika menggunakan grafis yang berwarna pada tv hitam putih haruslah berhati-hati sekali. Contohnya, warna merah dan hijau dengan kepekatan tertentu akan terlihat sama pada layar tv hitam putih. Sedapat mungkin usahakan membuat grafis dengan warna hitam putih atau kelompok abu-abu.
- 9) Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan sistem video menjadi masalah yang berkelanjutan. *Videodisc* tidak dapat diedit atau dihapus menggunakan peralatan yang tersedia pada umumnya.³⁶

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah kegiatan sistematis, terstruktur, dan terukur yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk baru yang dapat diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran. Tujuan utama dari pengembangan produk adalah untuk menciptakan sebuah inovasi baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, serta meningkatkan efisiensi dan efektifitas produk lewat sebuah inovasi.³⁷

³⁶ Kristanto, *Op.cit.* h, 64-65

³⁷ Loso Judijanto dkk., *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), h. 2.

Beberapa prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan beberapa ahli salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Reiser dan Mollenda mengemukakan serangkaian tahapan yang harus ditempuh dalam pendekatan, yaitu.

- a. *Analysis* (analisis), yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), serta melakukan analisis tugas (*task analysis*).
- b. *Design* (desain/perancangan), yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*Spesifik, Measurable, Applicable, and Realistic*).
- c. *Development* (pengembangan), pengembangan adalah proses mewujudkan *blue print* alias rancangan desain menjadi kenyataan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.
- d. *Implementation* (implementasi/eksekusi), yaitu langkah nyata untuk menerapkan sistem yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan, diinstal, atau diatur dengan sedemikian rupa sesuai peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan.
- e. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik), yaitu proses untuk melihat apakah model yang sedang dibangun berhasil dan sesuai harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi dapat terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di

atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.³⁸

Perkembangan media secara umum terdiri atas tiga generasi utama dengan cirinya, antara lain.

a. Media Generasi I

Ciri-ciri media pada Generasi I adalah sebagai berikut.

- 1) arus informasi satu arah,
- 2) informasi tercetak,
- 3) informasi langsung dapat dibaca,
- 4) informasi di atas kertas, papan, dan lain-lain,
- 5) daya rangsang rendah,
- 6) biaya operasional murah, dan
- 7) cara kerja mekanis-elektris.

b. Media Generasi II

Pada Generasi II, terdapat beberapa ciri media yang digunakan, antara lain.

- 1) arus informasi satu arah,
- 2) informasi dalam bentuk audio, audiovisual, pita kaset,
- 3) informasi dapat dibaca dan didengar ketika disiarkan serta diputar ulang, dan
- 4) informasi di radio, layar televisi.

³⁸ Abdul Salam hidayat, Firmansyah Dlis, dan Sofyan Hanief, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Peserta didik Sekolah Dasar* (Purwodadi: CV Sarnu Untung, 2021), h. 11.

c. Media Generasi III

Berbeda dengan dua generasi sebelumnya, pada Generasi III media yang digunakan memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) arus informasi dua arah,
- 2) informasi audio, audiovisual, vit kaset atau disket,
- 3) informasi dapat didengar dan dilihat ketika disiarkan atau diputar ulang,
- 4) informasi pada tayangan televisi, layar monitor/komputer,
- 5) daya rangsang tinggi,
- 6) biaya operasional mahal, serta
- 7) cara kerja elektrik.³⁹

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki peran yang sangat penting untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang efektif dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan memahami konsep yang disampaikan. Pada awalnya, media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu guru, khususnya alat bantu visual. Namun, seiring berkembangnya waktu, media audio-visual hadir dan semakin memperkaya cara mengajar.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), maka penggunaan media visual dilengkapi dengan audio, sehingga saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran

³⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Op. cit.* h, 8.

menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.⁴⁰

Jadi, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk membangun minat belajar, memperjelas konsep, dan memfasilitasi pemahaman peserta didik secara mendalam. Saat ini, media *digital* memiliki peran yang semakin signifikan dalam dunia pendidikan. Kehadiran media *digital* mampu menjawab tantangan pembelajaran yang menuntut inovasi, interaktivitas, dan akses informasi dengan cepat. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan dan memanfaatkan media *digital* secara optimal agar proses pembelajaran lebih menarik, efisien, dan relevan terhadap perkembangan zaman.

Oleh karena itu, pengembangan media *digital* menjadi salah satu kebutuhan utama dalam pembelajaran modern. Media *digital* memungkinkan penyajian materi yang lebih variatif, kontekstual, dan mudah diakses kapan saja. Selain itu, media ini juga mampu memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang beragam melalui tampilan visual, audio, maupun interaktivitas. Dalam konteks ini, guru diharapkan tidak hanya menggunakan media *digital* yang telah tersedia, tetapi juga mampu mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media *digital* dapat menjadi komponen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi peserta didik.

⁴⁰ Rina Puji Utami. *Op. cit.* h. 78.

4. *Quick Response Code*

a. *Pengertian Quick Response Code*

Quick Response Code atau *QR Code* adalah salah satu jenis kode matriks atau batang dua dimensi yang dikembangkan Denso Wave. Denso Wave adalah sebuah divisi di perusahaan Denso Cooperation Jepang. *QR Code* pertama kali dipublikasikan pada tahun 1994. Sedangkan, perangkat yang digunakan untuk membaca *QR Code* disebut *QR scanner* atau pemindai *QR*.⁴¹

Menurut pendapat Fatima B. Idris, *QR Code* adalah jenis kode matriks dua dimensi yang dapat menyimpan informasi dalam bentuk teks, url, nomor telepon, atau data lainnya. *QR Code* dapat dipindai menggunakan kamera *smartphone* yang telah dilengkapi dengan aplikasi pemindai *QR Code*. Sedangkan, *barcode* adalah matriks satu dimensi yang hanya mampu menyimpan 20 angka saja. Sedangkan, *QR Code* adalah suatu *barcode* dua dimensi yang di dalamnya berisi berbagai jenis informasi secara langsung. Membuka *QR Code* diperlukan *scan* ataupun pemindaian dengan menggunakan *smartphone*.

Umumnya, *QR Code* mampu menyimpan 2089 digit atau 4289 karakter, termasuk tanda baca ataupun karakter spesial di dalamnya. Dengan keunggulan tersebut, maka *QR Code* mampu

⁴¹ Muhammad Dimas Setiadi dan Nenry Rosmawarni, "Perancangan aplikasi QR Code sebagai media informasi pengenalan satwa kebun binatang berbasis website," *Jurnal Rekayasa Informasi* 9, No. 1 (2020): h. 45.

menampilkan berbagai teks, membuka url, menyimpan kontak pada buku telepon, dan lain-lain. *QR Code* sendiri dinilai lebih praktis daripada pendahulunya, yaitu *barcode*. Hal ini dikarenakan *QR Code* mampu menyimpan data yang lebih banyak daripada *barcode*.

QR Code terdiri dari berbagai titik-titik dan suatu spasi yang sudah disusun ke dalam bentuk kotak dan setiap elemen di dalamnya juga memiliki arti masing masing. Adanya elemen tersebut membuat *QR Code* lebih mudah untuk discan oleh *smartphone* dan mampu menampilkan berbagai data ataupun informasi yang dimuat di dalamnya.⁴²

Di Indonesia, penggunaan *QR Code* telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Banyak bisnis dan lembaga telah menggunakan kode ini untuk mengakses informasi, seperti menu makanan di restoran, informasi produk toko, dan tiket wisata.

Quick Response Code juga mulai digunakan untuk kepentingan pendidikan, seperti presensi perkuliahan serta sarana validasi ijazah dan transkrip nilai untuk mempermudah otentikasi dan transkrip secara waktu nyata. Selain itu, tanda tangan dalam berbagai dokumen administrasi kini juga telah dikemas dalam bentuk *QR Code* sebagai bentuk digitalisasi dan upaya efisiensi dalam pengelolaan administrasi.

⁴² Moh. Imam Sufiyanto, *Monograf: Teknologi Berbasis Quick Respon (QR) Code Untuk Tanaman Holtikultural dan Refugia Bidang Pertanian* (Yogyakarta: Nuta Media, 2021), h. 20.

Sementara itu, di lingkungan perpustakaan, *QR Code* dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembayaran denda serta mengakses berbagai layanan perpustakaan. *QR Code* juga dapat dicantumkan pada kartu pelajar guna mempermudah proses absensi peserta didik. Penggunaan *QR Code* ini turut mempermudah akses informasi terkait proses pembelajaran bagi peserta didik, guru, maupun orang tua.

Dapat disimpulkan bahwa *QR Code* telah dikenal oleh banyak orang, terutama di negara-negara maju dan Indonesia. Penggunaan *QR Code* semakin berkembang pesat di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi para pelaku di dunia pendidikan untuk memahami dan memanfaatkan teknologi *QR Code* dengan baik agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah.⁴³

b. Bagian-bagian *QR Code*

Dilansir dari *QR Code Generator*, *QR Code* memiliki tujuh bagian utama yang masing-masing diantaranya memiliki arti dan juga peranannya tersendiri, yaitu.

1) *Positioning Detection Markers*

Positioning Detection Markers adalah salah satu bagian dari *QR Code* yang memiliki bentuk kotak. Elemen ini terletak pada

⁴³ Prastowo Widagdo dan Ananta Vidya, *Membangun Sekolah Berbasis QR Code* (Ananta Vidya, t.t.), h. 13.

bagian pojok *QR Code*. Elemen ini berfungsi untuk memastikan bahwa alat *scanner* dapat membaca kode dengan benar dan mengidentifikasi orientasi dan posisi *barcode*.

2) *Alignment Marking*

Penanda ini memiliki ukuran yang lebih kecil daripada elemen sebelumnya. Walaupun memiliki bentuk yang sama berupa kotak, namun *alignment marking* mempunyai fungsi menjaga *QR Code*, walaupun dicetak pada suatu permukaan yang melengkung. Umumnya, ukuran dari *QR* akan semakin besar jika data yang tersimpan dalam kode itu sendiri banyak. Selain itu, jumlah data yang ada di dalamnya pun dapat lebih banyak lagi.

3) *Timing Pattern*

Setiap *QR Code* memiliki *timing pattern* yang terlihat seperti kotak kecil saling berjajar. Fungsi utamanya adalah melakukan konfigurasi data grid. *Timing pattern* ini memungkinkan alat pemindai untuk mengetahui besaran matriks data yang dimuat.

4) *Version Information*

Version information adalah komponen *QR Code* yang memiliki kemampuan untuk memberikan informasi. Saat ini, ada lebih dari 40 kode *QR* unik. Setelah tanda ini muncul, alat *scanner* akan dapat membedakan jenis kode *QR* yang dipindainya. Versi 1–7 biasanya yang paling banyak digunakan.

5) *Format Information*

Terdapat informasi pada bagian *QR Code* ini yang menjelaskan toleransi *error* dan pola data *mask*. Adanya elemen ini akan membuat pemindaian *QR* menjadi lebih mudah dan menampilkan data yang telah dimuat pada pengguna.

6) *Data and Error Connection Keys*

Elemen *QR Code* ini sangat penting karena disini semua informasi data disimpan. Elemen ini juga mencakup blok koreksi kesalahan yang dapat menjaga data dapat dipindai bahkan jika kode mengalami kerusakan 30%.

7) *Quiet Zone*

Quiet Zone adalah area kosong di bagian paling luar *QR Code*. Sama seperti area putih pada desain, zona tenang juga merupakan komponen penting pada *QR Code* untuk memastikan struktur yang didesain aman dan membuatnya lebih mudah untuk dipindai.⁴⁴

c. Keunggulan *QR Code*

Menurut Malik, *QR Code* memiliki keunggulan, antara lain.

- 1) memiliki kapasitas tinggi dibanding *barcode* satu dimensi,
- 2) dapat menyimpan berbagai informasi sesuai dengan kebutuhan,
- 3) penggunaan mudah hanya dengan memindai kode pada *website* yang berkaitan,

⁴⁴ Sufiyanto, *Op.cit.* h, 21-22

- 4) masih dapat dibaca sampai dengan kerusakan 30%,
- 5) dapat dibaca dari segala arah, sehingga meminimalisir kesalahan saat pemindian,
- 6) tidak menyita tempat dan mudah dibawa,
- 7) cocok digunakan untuk media pembelajaran inovatif berbasis *m-learning* di zaman teknologi seperti sekarang ini.

Setyorini mengungkapkan bahwa *QR Code* tidak hanya sangat mudah digunakan, tetapi juga gratis dan dapat menyandikan berbagai jenis data dalam satu simbol. Berdasarkan presentasi mengenai keunggulan *QR Code*, dapat disimpulkan bahwa *QR Code* dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang gratis dan praktis digunakan oleh peserta didik untuk mencari informasi sendiri.⁴⁵

Beberapa manfaat lain yang terdapat pada *QR Code* menurut Denso, antara lain.

- 1) kapasitas tinggi dalam menyimpan data,
- 2) ukuran yang kecil,
- 3) dapat mengoreksi kesalahan,
- 4) banyak jenis data *QR Code* dapat menangani angka, abjad, simbol, karakter bahasa Jepang, Cina atau Korea serta data biner, dan

⁴⁵ Nova Suci wulandari dkk., *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif dan Inovatif* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), h. 77-78.

- 5) komposisi distrorsi *QR Code* tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung atau terdistorsi.⁴⁶

Selanjutnya, Desi Pristiwanti mengungkapkan manfaat yang diperoleh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *QR Code*, antara lain.

- 1) proses pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan karena dikemas seperti *games*, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain;
- 2) terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan jiwa kolaboratif peserta didik;
- 3) metode pembelajaran menggunakan media yang sederhana, namun mampu menjadi solusi ketika peserta didik merasa bosan dengan cara penyampaian materi yang terkesan monoton;
- 4) peserta didik diajarkan untuk mengenal teknologi berbasis kode batang;
- 5) penggunaan aplikasi yang mudah, sehingga kedepannya peserta didik dapat menemukan inovasi terbaru desain pembelajaran yang berbasis kode batang.⁴⁷

⁴⁶ Arief Budiono Yusuf, Skripsi: “*Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Qr Code (Quick Response Code) Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Virus Kelas X Sman 2 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*” (Semarang: UIN Walisongo, 2019), h. 16

⁴⁷ Sukmawati dan Jamaludin, “Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code Dalam Proses Pembelajaran PPKn,” *Jurnal Kreatif Online* 8 (2020): h. 197.

5. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan

Peraturan Perundang-Undangan tentang sistem pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengatakan bahwa pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an'. Sehingga, kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara, maupun tindakan membimbing. Pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.⁴⁸

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya adalah pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai

⁴⁸ Desi Pristiwanti dkk., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 6, no. 4 (2022): h. 7912.

keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia.

Oleh karena itu, kita seharusnya dapat menghormati hak asasi setiap manusia. Peserta didik bukanlah sebuah mesin yang dapat diatur semaunya, melainkan generasi yang perlu kita bantu dan beri kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat menjadi insan yang mandiri, berpikir kritis, serta memiliki akhlak yang terpuji.⁴⁹

Para ahli juga menyatakan berbagai pendapat mengenai pengertian dari pendidikan. Uraian pengertian tersebut adalah sebagai berikut.

1) Menurut Omar Muhammad al-Toumy al-Syaibani

Pendidikan adalah proses mengubah tingkah laku individu melalui kegiatan belajar sebagai suatu aktivitas asasi dan sebagai profesi di antara profesi asasi dalam masyarakat.

2) Menurut Hasan Langgulung

Pendidikan adalah suatu proses yang mempunyai tujuan yang biasanya diusahakan untuk menciptakan pola-pola tingkah laku tertentu pada kanak-kanak atau orang yang sedang dididik.

⁴⁹ *Ibid.*

3) Menurut Ahmad Fuad Al-Ahwaniy

Pendidikan adalah pranata yang bersifat sosial dan tumbuh dari pandangan hidup tiap masyarakat. Pendidikan senantiasa sejalan dengan pandangan falsafah hidup masyarakat tersebut.⁵⁰

b. Pengertian Pendidikan Islam

Kata pendidikan dalam konteks Islam bermakna *tarbiyah*, yang berasal dari kata kerja *rabba* yang berasal dari kata *addaba*. Selain itu, ada juga kata *talim* yang berasal dari kata *allama*. Pembahasan lebih lanjut terkait beberapa kata di atas, yaitu.

1) *Tarbiyah*

Tarbiyah merupakan sebuah kata yang berbentuk mashdar dari *rabba yunabbiy tarbiyatan*, di dalam Al-Qur'an dijelaskan dalam surah Al-Isra:24.

وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْنِي صَغِيرًا⁵⁰

Artinya : Rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, “Wahai Tuhanku, sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua (menyayangiku ketika) mendidik aku pada waktu kecil.”⁵¹

Kata "*rabbayani*" dalam ayat ini bermakna “mendidik atau membesarkan”, yang menjadi dasar makna *tarbiyah*. Menurut

⁵⁰ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2016), h. 23.

⁵¹ “Al-Isra’ · Ayat 24,” NU Online - Quran, 16 Mei 2025, <https://quran.nu.or.id/al-isra/24>.

Bukhari Umar, tarbiyah mencakup empat unsur penting sebagai berikut.

- a) menjaga dan memelihara fitrah seorang anak menjelang anaknya *baligh*;
- b) mengembangkan seluruh potensi dan menyiapkan kesiapan yang sangat bermacam-macam, serta
- c) dapat mengarahkan seluruh fitrah seseorang dan potensi anak untuk menuju kepada kebaikan serta kesempurnaan yang pantas ia dapatkan.

2) *Ta'dib*

Menurut Nadi Al-Badri dalam tradisi Islam klasik, istilah *ta'dib* digunakan untuk menunjukkan kegiatan pendidikan secara umum. Pada masa keemasan peradaban Islam, semua bentuk ilmu yang dikembangkan baik agama, seperti fikih, tafsir, dan tauhid, maupun umum, seperti kedokteran, astronomi, dan filsafat dikategorikan dalam konsep adab, yaitu ilmu yang mendidik etika dan akhlak.

Pemikir Muslim kontemporer seperti Syed Muhammad Naquib Al-Attas menyatakan bahwa *ta'dib* adalah proses penanaman adab secara bertahap, yaitu pengenalan dan pengakuan terhadap tempat yang benar dari segala sesuatu dalam struktur penciptaan, yang mengarahkan manusia kepada pengakuan akan kekuasaan Tuhan. Dengan kata lain, *ta'dib*

menekankan pembentukan karakter dan perilaku beradab dalam tatanan kosmik dan sosial.

3) *Ta'lim*

Istilah *ta'lim* berasal dari kata kerja *'allama – yu'allimu – ta'liman* yang berarti mengajarkan atau memberikan pengetahuan. Dalam konteks pendidikan Islam, *ta'lim* lebih menekankan pada proses penyampaian ilmu pengetahuan. Contohnya terdapat dalam QS. Al-Baqarah:31 ketika Allah mengajarkan nama-nama benda kepada Nabi Adam:⁵²

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”⁵³

Namun, *ta'lim* sendiri tidak dapat membentuk kepribadian jika tidak dibersamai dengan *ta'dib* dan *tarbiyah*. Oleh karena itu, *ta'lim* dalam pendidikan Islam merupakan bagian dari proses yang lebih besar, yaitu penanaman nilai (*ta'dib*) dan pengembangan kepribadian (*tarbiyah*).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *tarbiyah* merupakan proses pendidikan yang menyeluruh dan

⁵² M. Bashori Mukhsin, *Pendidikan Islam Humanistik* (Bandung: Refika Aditama, 2010), h. 2.

⁵³ “Al-Baqarah · Ayat 31,” NU Online - Quran, 16 Mei 2025, <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/31>.

bertahap dalam rangka menumbuhkan serta mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik jasmani, akal, maupun rohani. *Ta'dib* dipahami sebagai proses penanaman nilai-nilai adab yang mencakup pembinaan akhlak, etika, dan kepribadian yang berlandaskan pada tatanan nilai Ilahiyah. Adapun *ta'lim* merujuk pada kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan secara sistematis dan terstruktur. Ketiga konsep tersebut saling melengkapi dan membentuk kerangka utuh pendidikan Islam yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga spiritual dan moral.

c. Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral generasi muda di Indonesia, yang pada gilirannya akan memengaruhi arah perkembangan negara. Dalam upaya mencetak peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga moral dan berkualitas tinggi, diperlukan pendekatan yang holistik dan terintegrasi dalam kurikulum pendidikan.⁵⁴

Kurikulum Merdeka yang disesuaikan dengan prinsip pendidikan agama Islam menjadi pilihan yang menarik dalam situasi ini. Pendidikan Agama Islam (PAI) membawa prinsip-prinsip moral dan etika Islam yang mendalam, sementara Kurikulum Merdeka

⁵⁴ Ibrahim, A. B., "Integrasi Kurikulum: Kunci Pendidikan Islam Holistik,," *Jurnal Internasional Pemikiran Islam* 9 (2016): h. 74.

menekankan nilai-nilai kebangsaan, kebebasan, dan kemandirian sebagai fondasi pendidikan. Maka, diharapkan peserta didik yang unggul secara akademis dan bermoral akan dihasilkan melalui kombinasi kedua metode ini.

Tujuan utama dari harmonisasi ini adalah untuk menghasilkan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga berkualitas dan beretika. Diharapkan bahwa individu yang memiliki kecerdasan emosional dan spiritual dapat dibentuk dengan menggabungkan nilai-nilai bebas sesuai prinsip-prinsip Islam. Harmonisasi ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menempatkan prioritas pada pembentukan moral dan karakter peserta didik. Dengan menggabungkan nilai-nilai Islam dan kebangsaan, diharapkan dapat melahirkan generasi yang sukses dalam karir mereka dan mengubah masyarakat.⁵⁵

Untuk mendukung tujuan tersebut, kurikulum merdeka mendorong penggunaan media pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan relevan terhadap perkembangan zaman. Media pembelajaran berbasis *digital* menjadi salah satu sarana penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter melalui pendekatan yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik.

⁵⁵ Sudjana, N., "Implementasi Pendidikan Agama Islam dalam Merdeka Belajar di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* 5, no. 2 (2018): h. 123.

Tidak dapat dipungkiri media pembelajaran berbasis *digital* yang canggih dapat memberikan kebaharuan bagi dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis *digital* merupakan alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Terlebih dalam kurikulum merdeka, media pembelajaran berbasis *digital* tentunya akan sangat membantu proses kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan keterampilan 4C yaitu *critical thinking, communicative, collaboratif, creativity and inovatif*.⁵⁶

Melalui penerapan kurikulum merdeka, pola pembelajaran yang monoton secara perlahan mulai terkikis. Pembelajaran yang sebelumnya identik dengan metode ceramah satu arah, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kini mendapat ruang untuk bertransformasi menjadi lebih dinamis, kreatif, dan partisipatif. Peserta didik tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, melainkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas berbasis proyek, diskusi, simulasi, hingga pemanfaatan media *digital* interaktif.

Hal ini memberi peluang bagi guru dan peserta didik untuk menciptakan inovasi dalam menyampaikan serta memahami materi keagamaan dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran agama tidak lagi dianggap

⁵⁶ Durroh Nasihatul Ummah dan Nadlir Nadlir, "Konsep Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang Sekolah Dasar," *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 1 (15 Juni 2023): h. 33, <https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907>.

membosankan, tetapi menjadi wadah pembentukan karakter yang inspiratif dan relevan dengan kehidupan nyata.

B. Kerangka Berpikir

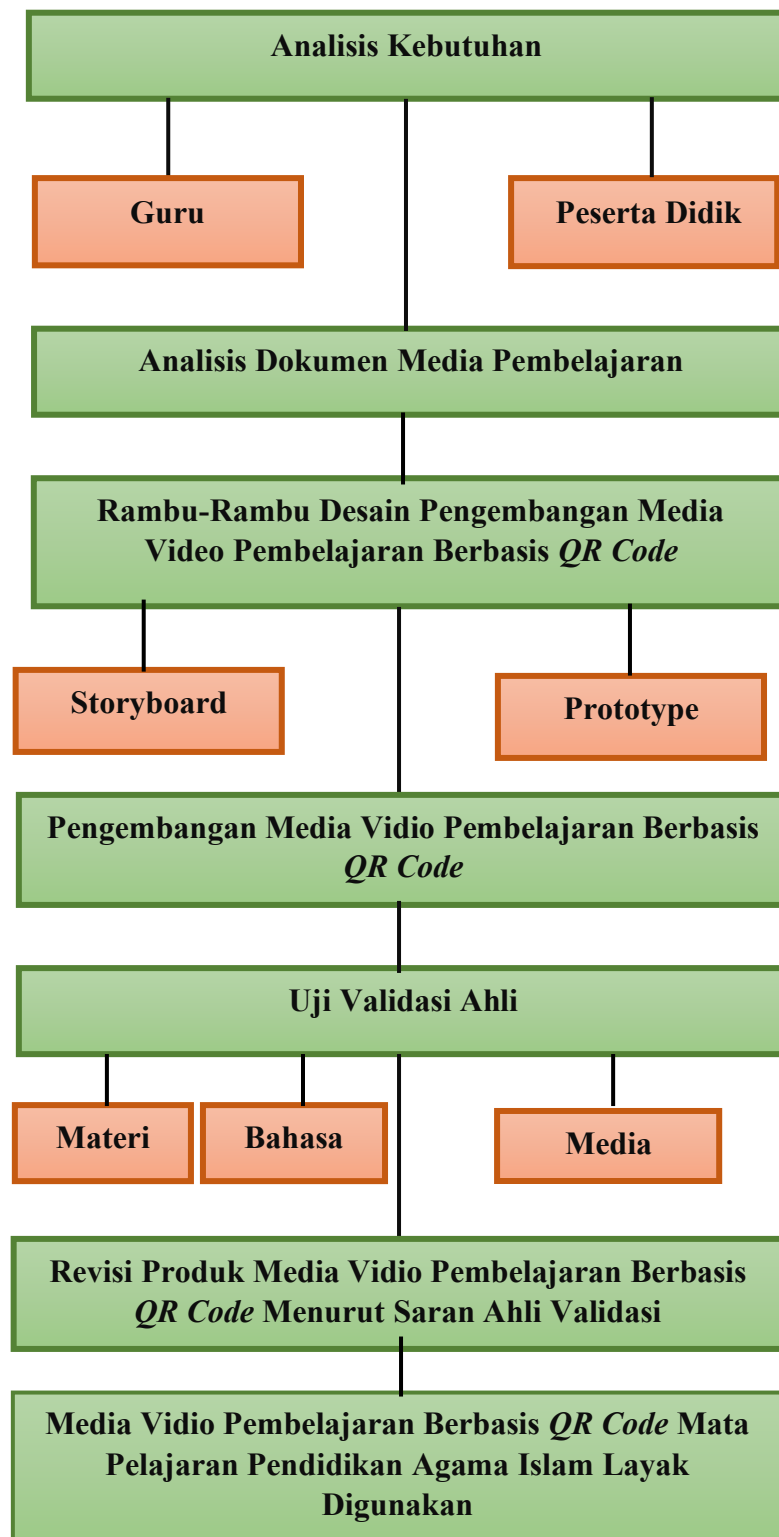
Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun untuk menunjukkan urgensi serta arah dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis *QR Code*. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik serta menyederhanakan akses terhadap materi pembelajaran, yang sebelumnya masih bergantung pada penggunaan perangkat proyektor. Pemanfaatan *QR Code* dipilih karena dinilai lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kemajuan teknologi digital yang semakin pesat. Inovasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dan fleksibilitas akses terhadap materi pembelajaran dalam bentuk video yang praktis digunakan kapan saja dan di mana saja.

Namun, dalam praktiknya, para pendidik belum secara mandiri mengembangkan media pembelajaran berbasis *QR Code* yang benar-benar terintegrasi dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Saat ini, *QR Code* yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) umumnya hanya terbatas pada tautan murottal ayat Al-Qur'an yang tersedia dalam buku paket, seperti yang diterbitkan oleh Erlangga. Padahal, materi PAI mencakup aspek teori dan praktik yang cukup kompleks, sehingga membutuhkan penyajian materi yang tidak hanya memperdengarkan

murottal, tetapi juga mampu menyampaikan isi pembelajaran secara visual dan kontekstual.

Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code*, yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses tayangan video materi hanya melalui satu kali pemindaian kode. Media ini dirancang untuk menyajikan konten yang informatif, menarik, dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang utuh dan sesuai dengan konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Proses pengembangan media ini akan dilakukan sesuai dengan rambu-rambu pengembangan yang sistematis, mulai dari tahap analisis kebutuhan, analisis dokumen, hingga pengembangan produk. Selanjutnya, media video pembelajaran ini akan diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh para ahli, meliputi validasi aspek media, materi, dan kebahasaan. Hasil dari validasi tersebut akan menjadi dasar dalam melakukan revisi produk, guna menyempurnakan media agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun gambaran kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Menurut Sugiono, *Research and Development (RnD)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, kemudian menguji produk tersebut layak atau tidak untuk digunakan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Sudaryono mengenai metode penelitian *Research and Development (RnD)* yang menyatakan bahwa *RnD* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk.⁵⁷

Menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan terdiri atas suatu siklus dimana suatu versi produk dikembangkan, diuji lapangan (*field-tested*) dan direvisi atas dasar data uji lapangan. Tujuan utamanya adalah menemukan pengetahuan baru. Richey memandang bahwa penelitian dalam penelitian pengembangan adalah sebagai penemuan pengetahuan baru, sementara pengembangan dipandang sebagai perwujudan pengetahuan tersebut ke dalam bentuk yang bermanfaat.

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memberikan kontribusi-kontribusi yang praktis maupun ilmiah. Hal ini berlaku pada penemuan solusi inovatif bagi masalah-masalah fungsi profesi guru, pembuat kebijakan,

⁵⁷ Nadia Syavira, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd," *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2 Juni 2021): h. 87, <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.

pengembangan, memperbaiki suatu produk, merencanakan suatu model pembelajaran, dan sebagainya.⁵⁸

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.⁵⁹ Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pengembangan produk, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga tahap validasi dan revisi produk. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket atau instrumen penilaian, yang meliputi analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis dokumen, serta hasil validasi dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini disusun secara sistematis guna menghasilkan produk yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahapan-tahapan pengembangan mengacu pada model ADDIE, serta disesuaikan dengan konteks dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

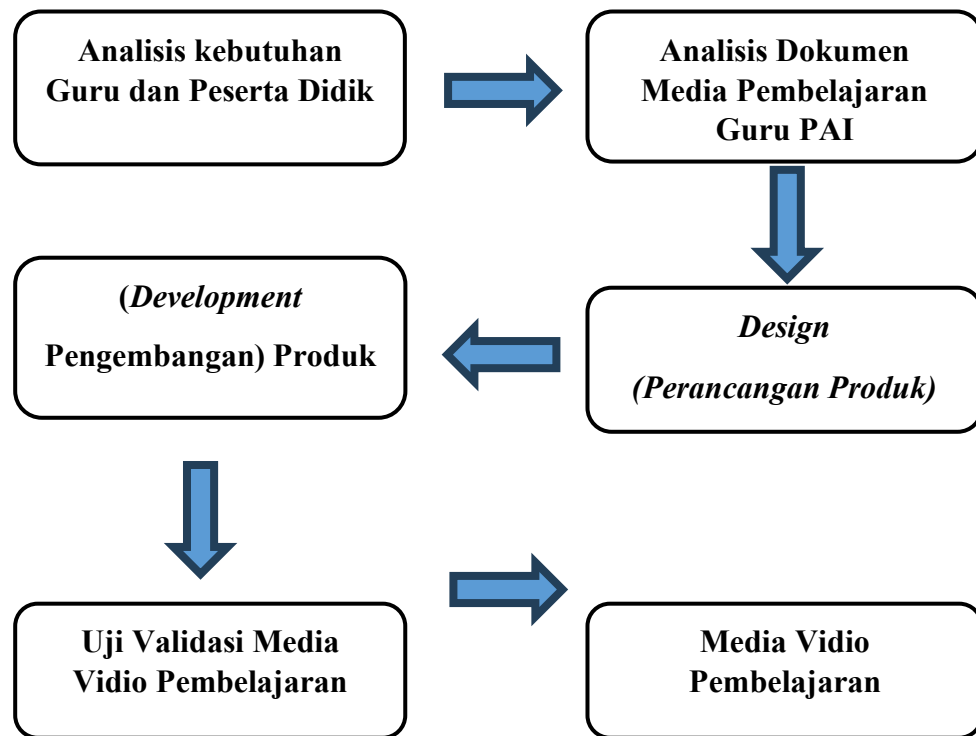
Umumnya, terdapat lima tahapan dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, yaitu : (a) *analyze* (analisis), (b) *design* (perancangan), (c) *development* (pengembangan), (d) *implementation* (penerapan), dan (e) *evaluation* (evaluasi).⁶⁰ Pada penelitian ini, tahapan

⁵⁸ Eny Winaryati Dkk., *Cercular Model Of R&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)* (Yogyakarta: : Penerbit KBM Indonesia, 2021), H. 4.

⁵⁹ Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, Dan Ari Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," *International Journal Of Elementary Education* 3, No. 2 (16 Juli 2019): h. 181, <https://doi.org/10.23887/Ijee.V3i2.18524>.

⁶⁰ Winaryati Dkk., *Cercular Model Of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*, H. 23.

ADDIE yang diaplikasikan hanya terbatas pada *development* (pengembangan) saja. Oleh karena itu, skema prosedur pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut.



Gambar 2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Rincian penjelasan mengenai tahapan pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Fase Analisis (*Analysis Phase*)

Analisis kebutuhan ini merupakan proses awal dari pengembangan suatu produk. Proses ini diawali dengan *elicitation*, yaitu kegiatan mendapatkan atau menghasilkan sebanyak-banyaknya informasi dan kebutuhan.⁶¹ Pada fase analisis, peneliti melakukan proses analisis

⁶¹ Nasrulloh, "Pengembangan Learning Management System Perguruan Tinggi Berdasarkan Permendikbud No.3 Tahun 2020," *Nuansa Informatika : Jurnal Teknologi Dan Informasi* 16, no. 1 (2022): h. 62.

kebutuhan guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada tahap analisis kebutuhan ini dilakukan proses penyebaran angket kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan peserta didik yang menjadi sampel penelitian. Selanjutnya, peneliti juga akan melakukan analisis terhadap dokumen media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan pada saat ini di lokasi penelitian.

2. Fase Perancangan (*Design Phase*).

Setelah melakukan kegiatan analisis, peneliti melakukan perancangan media berdasarkan temuan masalah. Selain itu, pada tahap *design*, penulis juga membuat instrumen yang akan digunakan pada tahap pengambilan data. Proses ini merupakan perancangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perancangan ini memiliki tujuan untuk menentukan desain produk yang sesuai dengan indikator *QR Code* yaitu kapasitas penyimpanan data yang tinggi, memiliki ukuran yang kecil, serta cara pemindaian yang mudah. Indikator ini akan menjadi alternatif media pembelajaran yang mudah dan praktis, serta mengikuti perkembangan zaman seperti yang diharapkan dalam kurikulum merdeka.

3. Fase Pengembangan (*Development Phase*)

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan produk sesuai dengan rancangan awal pada tahap desain. Proses ini dimulai dengan pembuatan media video pembelajaran berbasis *QR Code* sesuai dengan rancangan produk yang telah dibuat. Produk ini nantinya

akan digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X (sepuluh) semester genap. Jika produk telah selesai, akan dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum berlanjut pada proses validasi ahli. Proses validasi akan dilakukan pada tiga aspek, yaitu bahasa, materi, dan media. Validasi ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk media video pembelajaran berbasis *QR Code* yang telah dibuat. Selain itu, proses ini juga bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dalam peningkatan mutu serta kualitas produk.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan suatu kumpulan catatan-catatan yang berupa fakta dan keterangan yang didapatkan melalui observasi lapangan, lalu data itu diolah hingga menghasilkan suatu laporan penelitian.⁶²

Data dalam penelitian ini berupa hasil angket analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Kemudian, data juga diperoleh dari hasil analisis dokumen media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas X SMA yang digunakan pada saat ini di lokasi penelitian. Selain itu, data penelitian juga diperoleh dari hasil angket validasi produk pada tiga aspek penilai, yaitu validasi bahasa, materi, dan media.

⁶² Ivanovich Agusta, "Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data Kualitatif," *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi Litbang Pertanian Bogor* 27, no. 10 (2003): h. 1.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari guru dan peserta didik serta validator ahli. Data diperoleh dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengajar di kelas X SMA Negeri 1 Rejang Lebong yang berjumlah 3 orang. Selain itu, data juga diperoleh dari siswa kelas X.5 SMA Negeri 1 Rejang Lebong yang seluruhnya berjumlah 40 orang. Selanjutnya, data juga diperoleh dari tiga orang ahli validasi yang merupakan dosen IAIN Curup. Masing-masing ahli validasi berperan pada tiga aspek, yaitu bahasa, materi, dan media.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada periode semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada tanggal 13 Januari 2025 s/d 17 Januari 2025. Adapun rincian jadwal penelitian *terlampir*.

2. Tempat Penelitian

Kegiatan analisis kebutuhan dan analisis dokumen diselenggarakan di SMA Negeri 1 Rejang Lebong yang beralamat di Jalan Basuki Rahmad, Air Putih Lama, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket adalah suatu cara pengumpulan data dengan menyebarkan sejumlah pertanyaan berupa formulir-formulir yang diajukan secara tertulis untuk sejumlah subjek agar mendapatkan tanggapan, informasi, jawaban dan sebagainya.⁶³

Pada penelitian ini, angket digunakan dalam bentuk lembaran berisi kumpulan pernyataan dan pertanyaan untuk proses analisis tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media video pembelajaran. Kemudian, angket juga digunakan pada proses analisis dokumen video pembelajaran yang digunakan pada saat ini di lokasi penelitian. Terakhir, angket digunakan dalam tahapan uji validasi ahli terhadap video pembelajaran berbasis *QR Code*. Beberapa angket tersebut disusun berdasarkan butir-butir yang tercantum dalam indikator penelitian.

2. Dokumen

Dokumen didefinisikan sebagai proses mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁶⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini menggunakan dokumen buku paket Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Kurikulum Merdeka yang digunakan di kelas X SMAN 1 Rejang

⁶³ Anang Setiana dan Rina Nuraeni, *Riset Keperawatan* (Lovrinz Publishing, 2021), h. 70.

⁶⁴ Ayu Nurul Amalia, Suyono, dan Riyan Arthur, *Penyusunan Instrumen Penelitian* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2023), h. 7.

Lebong. Dokumen tersebut menjadi acuan materi pada proses pengembangan media video pembelajaran Pendidikan agama Islam.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat pengumpul data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen juga memegang peranan penting untuk menjaga mutu dan kualitas sebuah penelitian. Hal ini dikarenakan data penelitian yang berkualitas tidak terlepas dari instrumen penelitian yang dirancang dengan baik. Dengan kata lain, fungsi instrumen itu mengubah fakta menjadi sebuah data yang valid dan diakui keshasihannya.

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Bentuk dari instrumen berkaitan dengan metode pengumpulan data, misal metode wawancara yang instrumennya pedoman wawancara. Metode angket atau kuesioner menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner.⁶⁵

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket dengan metode *check list*. Penyusunan instrumen penelitian dibagi menjadi lima kategori, yaitu : (1) instrumen kebutuhan guru dan peserta didik, (2) instrumen analisis dokumen, (3) instrumen validasi ahli materi, (4) instrumen validasi ahli bahasa, dan (5) instrumen validasi ahli

⁶⁵ Amalia dan Arthur, *Op.Cit.* h. 1

media. Dengan demikian, uraian mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Instrumen kebutuhan guru diberikan kepada guru pendidikan agama Islam kelas X SMAN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 3 orang. Kemudian, instrumen kebutuhan peserta didik juga disebarakan kepada 40 siswa kelas X.5 di SMAN 1 Rejang Lebong. Pernyataan angket analisis kebutuhan ini didasarkan pada teori Lee tentang media pembelajaran lalu dikolaborasikan dengan indikator kebermanfaatan *QR Code* menurut Denso. Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara *terlampir*. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

NO.	Indikator	Butir Soal
1.	Perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis digital.	1, 2
2.	Media pembelajaran berbasis digital terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata.	3, 4
3.	Media berbasis digital meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.	5, 7
4.	Media pembelajaran berbasis digital dapat menambah wawasan kebahasaan.	8, 9
5.	Penggunaan media berbasis digital dapat memberikan stimulus dan motivasi.	10, 11

6.	Kapasitas tinggi dalam menyimpan data. Sebuah <i>QR Code</i> dapat menyimpan sampai 7.089 angka.	12
7.	Ukuran <i>QR Code</i> yang kecil dapat menyimpan sejumlah data yang sama dengan <i>barcode</i> ID dan tidak memerlukan ruang besar.	13, 14, 15
8.	<i>QR Code</i> dapat mengoreksi kesalahan, tergantung pada tingkat koreksi kesalahan yang dipilih dari <i>QR Code</i> yang kotor atau rusak sampai 30%.	16
9.	<i>QR Code</i> memiliki banyak data yang dapat menangani angka, abjad, simbol, karakter, dan bahasa asing.	17, 18, 19
10.	Komposisi distributor <i>QR Code</i> tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung.	20

2. Instrumen Analisis Dokumen Media Pembelajaran.

Instrumen ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan pada saat ini di kelas X.5 SMAN 1 Rejang Lebong. Instrumen ini hanya diberikan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMAN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 3 orang. Pernyataan angket analisis dokumen ini di dasarkan pada teori Lee tentang media pembelajaran lalu dikolaborasikan dengan indikator kebermanfaatan *QR Code* menurut Denso. Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara *terlampir*. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Dokumen

NO	Indikator	Butir Soal
1.	Perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis <i>digital</i> .	1, 2

2.	Media pembelajaran berbasis <i>digital</i> terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata.	3, 4
3.	Media berbasis <i>digital</i> meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.	5, 7
4.	Media pembelajaran berbasis <i>digital</i> dapat menambah wawasan kebahasaan.	8, 9
5.	Penggunaan media berbasis <i>digital</i> dapat memberikan stimulus dan motivasi.	10, 11
6.	Kapasitas tinggi dalam menyimpan data. Sebuah <i>QR Code</i> dapat menyimpan sampai 7.089 angka.	12
7.	Ukuran <i>QR Code</i> yang kecil dapat menyimpan sejumlah data yang sama dengan <i>barcode</i> ID dan tidak memerlukan ruang besar.	13, 14, 15
8.	<i>QR Code</i> dapat mengoreksi kesalahan, tergantung pada tingkat koreksi kesalahan yang dipilih dari <i>QR Code</i> yang kotor atau rusak sampai 30%.	16
9.	<i>QR Code</i> memiliki banyak data yang dapat menangani angka, abjad, simbol, karakter, dan bahasa asing.	17, 18, 19
10.	Komposisi distributor <i>QR Code</i> tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung.	20

3. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan sebagai acuan untuk mengetahui layak tidaknya produk media video pembelajaran berbasis *QR Code* yang akan telah dikembangkan peneliti. Angket validasi didasarkan pada komponen penelitian aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara *terlampir*. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Butir Soal
1.	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran.	1, 2, 3
2.	Keakuratan materi.	4, 5, 6, 7, 8
3.	Memutakhirkan materi.	9, 10
4.	Mendorong keingintahuan.	11, 12

4. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen ini digunakan sebagai acuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk media video pembelajaran berbasis *QR Code*, pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah dikembangkan peneliti. Angket validasi dibuat berdasarkan komponen penilaian aspek kelayakan Bahasa oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara *terlampir*. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Butir soal
1.	Lugas.	1, 2, 3
2.	Komunikatif.	4
3.	Dialogis dengan perkembangan peserta didik.	5
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.	6, 7
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa.	8, 9

5. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen ini digunakan sebagai acuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk media video pembelajaran berbasis *QR Code*, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah dikembangkan peneliti. Angket validasi dibuat berisikan kesesuaian video pembelajaran

dilihat dari aspek kaidah, aspek tata laksana, dan aspek pembuatan naskah menurut Achsan.⁶⁶ Serta, dikolaborasikan dengan indikator media pembelajaran dan *QR Code*. Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa subindikator yang dijelaskan secara *terlampir*. Sedangkan, kisi-kisi instrumen diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator	Butir Soal
1.	Tujuan.	1, 2, 3
2.	Karakteristik.	4, 5, 6, 7
3.	Kriteria.	8, 9, 10, 11, 12
4.	Kualitas gambar.	13
5.	Kualitas suara.	14
6.	Perpaduan gambar.	15
7.	Animasi.	16
8.	<i>Mixing</i> .	17
9.	Ide program.	18
10.	Rumusan tujuan video.	19, 20
11.	Materi video.	21
12.	Unsur suara.	22, 23
13.	Unsur visual.	24, 25, 26, 27
14.	Media pembelajaran.	28, 29, 30, 31, 32
15.	<i>QR Code</i> .	33, 34, 35, 36, 37

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah tahapan pengelolaan data yang diperoleh menjadi informasi baru. Tujuan dari kegiatan analisis data adalah menjadikan karakteristik data menjadi lebih mudah dipahami serta memberikan solusi dari masalah penelitian.⁶⁷

⁶⁶ Achsan, *Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Pada Siswa X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK Negeri 2 Godian Yogyakarta*, 2010.

⁶⁷ Almira Keumala dkk, *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)* (Madura: IAIN Madura, t.t.), h. 1.

Penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Terdapat beberapa jenis angket yang digunakan, yaitu angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik, dokumen serta validasi ahli. Hasil pemerolehan data dari angket-angket tersebut dikembangkan dalam dua bentuk hasil analisis, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif adalah proses pengelolaan data berbentuk kalimat bahkan angka serta berfokus pada penjelasan kualitasnya. Semakin kompleks penjelasan yang disampaikan, maka akan semakin bagus kualitas datanya.⁶⁸ Miles dan Huberman mengatakan bahwa kegiatan analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dapat dilakukan secara *continue*, hingga data yang diperoleh mencapai titik jenuh.⁶⁹ Lebih lanjutnya, berikut beberapa tahapan yang harus ditempuh dalam penyajian data kualitatif.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan sebuah tahapan meringkas, memilah serta fokus terhadap hal penting, mencari tema dan polanya dengan cara mereduksi data, memberikan gambaran jelas dalam mempermudah peneliti untuk mengumpulkan penelitian selanjutnya.⁷⁰ Memfokuskan pada hal penting yaitu

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 246.

⁷⁰ *Ibid.*

penyederhanaan, abstraksi, atau pentransformasian data-data mentah berupa catatan lapangan.

Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan mengelompokkan hasil analisis kebutuhan, analisis dokumen, dan validasi ahli berdasarkan indikator dan kebutuhan penelitian.

b. Penyajian Data

Selanjutnya, tahapan utama dari analisis data yaitu model data, kita menafsirkan “model” berupa sekumpulan informasi yang tersusun. Penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan lainnya. Melalui penyajian data tersebut dapat menghasilkan data yang terorganisir, hubungan pola yang terstruktur sehingga dapat lebih mudah untuk dimengerti.

Menurut Miles and Huberman menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Proses penyajian data pada penelitian kualitatif ini dengan menggunakan text yang bersifat naratif.⁷¹

Dalam penelitian ini, sekumpulan data akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan disertai dengan penjelasan secara deskriptif terhadap hasil penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari analisis data kualitatif. Miles dan Huberman menyatakan dalam penarikan kesimpulan atau verifikasi, hendaknya sesuai dengan pola yang telah

⁷¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 249.

digambarkan pada penyajian data, adanya hubungan interaktif antara data dengan teori yang digunakan. Lalu, peneliti memperoleh suatu gambaran pembahasan yang diteliti lalu kemudian disimpulkan menjadi temuan baru, dan penelitian dinyatakan selesai.⁷²

Dalam penelitian ini, data hasil analisis akan mendapatkan kesimpulan setelah proses dimasukkan ke dalam kuantitatif melalui pedoman penilaian skor untuk masing-masing instrumen.

2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah sebuah metode penelitian dengan objek berupa data yang berbentuk numerik/angka, lalu diolah menggunakan statistik.⁷³ Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis data kuantitatif dengan membuat kriteria penilaian pada skala likert yang terbagi menjadi 5 skor penilaian pada masing-masing analisis instrumen yang dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Pedoman Penilaian Skor Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Rumus perhitungan skor hasil analisis angket kebutuhan guru dan peserta didik dilakukan dengan rumus berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

R = Rata-rata skor tiap indicator yang di peroleh

SM = Rata-rata skor maksimal setiap indikator.

⁷² Martini Haradi, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press, 1992), h. 13.

⁷³ risdiana Chandra Dhewy, "Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa," *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 3 (15 Agustus 2022): H. 4575, <https://doi.org/10.53625/Jabdi.V2i3.3224>.

Berdasarkan perhitungan di atas, akan diperoleh hasil analisis kebutuhan yang didasarkan pada pedoman skor di bawah ini.⁷⁴

Tabel 6 Pedoman Skor Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik

Tingkat Kebutuhan (%)	Skor	Kategori
$85 < X \leq 100$	5	Sangat butuh
$75 < X \leq 85$	4	Butuh
$65 < X \leq 75$	3	Kurang butuh
$54 < X \leq 65$	2	Tidak butuh
$0 < X \leq 54$	1	Sangat tidak butuh

(Sumber : Diadaptasi dari Ngalim Purwanto, 2020 : 102)

b. Pedoman Penilaian Skor Analisis Dokumen

Rumus perhitungan skor hasil analisis dokumen media pembelajaran dilakukan dengan rumus berikut.

$$Mx \frac{\sum x}{N}$$

Hasil perhitungan angket di atas akan memberikan jawaban terhadap kelayakan dokumen media pembelajaran yang digunakan pada saat ini dengan memperhatikan pedoman penilaian pada tabel berikut.⁷⁵

Tabel 7 Pedoman Skor Analisis Dokumen

Rentang skor	Kategori
$X > xi + 1,80 Sbi$	Sangat layak
$xi - 0,60 Sbi < X \leq xi + 1,80 Sbi$	Layak
$xi - 0,60 Sbi < X \leq xi + 0,60 Sbi$	Cukup layak
$xi - 1,80 Sbi < X \leq xi - 0,60 Sbi$	Kurang layak
$X < xi - 1,80 Sbi$	Tidak layak

(Sumber : Eko Putro Widyoko, 2009 : 238)

⁷⁴ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, T.T.), H. 102.

⁷⁵ Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, t.t.), h. 238.

c. Pedoman Penilaian Skor Validasi

Rumus perhitungan skor hasil analisis validasi ahli terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code*. Penghitungan dilakukan dengan mencari mean (rata-rata) dan standar deviasi menggunakan rumus berikut.⁷⁶

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

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum xi$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus perhitungan standar deviasi ;

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(Xi - M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

Xi = Nilai data ke-i

M = Nilai rata-rata

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan angket di atas akan memberikan jawaban terhadap validasi uji validasi produk media video pembelajaran berbasis *QR Code* dengan memperhatikan pedoman penilaian pada tabel berikut.

⁷⁶ Anas Sudijono, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, t.t.), h. 175.

Tabel 8 Pedoman Penilaian Skor Validasi Ahli

Interval	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	Sangat layak
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Layak
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup layak
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang layak
$X \leq M - 1,5 SD$	Tidak layak

(Sumber : Diadaptasi dari Anas Sudijono, 2011 : 175)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Media Pembelajaran di SMAN 1 Rejang Lebong

Proses Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang dilakukan peneliti menghasilkan sebuah produk Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Rejang Lebong. SMA Negeri 1 Rejang Lebong terletak di Jalan Basuki Rahmad, Air Putih Lama, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dibatasi pada tiga tahapan saja, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan) dan *development* (pengembangan).

Kualitas media pembelajaran SMAN 1 Rejang Lebong dikategorikan cukup layak. Hal ini ditinjau dari hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik serta analisis dokumen. Adapun uraian mengenai tahap pengembangan di atas akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat kebutuhan terhadap produk media video pembelajaran berbasis *QR Code*. Tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan angket (kuisisioner) kepada guru

Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berjumlah 3 orang dan peserta didik berjumlah 40 orang di kelas X.5 SMAN 1 Rejang Lebong. Dalam hal ini, 3 guru tersebut selaku guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengajar di kelas X SMAN 1 Rejang Lebong. Data berkaitan dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* akan diuraikan dari poin indikator dan sub indikator media serta *QR Code*. Pemerolehan data akan dianalisis berdasarkan pedoman penilaian skor analisis kebutuhan dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

R = Rata-rata skor tiap indikator yang diperoleh

SM = Rata-rata skor maksimal setiap indikator

Berdasarkan perhitungan di atas, akan diperoleh hasil analisis kebutuhan yang didasarkan pada pedoman skor di bawah ini.⁷⁷

Tingkat Kebutuhan (%)	Skor	Kategori
$85 < X \leq 100$	5	Sangat butuh
$75 < X \leq 85$	4	Butuh
$65 < X \leq 75$	3	Kurang butuh
$54 < X \leq 65$	2	Tidak butuh
$0 < X \leq 54$	1	Sangat tidak butuh

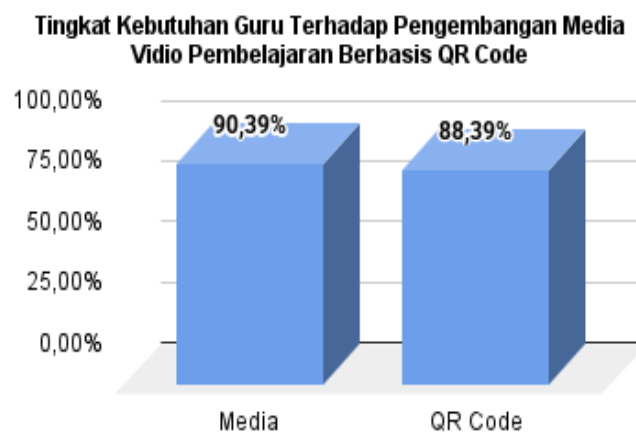
(Sumber : Diadaptasi dari Ngalim Purwanto, 2020 : 102)

Penjelasan yang lebih rinci mengenai hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

⁷⁷ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, T.T.), H. 102.

1) Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Tahapan analisis kebutuhan yang pertama yaitu penyebaran angket (kuisisioner) kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMAN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 3 orang. Hasil analisis dapat dijelaskan melalui diagram dan tabel dibawah ini.

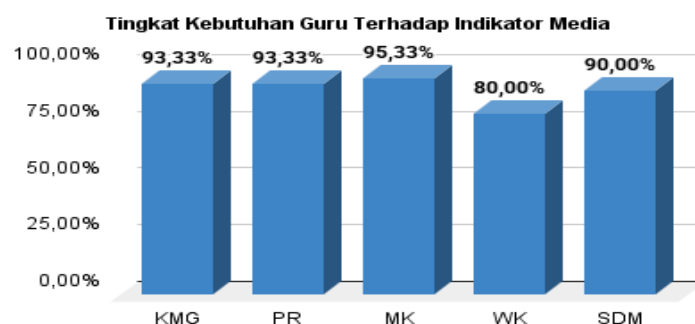


Gambar 3 Diagram Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

Berdasarkan diagram di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tergolong dalam kriteria sangat butuh. Kesimpulan tersebut diperoleh berdasarkan hasil skor rata-rata sebesar 89,39 % dari dua indikator inti, yaitu media dan *QR Code*. Penjelasan lebih rinci terhadap kedua indikator tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

- a) Tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dari indikator media yang baik.

Indikator media pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki 5 indikator dasar, yaitu : (a) perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis digital, (b) media pembelajaran berbasis digital terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata, (c) media berbasis digital meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak, (d) media pembelajaran berbasis digital dapat menambah wawasan kebahasaan, dan (e) penggunaan media berbasis digital dapat memberikan stimulus dan motivasi. Secara keseluruhan, tingkat kebutuhan guru terhadap indikator media dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4 Diagram Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Indikator Media

Kesimpulan hasil analisis tingkat kebutuhan guru terhadap indikator media dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* dapat dilihat dari tabel rata-rata di bawah ini.

Tabel 9 Rata-rata Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Indikator Media

Indikator	Persentase
Perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis <i>digital</i>	93,33%
Media pembelajaran berbasis <i>digital</i> terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata.	93,33%
Media berbasis <i>digital</i> meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.	95,33 %
Media pembelajaran berbasis <i>digital</i> dapat menambah wawasan kebahasaan.	80 %
Penggunaan media berbasis <i>digital</i> dapat memberikan stimulus dan respon.	90 %
Rata-Rata	90,39 %
Kategori : Sangat Butuh	

Penjelasan lebih rinci mengenai kelima indikator tersebut diuraikan menjadi beberapa sub indikator yang akan dicantumkan secara rinci di bawah ini.

Pertama, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator kecakapan media *digital*.

Tabel 10 Indikator Kecakapan Media Digital pada Kebutuhan Guru

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
1.	Mebutuhkan media video pembelajaran yang berbasis <i>digital</i> untuk melatih kecakapan digitalisasi	2	1	-	-	-	3
2.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> dalam proses pembelajaran	2	1	-	-	-	3

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memperhatikan kecakapan media *digital* adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 14 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator kecakapan media *digital* mencapai 93,33% yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Kedua, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator pembelajaran yang rasional.

Tabel 11 Indikator Pembelajaran yang Rasional pada Kebutuhan Guru

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
3.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk menyajikan materi ke dalam bentuk yang lebih rasional atau nyata.	3	-	-	-	-	3
4.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk memahami seesuatu materi yang bersifat abstrak	1	2	-	-	-	3

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan pembelajaran yang rasional adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 14 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator pembelajaran yang rasional mencapai 93,33% yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Ketiga, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator meminimalisir keterbatasan.

Tabel 12 Indikator Meminimalisir Keterbatasan pada Kebutuhan Guru

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
5.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan ruang pembelajaran	1	2	-	-	-	3
6.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan waktu pembelajaran.	3	-	-	-	-	3

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memperhatikan aspek minimalisir keterbatasan adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 14,3 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator meminimalisir keterbatasan mencapai 95,33 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Keempat, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator wawasan kebahasaan.

Tabel 13 Indikator Wawasan Kebahasaan pada Kebutuhan Guru

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
8.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk menambah pembendaharaan kosa kata.	1	-	2	-	-	3
9.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk mempelajari dan memahami kosa kata Bahasa Inggris yang biasanya muncul di dunia <i>digital</i> .	1	2	-	-	-	3

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memperhatikan aspek wawasan kebahasaan adalah dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 12 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator wawasan kebahasaan mencapai 80 % yang termasuk dalam kategori butuh.

Kelima, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator stimulus dan motivasi.

Tabel 14 Indikator Stimulus dan Motivasi

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
10.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan stimulus dan rangsangan untuk belajar secara aktif dan menyenangkan dengan media pembelajaran.	1	2	-	-	-	3
11.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan dibantu alat komunikasi media	2	1	-	-	-	3

	pembelajaran yang menyenangkan.						
--	---------------------------------------	--	--	--	--	--	--

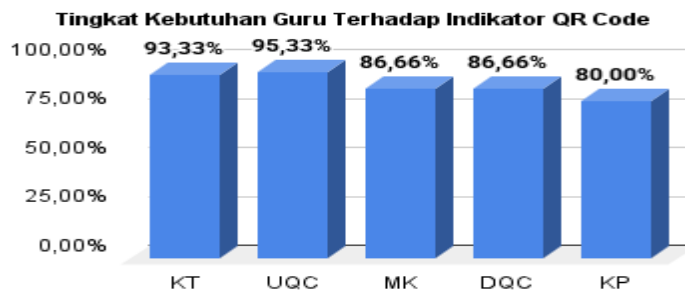
Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan stimulus dan motivasi adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 13,5 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator stimulus dan motivasi mencapai 90% yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

- b) Tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berdasarkan indikator *QR Code*

Indikator *QR Code* pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki 5 indikator dasar, antara lain :

(a) kapasitas tinggi dalam menyimpan data, (b) ukuran *QR Code* yang kecil dapat menyimpan sejumlah data yang sama dengan *barcode ID* dan tidak memerlukan ruang besar, (c) *QR Code* dapat mengoreksi kesalahan, (d) *QR Code* memiliki banyak data yang dapat menangani angka, abjad, simbol, karakter, dan bahasa asing, (e) komposisi distributor *QR Code* tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung.

Secara keseluruhan, kesimpulan yang diperoleh mengenai tingkat kebutuhan guru terhadap indikator *QR Code* dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 5 Diagram Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Indikator *QR Code*

Kesimpulan hasil analisis tingkat kebutuhan guru terhadap indikator *QR Code* dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* dapat dilihat dari tabel rata-rata di bawah ini.

Tabel 15 Rata-Rata Tingkat Kebutuhan Guru Terhadap Indikator *QR Code*

Indikator	Persentase
Kapasitas tinggi dalam menyimpan data. Sebuah <i>QR Code</i> dapat menyimpan sampai 7.089 angka	93,33 %
Ukuran <i>QR Code</i> yang kecil dapat menyimpan sejumlah data yang sama dengan barcode ID dan tidak memerlukan ruang besar	95,33 %
<i>QR Code</i> dapat mengoreksi kesalahan, tergantung pada tingkat koreksi kesalahan yang dipilih dari <i>QR Code</i> yang kotor atau rusak sampai 30%	86,66 %
<i>QR Code</i> memiliki banyak data yang dapat menangani, angka, abjad, simbol, karakter, dan bahasa asing	86,66 %
Komposisi distributor <i>QR Code</i> tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung	80 %
Rata-Rata	88,39 %
Kategori : Sangat Butuh	

Penjelasan lebih rinci mengenai kelima indikator tersebut diuraikan menjadi beberapa subindikator yang akan dicantumkan secara rinci di bawah ini.

Pertama, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator kapasitas tinggi.

Tabel 16 Indikator Kapasitas Tinggi pada Kebutuhan Guru

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
12.	Mebutuhkan media pembelajaran dengan kapasitas tinggi untuk menyimpan data.	2	1	-	-	-	3

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan kapasitas tinggi adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 14 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator kapasitas tinggi mencapai 93,33 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Kedua, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator ukuran *QR Code*.

Tabel 17 Indikator Ukuran *QR Code* pada Kebutuhan Guru

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
13.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> dalam ukuran kecil	2	1	-	-	-	3
14.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan sejumlah data	2	1	-	-	-	3
15.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karena tidak memerlukan ruang besar	3	-	-	-	-	3

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memperhatikan ukuran *QR Code* adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 14,3 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator ukuran *QR Code* mencapai 95,33 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Ketiga, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator *QR Code* dapat mengoreksi kesalahan.

**Tabel 18 Indikator Kemampuan Koreksi Kesalahan
pada Kebutuhan Guru**

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
16.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat mendeteksi dan mengoreksi kesalahan pada <i>QR Code</i> yang rusak sampai 30%	1	2	-	-	-	3

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memperhatikan *QR Code* dapat mengoreksi kesalahan adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 13 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator *QR Code* dapat mengoreksi kesalahan mencapai 86,66 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Keempat, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator data *QR Code*.

**Tabel 19 Indikator Data QR Code pada Kebutuhan
Guru**

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
17.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat						

	menyimpan data dalam bentuk angka dan abjad	-	3	-	-	-	3
18.	Membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan symbol dan karakter.	2	1	-	-	-	3
19.	Membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan berbagai macam bentuk bahasa	1	2	-	-	-	3

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan data *QR Code* adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 13 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator data *QR Code* mencapai 86,66 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Kelima, tingkat kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator kemudahan pemindaian.

Tabel 20 Indikator Kemudahan Pemindaian

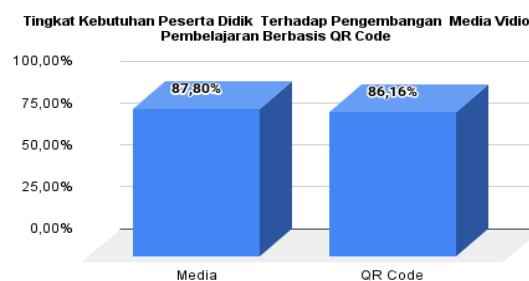
NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
20.	Membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat dibaca meskipun pada	1	1	1	-	-	3

	permukaan yang melengkung.						
--	----------------------------------	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan kemudahan pemindaian adalah dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 12 poin dari skor maksimal 15 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator kemudahan pemindaian mencapai 80% yang termasuk dalam kategori butuh.

2) Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Tahapan analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan dengan memberikan angket (kuisisioner) kepada peserta didik di kelas X.5 SMAN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 40 peserta didik. Hasil analisis data dapat dijelaskan melalui diagram dan tabel di bawah ini.

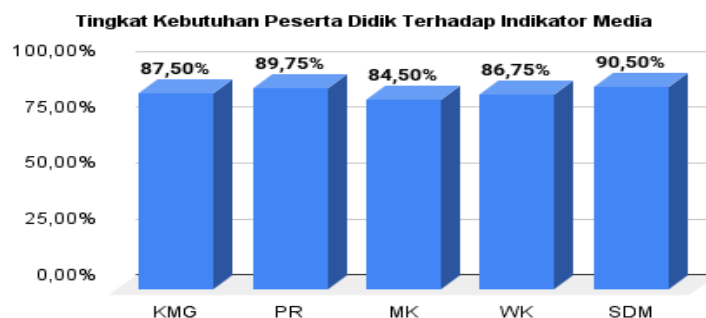


Gambar 6 Diagram Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

Berdasarkan diagram di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tergolong dalam kriteria sangat butuh. Kesimpulan tersebut diperoleh dari hasil skor rata-rata sebesar 86,98 % dari dua indikator inti, yaitu media dan *QR Code*. Penjelasan lebih rinci terhadap kedua indikator tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

- a) Tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dari indikator indikator media yang baik.

Secara keseluruhan, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media video pembelajaran terhadap indikator media dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 7 Diagram Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Indikator Media

Kesimpulan hasil analisis tingkat kebutuhan peserta didik terhadap indikator media dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* dapat dilihat dari tabel rata-rata di bawah ini.

**Tabel 21 Rata-rata Tingkat Kebutuhan Peserta Didik
Terhadap Indikator Media**

Indikator	Persentase
Perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis <i>digital</i>	87,5 %
Media pembelajaran berbasis <i>digital</i> terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata.	89,75 %
Media berbasis <i>digital</i> meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.	84,5 %
Media pembelajaran berbasis <i>digital</i> dapat menambah wawasan kebahasaan.	86,75 %
Penggunaan media berbasis <i>digital</i> dapat memberikan stimulus dan respon.	90,5 %
Rata-Rata	87,8 %
Kategori : Sangat Butuh	

Penjelasan lebih rinci mengenai kelima indikator tersebut diuraikan menjadi beberapa sub indikator yang akan dicantumkan secara rinci di bawah ini.

Pertama, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator kecakapan media *digital*.

**Tabel 22 Indikator Kecakapan Media Digital pada
Kebutuhan Peserta Didik**

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
1.	Membutuhkan media video pembelajaran yang berbasis	15	24	1	-	-	40

	digital untuk melatih kecakapan digitalisasi						
2.	Membutuhkan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran	16	24	-	-	-	40

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan kecakapan media *digital* adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 175 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator kecakapan media *digital* mencapai 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Kedua, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator pembelajaran yang rasional.

Tabel 23 Indikator Pembelajaran yang Rasional pada Kebutuhan Peserta Didik

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
3.	Membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk menyajikan materi ke dalam bentuk	18	22	-	-	-	40

	yang lebih rasional atau nyata.						
4.	Membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk memahami sesuatu materi yang bersifat abstrak	21	19	-	-	-	40

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan pembelajaran yang rasional adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 179,5 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator pembelajaran yang rasional mencapai 89,75% yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Ketiga, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator meminimalisir keterbatasan.

Tabel 24 Indikator Meminimalisasi Keterbatasan pada Kebutuhan Peserta Didik

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
5.	Membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir	9	26	4	-	1	40

	keterbatasan ruang pembelajaran						
6.	Membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan waktu pembelajaran.	15	23	1	-	1	40
7.	Membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan jarak pembelajaran.	15	24	1	-	-	40

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan meminimalisir keterbatasan adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 169 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator meminimalisir keterbatasan mencapai 84,5 % yang termasuk dalam kategori butuh.

Keempat, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator wawasan kebahasaan.

**Tabel 25 Indikator Wawasan Kebahasaan pada
Kebutuhan Peserta Didik**

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
5.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan ruang pembelajaran	9	26	4	-	1	40
6.	Mebutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan waktu pembelajaran.	15	23	1	-	1	40

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan wawasan kebahasaan adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 173,5 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator wawasan kebahasaan mencapai 86,75 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Kelima, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator stimulus dan motivasi.

**Tabel 26 Indikator Stimulus dan Motivasi pada
Kebutuhan Peserta Didik**

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
10.	Membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan stimulus dan rangsangan untuk belajar secara aktif dan menyenangkan dengan media pembelajaran.	20	18	2	-	-	40
11.	Membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan dibantu alat komunikasi media pembelajaran yang menyenangkan.	21	19	-	-	-	40

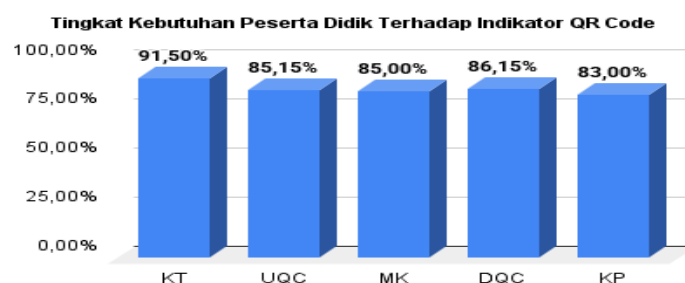
Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan stimulus dan motivasi adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 181 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator stimulus dan

motivasi mencapai 90,5 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

- b) Tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dari indikator *QR Code*

Indikator *QR Code* pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki 5 indikator dasar, yaitu : (a) kapasitas tinggi dalam menyimpan data, (b) ukuran *QR Code* yang kecil dapat menyimpan sejumlah data yang sama dengan barcode ID dan tidak memerlukan ruang besar, (c) *QR Code* dapat mengoreksi kesalahan, (d) *QR Code* memiliki banyak data yang dapat menangani angka, abjad, simbol, karakter, dan bahasa asing, dan (e) komposisi distributor *QR Code* tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung.

Secara keseluruhan tingkat kebutuhan guru terhadap indikator media dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 8 Diagram Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Indikator *QR Code*

Kesimpulan hasil analisis tingkat kebutuhan peserta didik terhadap indikator *QR Code* dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* dapat dilihat dari tabel rata-rata di bawah ini.

Tabel 27 Rata-rata Tingkat Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Indikator *QR Code*

Indikator	Persentase
Kapasitas tinggi dalam menyimpan data. Sebuah <i>QR Code</i> dapat menyimpan sampai 7.089 angka.	91,5 %
Ukuran <i>QR Code</i> yang kecil dapat menyimpan sejumlah data yang sama dengan barcode ID dan tidak memerlukan ruang besar.	85,15 %
<i>QR Code</i> dapat mengoreksi kesalahan, tergantung pada tingkat koreksi kesalahan yang dipilih dari <i>QR Code</i> yang kotor atau rusak sampai 30%	85 %
<i>QR Code</i> memiliki banyak data yang dapat menangani, angka, abjad, simbol, karakter, dan bahasa asing.	86,15%
Komposisi distributor <i>QR Code</i> tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung.	83 %
Rata-Rata	86,16 %
Kategori : Sangat Butuh	

Penjelasan lebih rinci mengenai kelima indikator tersebut diuraikan menjadi beberapa subindikator yang akan dicantumkan secara rinci di bawah ini.

Pertama, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator kapasitas tinggi.

Tabel 28 Indikator Kapasitas Tinggi pada Kebutuhan Peserta Didik

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
12.	Membutuhkan media pembelajaran dengan kapasitas tinggi untuk menyimpan data.	25	13	2	-	-	40

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan kapasitas tinggi adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 183 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator kapasitas tinggi mencapai 91,5 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Kedua, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator ukuran *QR Code*.

Tabel 29 Indikator Ukuran *QR Code* pada Kebutuhan Peserta Didik

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
13.	Membutuhkan <i>QR Code</i> dalam ukuran kecil	10	25	5	-	-	40

14.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan sejumlah data	18	19	3	-	-	40
15.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karena tidak memerlukan ruang besar	16	19	5	-	-	40

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan ukuran *QR Code* adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 170,3 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator ukuran *QR Code* mencapai 85,15 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Ketiga, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator *QR Code* dapat mengoreksi kesalahan.

Tabel 30 Indikator Kemampuan Koreksi Kesalahan pada Kebutuhan Peserta Didik

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
16.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat mendeteksi dan mengoreksi kesalahan pada <i>QR Code</i> yang	15	22	2	-	1	40

	rusak sampai 30%						
--	------------------	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan *QR Code* dapat mengoreksi kesalahan adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 170 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator *QR Code* dapat mengoreksi kesalahan mencapai 85% yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Keempat, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator data *QR Code*.

Tabel 31 Indikator Data *QR Code* pada Kebutuhan Peserta Didik

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
17.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karna dapat menyimpan data dalam bentuk angka dan abjad	16	20	2	-	2	40
18.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan symbol dan karakter.	13	24	3	-	-	40
19.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat	20	19	1	-	-	40

	menyimpan berbagai macam bentuk bahasa						
--	---	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memperhatikan data *QR Code* adalah sangat dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 172,3 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator data *QR Code* mencapai 86,15 % yang termasuk dalam kategori sangat butuh.

Kelima, tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* dilihat dari indikator kemudahan pemindaian.

Tabel 32 Indikator Kemudahan Pemindaian

NO	Sub Indikator	Frekuensi Kebutuhan					Total Responden
		SS	S	KS	TS	STS	
20.	Mebutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat dibaca meskipun pada permukaan yang melengkung.	10	26	4	-	-	40

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam (PAI) yang memperhatikan kemudahan pemindaian adalah dibutuhkan. Tingkat kebutuhan ini dapat diperhatikan dari rata-rata skor indikator yang mencapai 166 poin dari skor maksimal 200 poin. Persentase hasil skor tingkat kebutuhan terhadap indikator kemudahan pemindaian mencapai 83% yang termasuk dalam kategori butuh.

b. Hasil Analisis Dokumen Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Analisis dokumen dilakukan dengan menyebarkan angket (kuisisioner) kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengajar di kelas X SMAN 1 Rejang Lebong. Jumlah guru yang menjadi sampel analisis dokumen adalah 3 orang. Hasil analisis dokumen digunakan sebagai acuan dari pembuatan produk berupa media video pembelajaran berbasis *QR Code*.

Dalam analisis dokumen ini terdapat 2 indikator inti, yaitu media pembelajaran dan *QR Code* yang diuraikan menjadi 20 butir pertanyaan. Penghitungan skor kelayakan dokumen yang digunakan saat ini di SMAN 1 Rejang Lebong akan dianalisis menggunakan rumus berikut.

Tabel 33 Jumlah Skor Responden Kelayakan Dokumen Media Pembelajaran

Responden	Total Skor	Rata-Rata Skor
Responden 1	64	3,2
Responden 2	62	3,1
Responden 3	65	3,25

Berdasarkan tabel di atas, dapat dihitung skor aktual sebagai berikut.

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{9,55}{3}$$

$$M_x = 3,18$$

Setelah diperoleh hasil skor aktual sebesar 3,18, maka dapat dihitung rata-rata skor ideal (x_i) dan simpangan baku skor ideal (SB_i) dengan rumus penghitungan di bawah ini.

$$x_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$x_i = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$x_i = \frac{1}{2} (6)$$

$$x_i = 3$$

$$SB_i = (1/2) (1/3) (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$SB_i = (1/2) (1/3) (5-1)$$

$$SB_i = (1/2) (1/3) (4)$$

$$SB_i = 0,66$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, hasil analisis dokumen Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan saat ini di kelas X SMAN 1 Rejang Lebong termasuk ke dalam kategori cukup layak. Hasil ini diperoleh berdasarkan rentang skor yang diperoleh yaitu.

$$x_i - 0,60 S_{Bi} < x < x_i + 0,60 S_{Bi}$$

$$3 - (0,60)(0,66) < 3,18 < 3 + (0,60)(0,66)$$

$$3 - 0,39 < 3,18 < 3 + 0,39$$

$$2,61 < 3,18 < 3,39$$

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini didasarkan pada analisis kebutuhan guru dan peserta didik, serta hasil telaah terhadap kelayakan dokumen pembelajaran yang digunakan saat ini dinilai masih belum optimal.

Pengembangan ini didukung dengan teknologi digitalisasi masa kini, yaitu *QR Code*. Hal ini sejalan dengan tuntutan era *society* 5.0 yang menginginkan penggunaan teknologi digitalisasi di dalam aspek kehidupan. Media berbasis *QR Code* dapat memberi inovasi media pembelajaran yang efektif dan efisien, serta dapat mendukung Visi Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan relevansi pendidikan.

2. Pengembangan Media Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik diperoleh kesimpulan pemerolehan skor akhir sebesar 89,39 % untuk guru dan 86,98 % bagi peserta didik. Sedangkan, skor analisis dokumen media pembelajaran yang digunakan pada saat ini menunjukkan kriteria cukup dengan pemerolehan skor, yaitu $2,61 < 3,01 < 3,39$.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta telaah terhadap dokumen pembelajaran yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X sangat diperlukan. Produk media ini dikembangkan dengan merujuk pada indikator media pembelajaran yang relevan dan memanfaatkan teknologi *QR Code* sebagai pendukung aksesibilitas materi.

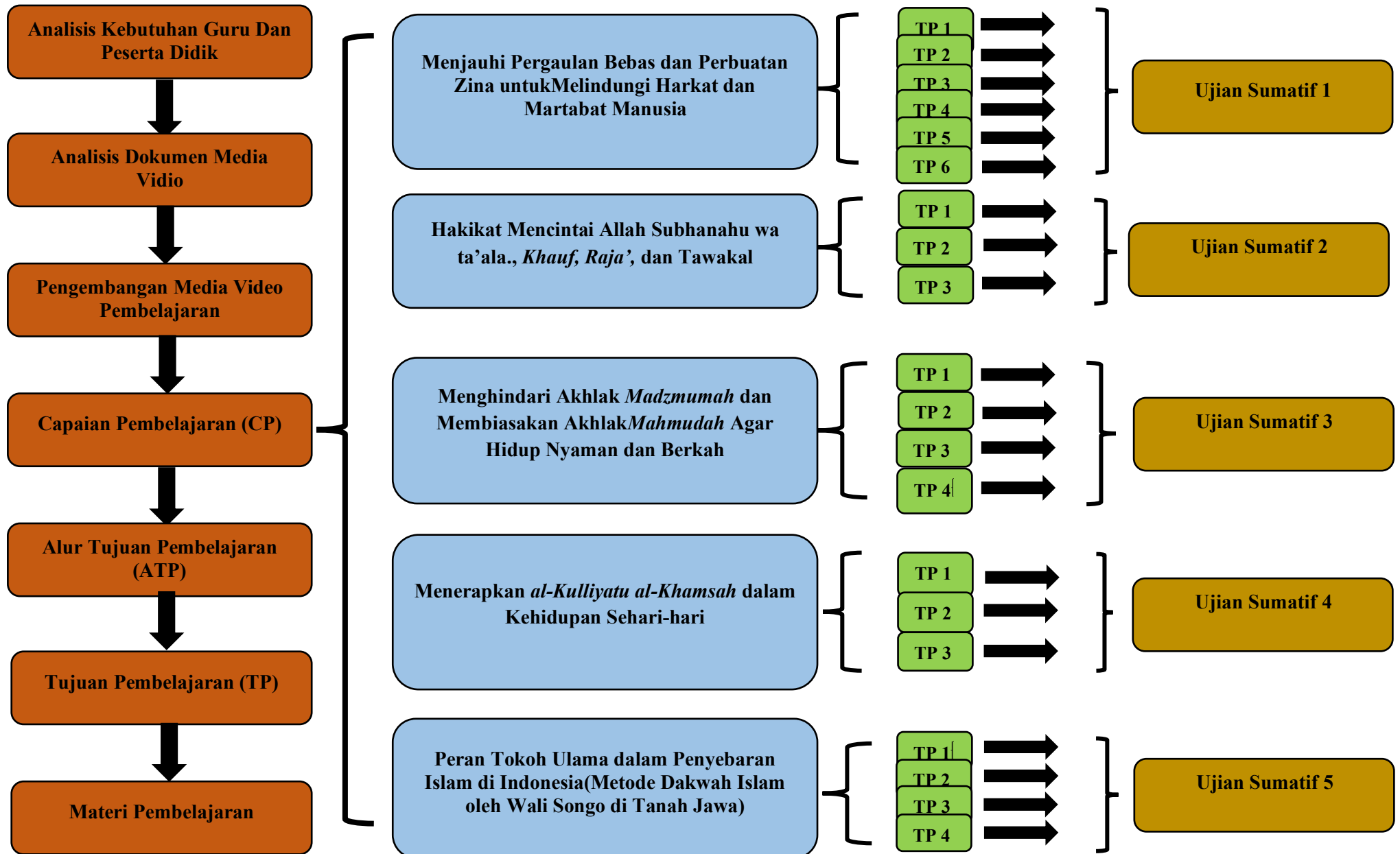
Adapun beberapa komponen yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

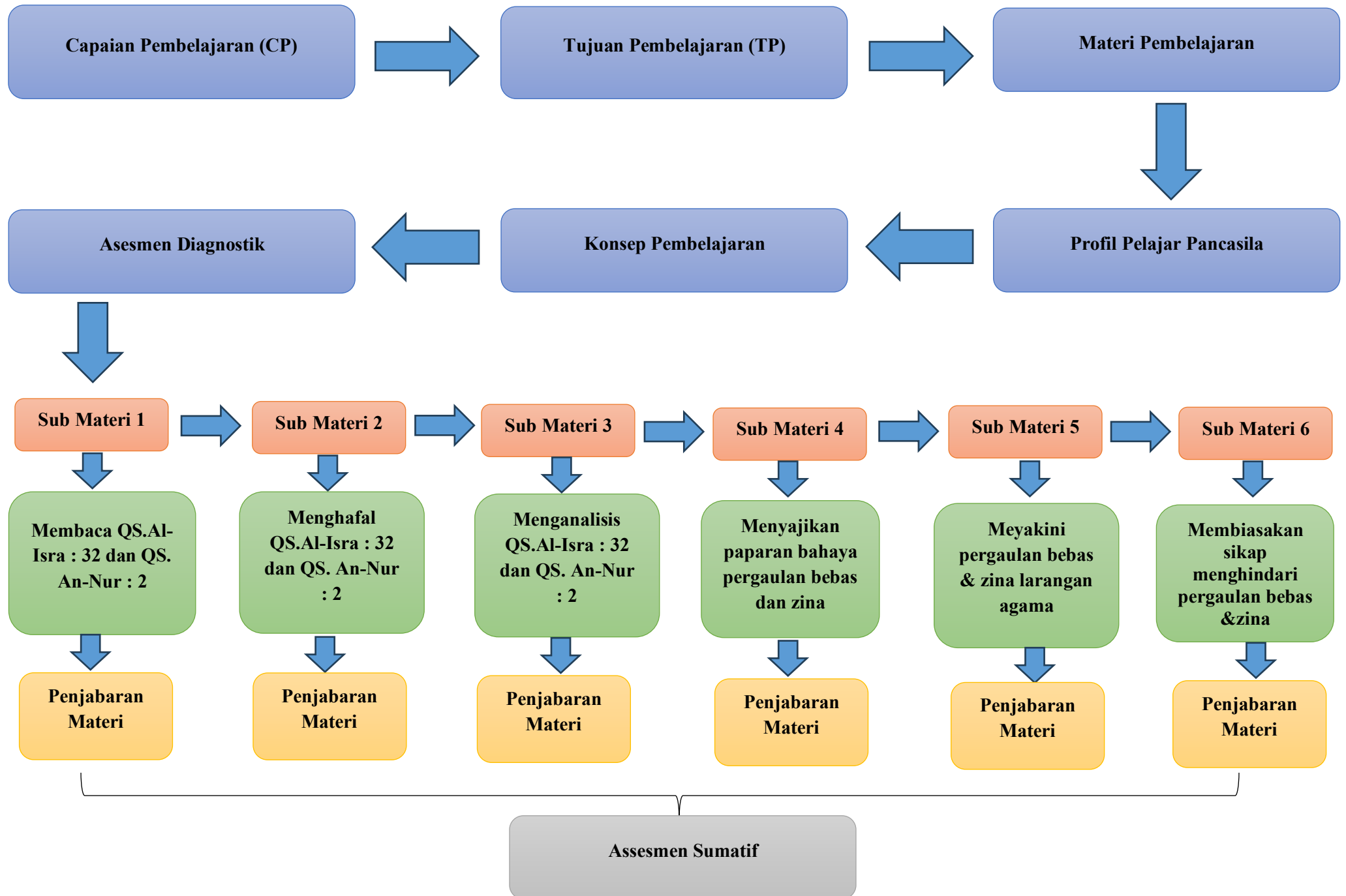
- 1) Pada indikator media pembelajaran, beberapa hal yang perlu dikembangkan, antara lain : (1) media pembelajaran yang mampu menyajikan materi kebentuk yang lebih rasional atau nyata; (2) media pembelajaran yang bisa memberikan stimulus bahwa digital tidak meluluh menyenangkan didunia permainan, namun juga menyenangkan sebagai media pembelajaran; dan (3) media pembelajaran yang bisa memberikan motivasi komunikasi pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Pada indikator *QR Code*, beberapa hal yang perlu dikembangkan, antara lain : (1) media pembelajaran yang dapat menyimpan sejumlah data; dan (2) media pembelajaran yang tidak memerlukan ruang besar.

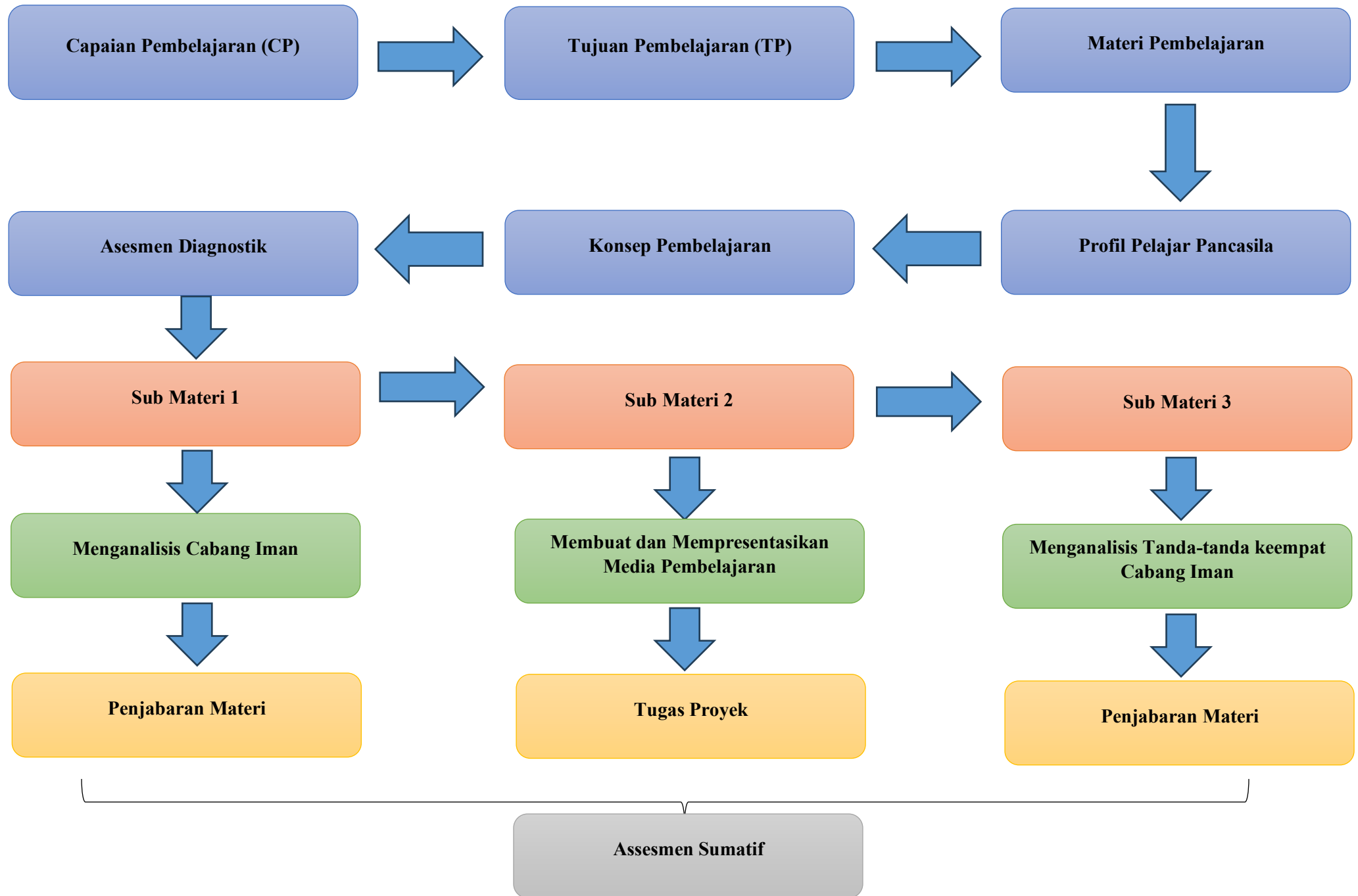
Rambu-rambu pengembangan di atas dibuat berdasarkan hasil analisis dokumen media pembelajaran yang digunakan pada saat ini di kelas X SMAN 1 Rejang Lebong. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

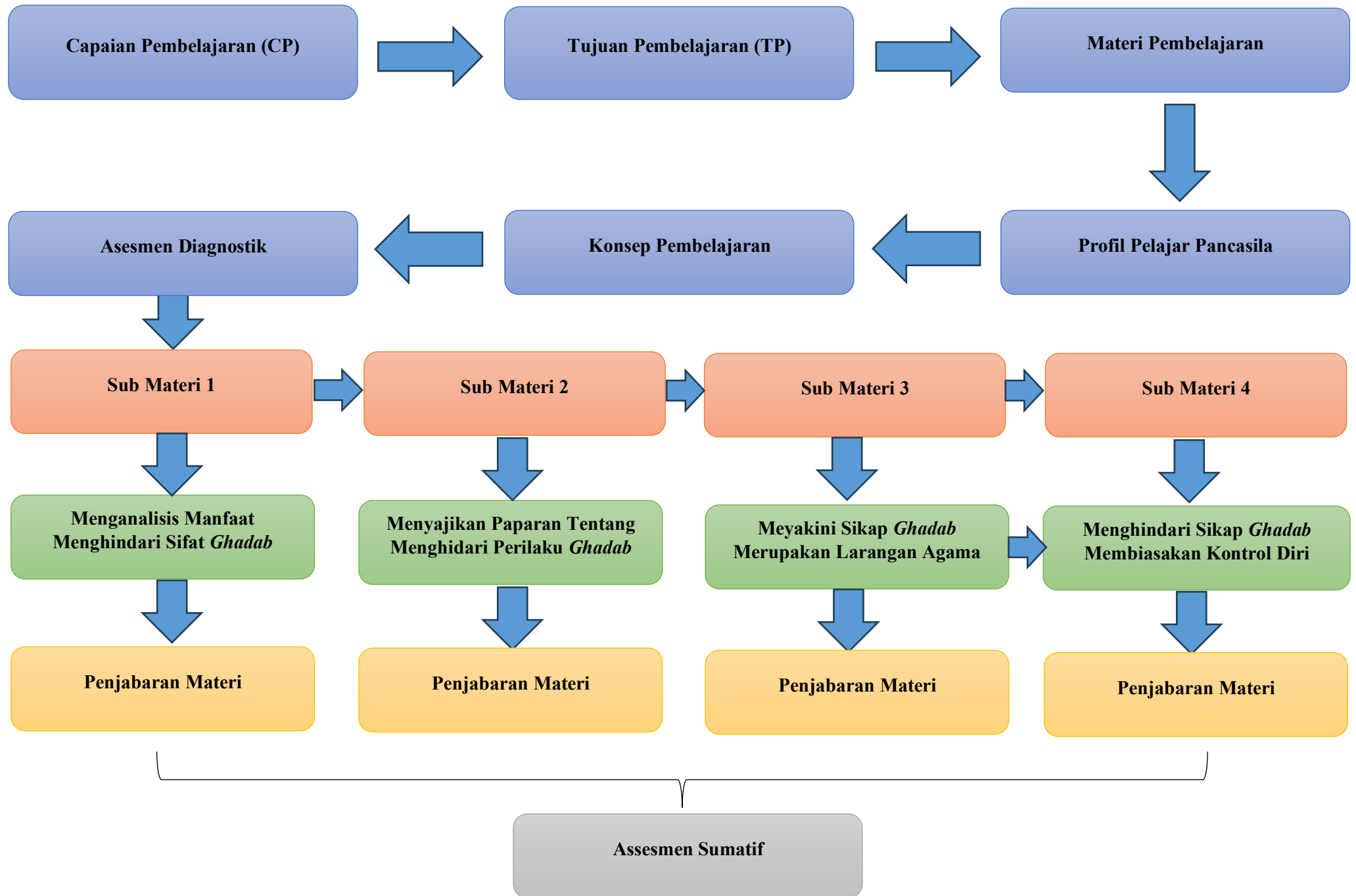
media pembelajaran yang digunakan belum memuat beberapa komponen yang tertera di atas.

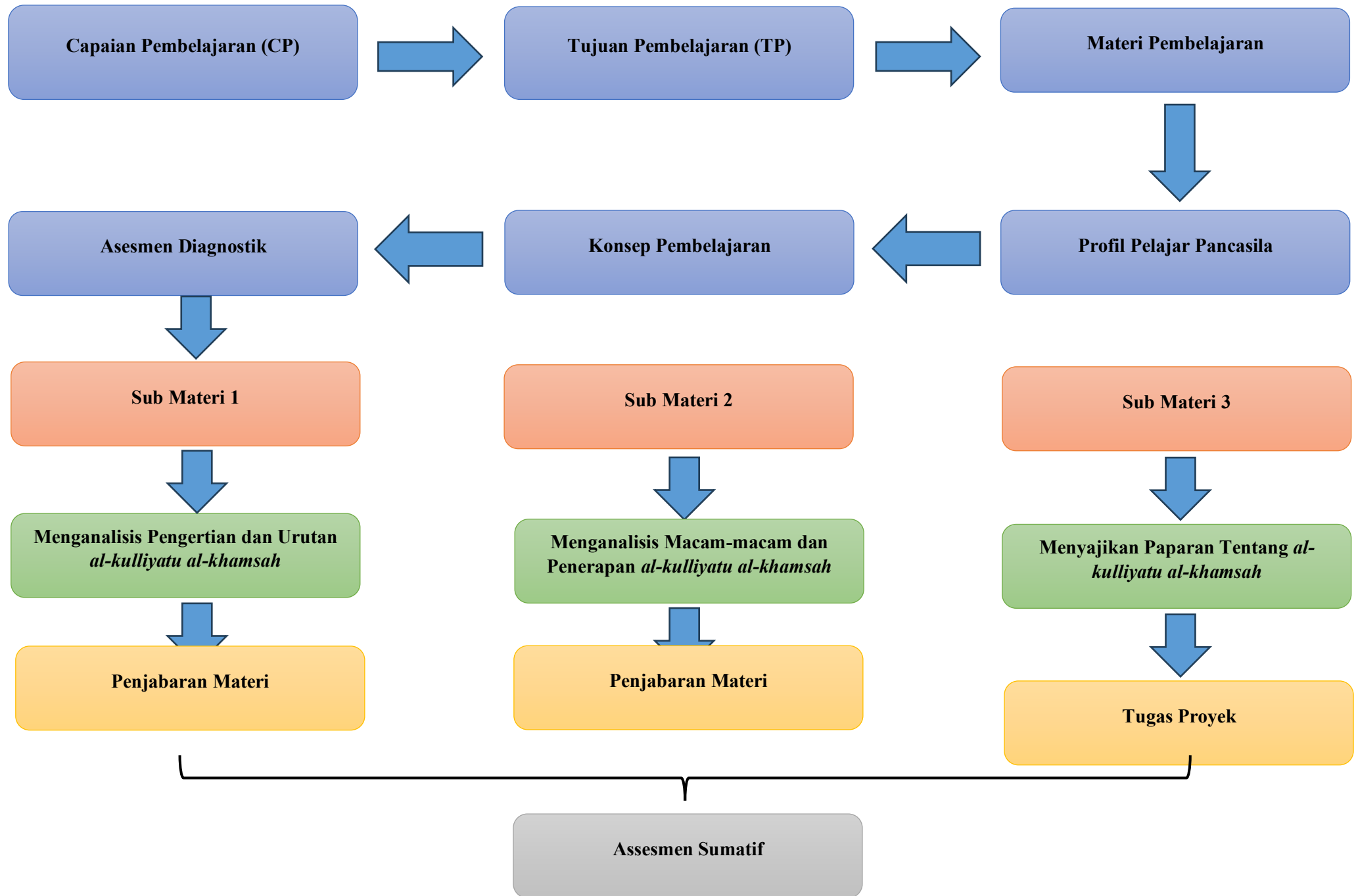
Rambu-rambu pengembangan berfungsi sebagai acuan dalam merencanakan desain produk media pembelajaran yang dibuat. Berdasarkan rambu-rambu tersebut, maka dikembangkan sebuah desain pengembangan produk yang dapat dilihat pada bagan di halaman selanjutnya.

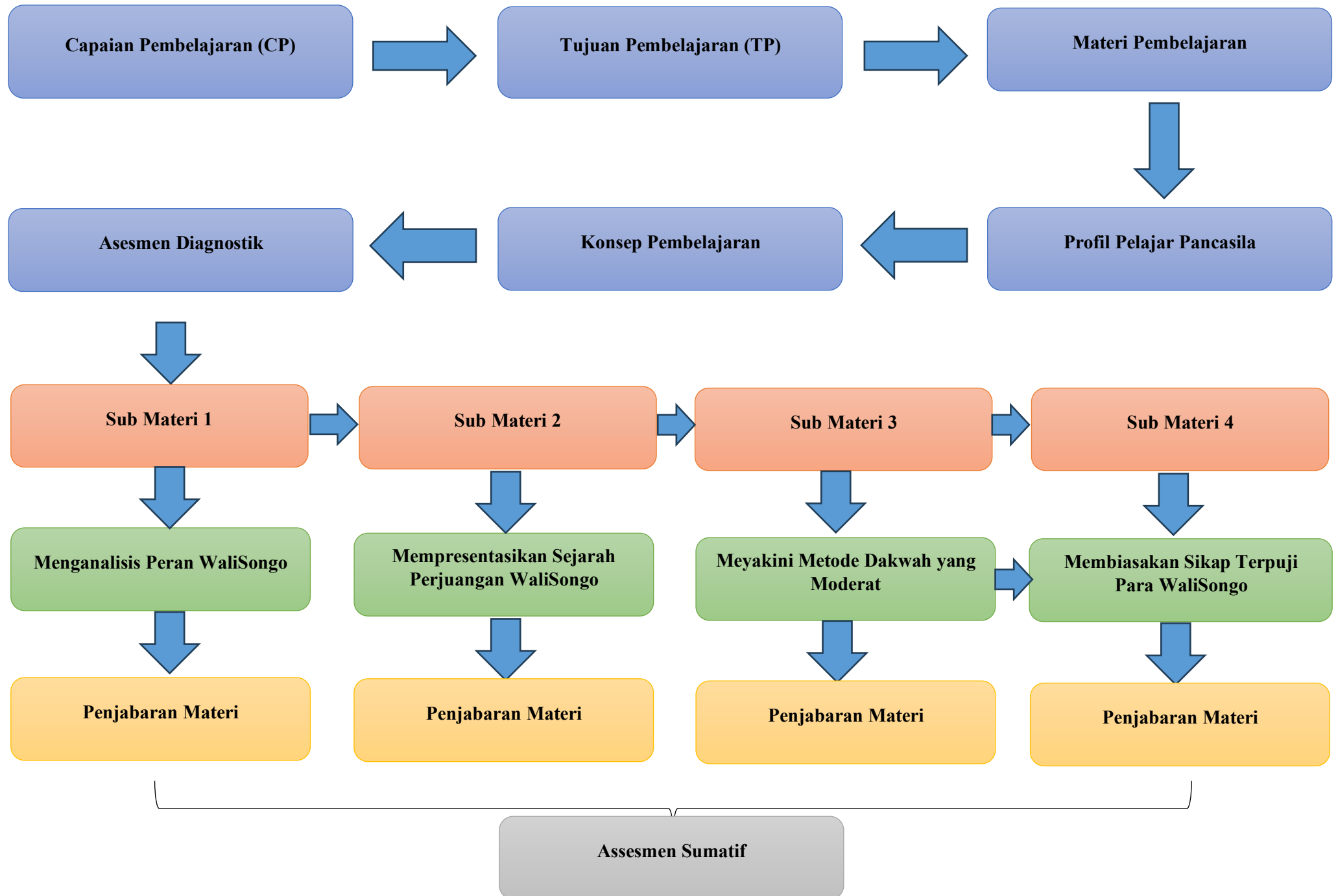












Perancangan media video pembelajaran menggunakan *storyboard* dan *prototype*. Kedua komponen ini berfungsi untuk membuat pekerjaan peneliti menjadi lebih praktis. Desain yang telah digambarkan akan direalisasikan menjadi sebuah produk yang dibuat dengan menggunakan aplikasi edit digital, yaitu . Uraian lebih rinci terkait dengan *storyboard* dan *prototype* produk Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas X Semester Genap adalah sebagai berikut.

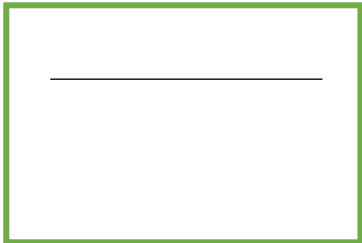
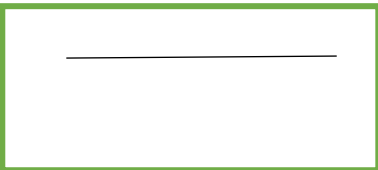
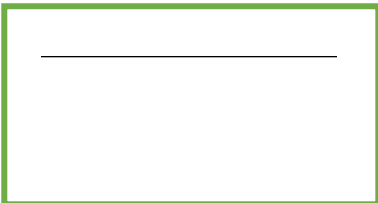
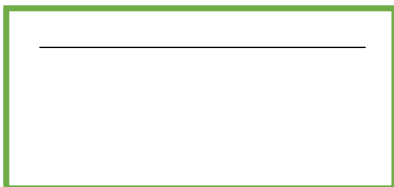
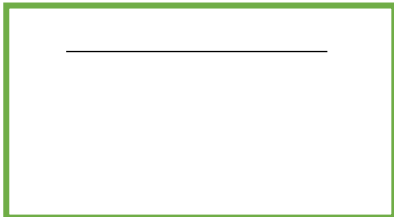
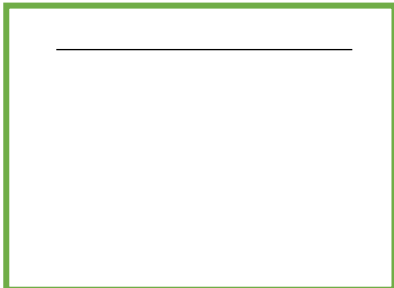
1) *Storyboard*

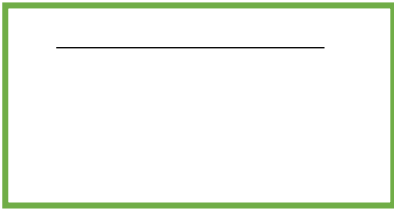
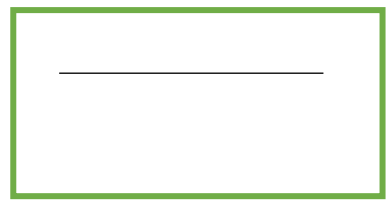
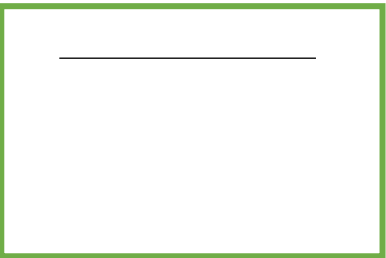
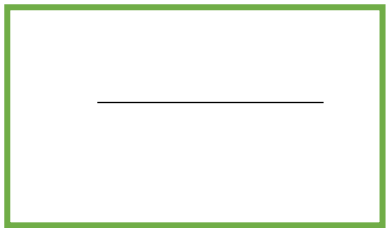
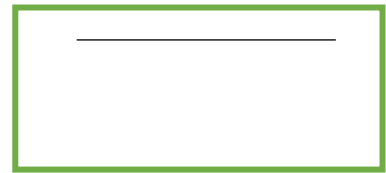
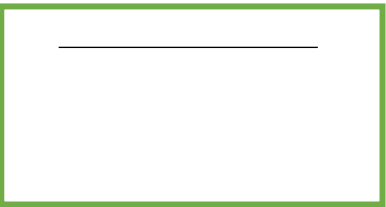
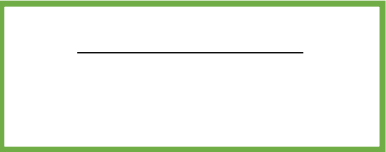
Storyboard adalah susunan grafik berupa ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk memvisualisasikan alur grafis bergerak atau media interaktif, seperti website, film pendek, hingga media pembelajaran interaktif. Storyboard juga dipahami sebagai *visual script* yang menjadi kerangka atau *outline* dari sebuah proyek media, biasanya ditampilkan per adegan (*shot by shot*) dan sering kali berbentuk komik atau cerita bergambar sederhana. Dalam konteks pendidikan, storyboard membantu memvisualisasikan ide sebelum tahap produksi agar sesuai dengan tujuan dan desain pembelajaran yang telah dirancang.⁷⁸

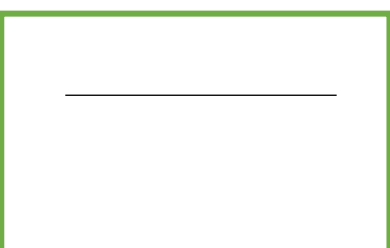
Storyboard pada penelitian Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* dapat diperhatikan melalui tabel berikut ini.

⁷⁸ Imbar Kunto dkk., "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 1 (28 Januari 2021): h. 111-112, <https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>.

Tabel 34 *Storyboard* Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

Desain	Deskripsi Produk
	Segment pertama video pembelajaran mengandung intro pengantar, berfungsi untuk menarik perhatian siswa sejak awal dan membangun suasana belajar yang menyenangkan.
	Segment kedua video pembelajaran mengandung, ucapan salam mencerminkan adab Islami serta membuka komunikasi dengan baik.
	Segment ketiga video pembelajaran mengandung, ucapan selamat datang bertujuan untuk menyambut siswa agar merasa dihargai dan diterima.
	Segment keempat video pembelajaran mengandung, pemberian stimulus digunakan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari.
	Segment kelima video pembelajaran mengandung, penjelasan bab atau topik membantu siswa memahami fokus pembelajaran secara umum.
	Segment keenam video pembelajaran mengandung, penyampaian tujuan pembelajaran memberikan gambaran tentang kompetensi yang diharapkan setelah pembelajaran.

	Segment ketujuh video pembelajaran mengandung, pertanyaan diagnostik berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap materi.
	Segment kedelapan video pembelajaran mengandung, jeda waktu berpikir memberikan kesempatan siswa untuk merenung atau menjawab pertanyaan dengan tenang.
	Segment kesembilan video pembelajaran mengandung, penyampaian materi menjadi inti dari video pembelajaran, yang menyampaikan materi secara jelas dan sistematis.
	Segment kesepuluh video pembelajaran mengandung, edukatif tambahan memberikan informasi tambahan agar materi lebih kaya dan bermakna.
	Segment kesebelas video pembelajaran mengandung, kesimpulan membantu siswa mengingat kembali poin penting dari pembelajaran.
	Segment keduabelas video pembelajaran mengandung, ucapan terima kasih sebagai bentuk apresiasi atas perhatian dan partisipasi siswa.
	Segment ketigabelas video pembelajaran mengandung motivasi dari hadist memberi dorongan moral dan spiritual kepada siswa.

	Segment keempatbelas video pembelajaran, mengandung, tampilan penutup, berfungsi untuk memberikan Gambaran positif tentang semangat belajar peserta didik, serta menutup video dengan Kesan inspiratif dan membangkitkan motivasi.
	Segment kelimabelas video pembelajaran mengandung, menjawab ujian berbasis Quizizz berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi melalui soal pilihan ganda secara interaktif dan menyenangkan.

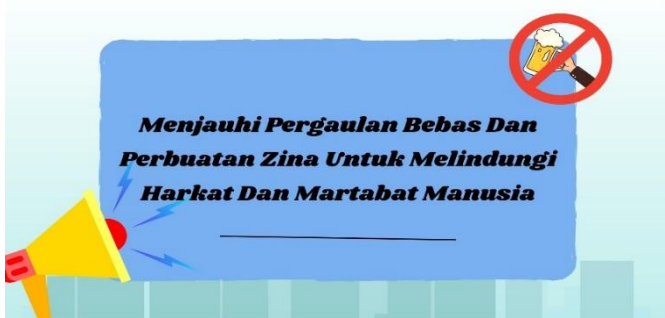
2) *Prototype*

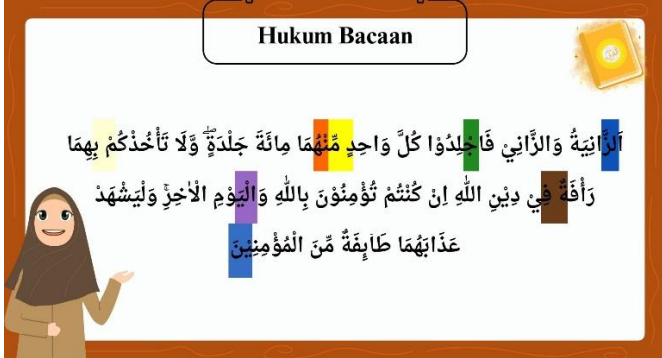
Tahapan berikutnya setelah menyusun *storyboard* adalah membuat *prototype* produk berupa Media Video Pembelajaran. *Prototype* adalah model awal dari suatu sistem yang dibuat untuk menggambarkan tampilan, interaksi, dan fungsi dasar dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, *prototype* dirancang sebagai representasi visual dan interaktif awal yang memungkinkan pengguna memahami konsep serta fungsionalitas sistem sebelum sistem sepenuhnya dibangun. *Prototype* berperan sebagai rancangan awal media pembelajaran yang digunakan untuk menguji efektivitas, memperoleh umpan balik, serta melakukan perbaikan sebelum pengembangan produk akhir.⁷⁹

⁷⁹ Prio Kustanto, Ramadhan Bram Khalil, dan Achmad Noe'man, "Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif," *Journal of Students' Research in Computer Science* 5, no. 1 (31 Mei 2024): h. 84-85, <https://doi.org/10.31599/6x0dfz47>.

Prototype produk yang dikembangkan pada penelitian ini, yaitu.

Tabel 35 Prototype Produk Media Video Pembelajaran

Desain	Deskripsi Produk
	Bagian pertama yaitu opening.
	Bagian kedua yaitu, pemberian stimulus sebelum belajar.
	Bagian ketiga yaitu, penjelasan bab atau topik yang akan dibahas.
	Bagian keempat, penyampaian tujuan pembelajaran.

	Bagian kelima yaitu, pertanyaan diagnostik.
	Bagian keenam yaitu, penyampaian materi inti secara jelas dan sistematis.
	Bagian ketujuh yaitu, kesimpulan.
	Bagian kedelapan yaitu, tampilan penutup pembelajaran .

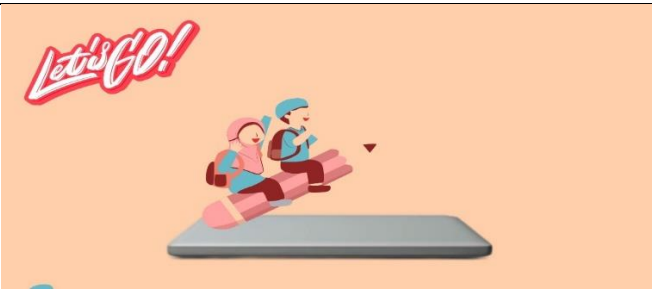
Dalam Islam, <i>khalwat</i> berarti berduaan antara laki-laki dan perempuan yang bukan mahram di tempat sepi tanpa kehadiran orang ketiga. Perbuatan ini harus dihindari karena dapat membuka peluang pada perbuatan maksiat. Manakah dari situasi berikut Seorang laki-laki dan perempuan mengikuti rapat bersama di ruang terbuka Dua orang sahabat duduk di kafe terbuka bersama beberapa teman lainnya Seorang mahasiswa dan dosen wanita berbicara empat mata di perpustakaan kampus Seorang pria dan wanita yang bukan mahram berbicara di kantor dengan pintu tertutup tanpa orang lain Seorang laki-laki dan perempuan yang bukan mahram berdiskusi di kelas saat jam pelajaran	Bagian kesembilan yaitu, ujian sumatif.
---	--

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) berisi hasil pembuatan produk dan validasi media video pembelajaran. Validasi ahli diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa angket validasi yang terdiri dari 3 aspek, yaitu media, materi, dan bahasa. Hasil validasi ahli akan dijelaskan pada poin tersendiri.

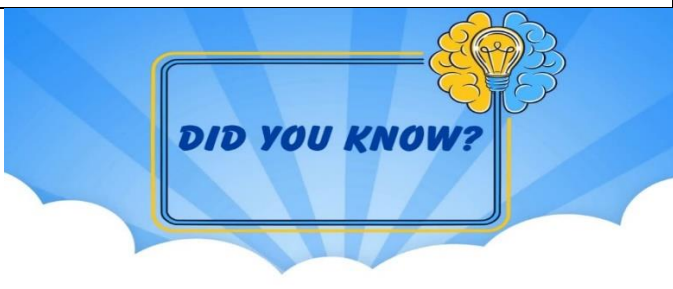
Hasil pembuatan produk media video pembelajaran dapat diperhatikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 36 Hasil Pengembangan (Produk) Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

Desain	Deskripsi Produk
	Bagian pertama yaitu opening.

	Bagian kedua yaitu ucapan salam.
	Bagian ketiga yaitu, ucapan selamat datang.
	Bagian keempat yaitu, pemberian stimulus sebelum belajar.
	Bagian kelima yaitu, penjelasan bab atau topik yang akan dibahas.

	Bagian keenam, penyampaian tujuan pembelajaran .
	Bagian ketujuh yaitu, pertanyaan diagnostik.
	Bagian kedelapan yaitu, jeda waktu berpikir memberikan kesempatan siswa untuk merenung atau menjawab pertanyaan dengan tenang.

	Bagian kesembilan yaitu, penyampaian materi inti secara jelas dan sistematis.
	Bagian kesepuluh yaitu, transisi.
	Bagian kesebelas yaitu, edukasi tambahan yang memberikan informasi.
	Bagian keduabelas yaitu, kesimpulan.
	Bagian ketigabelas yaitu, ucapan terima kasih.

	Bagian keempatbelas yaitu, pemberian motivasi.
	Bagian kelimabelas yaitu, tampilan penutup pembelajaran .
Dalam Islam, <i>khalwat</i> berarti berduaan antara laki-laki dan perempuan yang bukan mahram di tempat sepi tanpa kehadiran orang ketiga. Perbuatan ini harus dihindari karena dapat membuka peluang pada perbuatan maksiat. Manakah dari situasi berikut - Seorang laki-laki dan perempuan mengikuti rapat bersama di ruang terbuka - Dua orang sahabat duduk di kafe terbuka bersama beberapa teman lainnya - Seorang mahasiswa dan dosen wanita berbicara empat mata di perpustakaan kampus - Seorang pria dan wanita yang bukan mahram berbicara di kantor dengan pintu tertutup tanpa orang lain - Seorang laki-laki dan perempuan yang bukan mahram berdiskusi di kelas saat jam pelajaran	Bagian keenambelas yaitu, ujian sumatif.

4) Hasil Uji Validasi Media Video Pembelajaran

Uji validasi merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan. Tahapan ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada para dosen ahli yang bertugas mengevaluasi tiga aspek utama, yaitu validasi dari sisi materi, bahasa, dan media. Para dosen ahli yang terlibat dalam

proses validasi ini berasal dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, yang pemilihannya didasarkan pada relevansi dan kebutuhan penelitian. Berikut ini adalah daftar dosen ahli yang berperan dalam proses validasi tersebut.

Tabel 37 Daftar Ahli Validasi Produk Media Video Pembelajaran

Identitas Ahli	Peran Ahli
Dr. Sagiman, M. Kom	Ahli validasi media
Dr. Deri Wanto, MA	Ahli validasi materi
Dr. Agita Misriani, M.Pd	Ahli validasi bahasa

Berdasarkan hasil analisis terhadap angket validasi terhadap ketiga validator di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* berada pada kategori layak, berdasarkan aspek kelayakan media, materi, dan bahasa. Kesimpulan tersebut didapatkan setelah melakukan penghitungan hasil validasi yang didasarkan pada nilai Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi dengan rumus berikut.⁸⁰

Rumus penghitungan rata-rata:

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

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X_i$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

⁸⁰ Anas Sudijono, *Op. cit.*, h. 175

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(X_i - M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke-i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Pemerolehan hasil penghitungan disesuaikan dengan Pedoman Acuan Norma (PAN) yang disampaikan oleh Anas Sudijono pada tabel berikut.

Interval	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	Sangat layak
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Layak
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup layak
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang layak
$X \leq M - 1,5 SD$	Tidak layak

(Sumber : Diadaptasi dari Anas Sudijono, 2011 : 175)

Selanjutnya, uraian mengenai masing-masing hasil validasi dapat dijelaskan lebih lanjut di bawah ini.

a) Validasi Ahli Media

Tahapan validasi ahli media dilakukan dengan tujuan memperoleh hasil tentang tingkat kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam (PAI) dilihat dari aspek kelayakan kaidah, tata laksana, dan pembuatan naskah yang digunakan. Ahli validasi media, yaitu Bapak Dr. Sagiman, M.Kom. yang menjabat sebagai Kepala Satuan Pengawasan Internal (SPI) memberikan saran perbaikan pada format tampilan produk dan opening video agar lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Saran tersebut disampaikan sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan. Pemerolehan skor validasi ahli media dihitung berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi pada setiap butir indikator dengan menggunakan pedoman pengkategorian Anas Sudijono di bawah ini.

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

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X_i$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(x_i - M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke- i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan hasil analisis data validasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 38 Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Butir Soal	Pemerolehan Skor
Tujuan	1, 2, dan 3	12
Karakteristik	4, 5, 6, dan 7	17
Kriteria	8, 9, 10, 11, dan 12	19
Kualitas gambar	13	4
Kualitas suara	14	4
Perpaduan gambar	15	4
Animasi	16	4
Mixing	17	4
Ide program	18	5
Rumusan tujuan video	19 dan 20	9
Materi video	21	4
Unsur suara	22 dan 23	8
Unsur visual	24, 25, 26, dan 27	16
Media pembelajaran	28, 29, 30, 31, dan 32	19
<i>QR Code</i>	33, 34, 35, 36, dan 37	21
Jumlah butir soal (N) = 37		Jumlah skor pemerolehan (X_i) = 150
Mean (M) = $\frac{x_i}{n} = \frac{150}{37} = 4,05$		

Setelah memperoleh nilai Mean (Rata-rata), penghitungan berikutnya bertujuan untuk memperoleh Standar Deviasi dengan rumus berikut.

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(X_i - \mathcal{M})^2}}{n}$$

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(150 - 4,05)^2}}{1}$$

$$SD = \sqrt{(145,95)^2}$$

$$SD = \sqrt{21.301,40}$$

$$\mathbf{SD = 145,94}$$

Berdasarkan pemerolehan Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi, maka didapatkan kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) termasuk dalam kategori layak digunakan. Kategori tersebut diperoleh berdasarkan hasil akhir pedoman penskoran berikut ini.

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$4,05 + 0,5 (145,94) < 150 \leq 4,05 + 1,5 (145,94)$$

$$4,05 + 72,97 < 150 \leq 4,05 + 218,91$$

$$77,02 < 150 \leq 222,96$$

Berdasarkan pemerolehan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam telah mencapai kategori layak digunakan.

b) Validasi Ahli Materi

Tahapan validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan memperoleh hasil tentang tingkat kelayakan Media Video

Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilihat dari aspek kelayakan materi yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Ahli validasi materi pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Deri Wanto, MA., selaku Lektor Kepala IAIN Curup. Ahli validasi materi memberikan masukan terkait aspek teknis dan interaktivitas media sebagai bentuk kontribusi dalam penyempurnaan media berbasis *learning companion*. Pemerolehan skor validasi ahli materi dihitung berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi pada setiap butir indikator yang disesuaikan dengan pedoman Anas Sudijono berikut ini.

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

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X_i$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(x_i - M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke-i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan hasil analisis data validasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 39 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Butir Soal	Pemerolehan Skor
Kesesuaian materi dengan ATP	1,2, dan 3	13
Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, dan 8	19
Memutakhiran materi	9 dan 10	8
Mendorong keingintahuan	11 dan 12	8
Jumlah butir soal (N) = 12		Jumlah skor pemerolehan (Xi) = 48
Mean (M) = $\frac{xi}{N} = \frac{48}{12} = 4$		

Setelah memperoleh nilai Mean (Rata-rata), penghitungan berikutnya bertujuan untuk memperoleh Standar Deviasi dengan rumus berikut.

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(xi - M)^2}}{n}$$

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(48 - 4)^2}}{1}$$

$$SD = \sqrt{(44)^2}$$

$$SD = \sqrt{1.936}$$

$$SD = 44$$

Berdasarkan pemerolehan Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi, maka didapatkan kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam termasuk dalam kategori layak digunakan. Digunakan berdasarkan hasil akhir pedoman penskoran berikut ini

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$4 + 0,5 (44) < 48 \leq 4 + 1,5 (44)$$

$$4 + 22 < 48 \leq 4 + 66$$

$$26 < 48 \leq 70$$

Berdasarkan pemerolehan data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam telah mencapai kategori layak digunakan.

c) Validasi Ahli Bahasa

Tahapan validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilihat dari aspek kelayakan Bahasa yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Validator ahli dalam proses ini yaitu Dr. Agita Misriani, M. Pd selaku Ketua Prodi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Curup. Ahli validasi bahasa memberikan saran berupa perbaikan penulisan. Pemerolehan skor

validasi ahli bahasa dihitung berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi pada setiap butir indikator disesuaikan dengan kriteria dari Anas Sudijono di bawah ini.

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

Keterangan :

M = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X_i$ = Jumlah data angket yang diperoleh

N = Jumlah butir soal

Rumus penghitungan standar deviasi :

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(x_i - M)^2}}{n}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi yang dicari

X_i = Nilai data ke-i

M = Nilai rata-rata

n = Jumlah responden

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan hasil analisis data validasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 40 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Butir Soal	Pemerolehan Skor
Bahasa yang lugas	1, 2 dan 3	12
Bahasa yang komunikatif	4	4

Dialogis dengan perkembangan peserta didik	5	4
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6 dan 7	8
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8 dan 9	7
Jumlah butir soal (N) = 9		Jumlah skor pemerolehan (Xi) = 35
Mean (M) = $\frac{xi}{N} = \frac{35}{9} = 3,88$		

Setelah memperoleh nilai Mean (Rata-rata), penghitungan berikutnya bertujuan untuk memperoleh Standar Deviasi dengan rumus berikut.

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(xi - M)^2}}{n}$$

$$SD = \frac{\sum \sqrt{(35 - 3,88)^2}}{1}$$

$$SD = \sqrt{(31,12)^2}$$

$$SD = \sqrt{968,45}$$

$$\mathbf{SD = 31,11}$$

Berdasarkan pemerolehan Mean (Rata-rata) dan Standar Deviasi, maka didapatkan kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam termasuk dalam kategori layak digunakan berdasarkan hasil akhir pedoman penskoran berikut ini.

$$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$$

$$3,88 + 0,5 (31,11) < 48 \leq 3,88 + 1,5 (31,11)$$

$$3,88 + 15,55 < 48 \leq 3,88 + 46,66$$

$$19,43 < 48 \leq 50,54$$

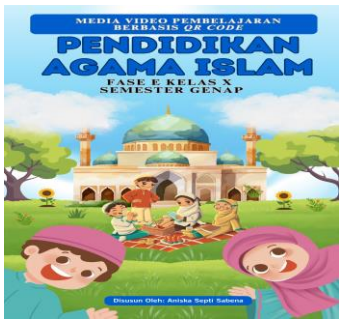
Berdasarkan pemerolehan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam telah mencapai kategori layak digunakan.

5) Revisi Desain Setelah Validasi

Setelah melalui proses validasi terhadap aspek kelayakan materi, bahasa, dan media, diperoleh sejumlah masukan dari para ahli. Saran-saran tersebut menjadi bahan pertimbangan penting untuk penyempurnaan produk, berikut beberapa masukan dari para ahli, yaitu.

- a) Saran perbaikan ahli validasi media, yaitu perbaikan pada tampilan, isi, dan suara *opening* yang disesuaikan dengan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Hasil revisi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 41 Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Media

Desain Sebelum Revisi	Desain Setelah Revisi
	

- b) Saran perbaikan ahli validasi materi, yaitu penambahan unsur interaktivitas dalam media dan lembar refleksi pembelajaran, agar dapat mendukung komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sebagaimana karakteristik media berbasis *learning companion*. Dengan demikian, hasil revisi produk berdasarkan saran tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 42 Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Materi

Desain Tambahan	
	

Penambahan elemen refleksi pembelajaran ditujukan untuk mendukung terwujudnya pembelajaran dua arah, di mana peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga memberikan umpan balik atas proses yang telah mereka jalani. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi, mengevaluasi metode pembelajaran yang digunakan, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama pembelajaran, serta menghimpun

masukan yang berguna untuk pengembangan pembelajaran ke depannya.

- c) Saran perbaikan ahli validasi bahasa, yaitu perbaikan penulisan agar sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Tabel 43 Revisi Desain Menurut Saran Ahli Validasi Bahasa

Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah Revisi
 4 Kata Pengantar Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga media video pembelajaran berbasis <i>QR Code</i> ini dapat saya susun dengan baik. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X semester genap, dengan mengacu pada buku teks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum Merdeka yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Pengembangan media ini merupakan upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, serta mudah diakses oleh peserta didik. Melalui pemindaian <i>QR Code</i>, siswa dapat mengakses materi dalam bentuk video secara fleksibel melalui perangkat digital, kapan pun dan di mana pun. Saya berharap media ini dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran serta menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi keagamaan di lingkungan satuan pendidikan. Curup, Mei 2025 Penulis	 Kata Pengantar Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga media video pembelajaran berbasis <i>QR Code</i> ini dapat penulis susun dengan baik. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X semester genap, dengan mengacu pada buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum Merdeka yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Pengembangan media ini merupakan upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, serta mudah diakses oleh peserta didik. Melalui pemindaian <i>QR Code</i>, siswa dapat mengakses materi dalam bentuk video secara fleksibel dan melakukan <i>assignment</i> dengan lebih variatif melalui perangkat digital. Penulis menyampaikan terima kasih dan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan media ini, khususnya kepada dosen pembimbing, validator ahli, rekan sejawat, serta seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung. Penulis berharap media ini dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran serta menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi keagamaan. Curup, 24 Mei 2025 Anika Septi Sabena 2

6). Hasil Final Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

Seluruh video pembelajaran telah dikemas dalam bentuk *QR Code* yang disesuaikan dengan setiap tujuan pembelajaran pada masing-masing bab. Pengemasan ini bertujuan untuk memfasilitasi akses digital yang lebih praktis, mandiri, dan interaktif. Berikut disajikan lima *QR Code* yang mewakili lima bab materi pembelajaran, serta satu *QR Code* tambahan sebagai contoh untuk kuis yang mendukung pemahaman peserta didik.

Pertama bab keenam yang berjudul "Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia" yang terdiri atas enam Tujuan Pembelajaran (TP), yang masing-masing telah dikemas dalam bentuk *QR Code*. Setiap *QR Code* mengarahkan peserta didik pada video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran terkait, guna mendukung proses belajar yang mandiri, praktis, dan interaktif. Salah satu contoh *QR Code* berikut ini merupakan materi untuk Tujuan Pembelajaran (TP) 1, yaitu membaca Q.S. Al-Isrā' ayat 32 dan An-Nūr ayat 2 dengan tartil.



Gambar 9 Desain *QR Code* Pendidikan Agama Islam (PAI)

BAB 6

Kedua, Selanjutnya, pada bab ketujuh yang berjudul " Hakikat Mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *Khauf, Raja* ', dan Tawakal ", telah disiapkan tiga *QR Code* sesuai dengan jumlah Tujuan Pembelajaran (TP) dalam bab ini. Setiap *QR Code* mengarahkan peserta didik pada video pembelajaran yang relevan dengan materi yang dipelajari, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih mudah diakses, mandiri, dan interaktif. Sebagai contoh, *QR Code* berikut ini memuat materi untuk Tujuan Pembelajaran (TP) 1, yaitu menganalisis cabang-



cabang iman.

Gambar 10 Gambar *QR Code* Pendidikan Agama Islam (PAI) Bab 7

Kemudian, bab kedelapan yang berjudul "Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah agar Hidup Nyaman dan Berkah" terdiri atas empat Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah disajikan dalam bentuk *QR Code*. Setiap *QR Code* memberikan

akses langsung ke video pembelajaran yang mendukung pemahaman materi secara lebih fleksibel, mandiri, dan menarik. Salah satu contoh *QR Code* berikut ini berisi materi Tujuan Pembelajaran (TP) 1, yaitu



menganalisis manfaat menghindari sifat temperamental (*ghadab*).

Gambar 11 Desain *QR Code* Pendidikan Agama Islam (PAI)

BAB 8

Keempat, bab yang berjudul "Menerapkan *Al-Kulliyatu Al-Khamsah* dalam Kehidupan Sehari-hari" memuat tiga Tujuan Pembelajaran (TP), yang masing-masing telah dikemas dalam bentuk *QR Code* untuk mempermudah akses materi secara digital. *QR Code* ini mengarahkan peserta didik pada video pembelajaran yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep secara mandiri dan interaktif. Contoh *QR Code* berikut ini menyajikan materi Tujuan Pembelajaran (TP) 1, yaitu menganalisis pengertian dan urutan *al-Kulliyatu al-Khamsah*.



Gambar 12 Desain *QR Code* Pendidikan Agama Islam (PAI)

BAB 9

Terakhir, bab 10 yang berjudul "Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa)" memuat empat Tujuan Pembelajaran (TP), yang masing-masing dilengkapi dengan materi video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *QR Code* untuk mempermudah akses peserta didik secara digital. *QR Code* ini mengarahkan peserta didik pada video pembelajaran yang dirancang untuk memperkuat pemahaman tentang peran dan metode dakwah para Wali Songo secara mandiri dan interaktif. Contoh *QR Code* berikut ini menyajikan materi Tujuan Pembelajaran (TP) 1, yaitu Menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam.



**Gambar 13 Desain *QR Code* Pendidikan Agama Islam (PAI)
BAB 10**

Tidak hanya materi pembelajaran yang dikemas dalam *QR Code*, namun juga kuis sebagai asesmen di akhir bab untuk mengukur pemahaman peserta didik secara efektif. Kuis ini dibuat menggunakan platform *Quizizz* dan dikemas ke dalam *QR Code* agar mudah diakses secara digital. Berikut ini adalah contoh *QR Code* kuis pada Bab 6 dengan materi “Menjauhi Pergaulan dan Perbuatan Zina untuk lindungi Harkat dan Martabat Manusia” sebagai alat evaluasi pembelajaran.



Gambar 14 Desain Kuis Interaktif

Tampilan *QR Code* diatas dirancang berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga penyajian video pembelajaran menjadi lebih terfokus dan terarah. Di bawah gambar *QR Code* pada setiap materi, disertakan instruksi aktifitas individu dan aktivitas kelompok yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam mendiskusikan materi yang telah mereka simak. Aktivitas ini juga berfungsi sebagai penguatan pemahaman sekaligus sarana pembelajaran kolaboratif.

Namun, produk *QR Code* ini juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah *QR Code* yang digunakan untuk soal ulangan berbasis *platform Quizizz* tidak dapat digunakan secara permanen, karena *platform* tersebut memberikan batas waktu maksimal hanya enam bulan. Setelah melewati batas waktu tersebut, tautan dalam *QR Code* akan kedaluwarsa, sehingga guru harus secara berkala memperbarui dan membuat *QR Code* baru setiap enam bulan agar akses tetap tersedia.

Selain itu, penggunaan *QR Code* sangat bergantung pada koneksi internet dan kuota data. Jika peserta didik mengalami kendala jaringan atau kehabisan data, maka akses terhadap materi pembelajaran menjadi terhambat. Ditambah lagi, tidak semua peserta didik memiliki perangkat seperti handphone yang mendukung pemindaian *QR Code*. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menyediakan solusi alternatif, seperti mengarahkan siswa untuk belajar berkelompok dengan teman

yang memiliki perangkat, atau menyiapkan bahan ajar dalam bentuk cetak sebagai cadangan.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian pengembangan media berbasis *QR Code* ini menghasilkan sebuah produk media video pembelajaran berbasis *QR Code* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas X semester genap. Pemilihan *QR Code* dalam pengembangan media video pembelajaran didasarkan pada kemampuannya dalam mengintegrasikan teknologi digital secara praktis dan efisien dalam proses pembelajaran. *QR Code (Quick Response Code)* merupakan media yang mampu menyimpan berbagai informasi digital, termasuk tautan video, dokumen, maupun sumber belajar lainnya, yang dapat diakses secara cepat melalui perangkat gawai.

Penggunaan *QR Code* dinilai relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan fleksibel. Dengan *QR Code*, peserta didik dapat mengakses materi video pembelajaran secara mandiri, kapan pun dan di mana pun, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran berbasis *student-centered learning*. Adapun pembahasan lebih lanjut mengenai hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertama, yaitu analisis kebutuhan terhadap media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), baik dari perspektif guru maupun peserta didik. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru dan peserta didik secara lebih mendalam terhadap Pengembangan media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam (PAI). Proses analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik, yang disusun berdasarkan indikator media pembelajaran dari teori Lee, serta dikolaborasikan dengan indikator kebermanfaatan *QR Code* dari Denso.

Selanjutnya, indikator dan subindikator yang diperoleh digabungkan menjadi butir-butir pertanyaan yang berjumlah 20 butir. Instrumen berupa angket analisis kebutuhan tersebut disebarluaskan kepada 3 orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMAN 1 Rejang Lebong serta 40 orang peserta didik kelas X.5 SMAN 1 Rejang Lebong.

Menurut teori Lee berikut ini urgensi dari penggunaan media berbasis digital pada pembelajaran, (a). Perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis *digital*; (b) Media pembelajaran berbasis *digital* terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata; (c) Media berbasis *digital* meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.; (d). Media pembelajaran berbasis *digital* dapat menambah wawasan kebahasaan; (e). Penggunaan media berbasis *digital* dapat memberikan stimulus dan motivasi, bahwa digital tidak selalu tentang komunikasi dan permainan.⁸¹ Dengan mempertimbangkan hal ini sangat penting melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu sebelum dilakukannya pengembangan produk.

Selain itu pentingnya melakukan analisis kebutuhan juga dijelaskan dalam penelitian Budi Purwanti dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*. Penelitian tersebut

⁸¹ Maisarah, Try Annisa Lestari, dan Sirikanda Sakulpimolrat, *Op.cit*, h. 69

menjelaskan bahwa berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SMKN 2 Kota Probolinggo menunjukkan bahwa rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik disebabkan oleh persepsi negatif terhadap mata pelajaran Matematika yang dianggap sulit. Kondisi ini perlu diatasi melalui pemanfaatan video pembelajaran sebagai media yang menarik dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mengurangi persepsi negatif tersebut dan meningkatkan ketertarikan serta pemahaman peserta didik terhadap materi.⁸²

Hal inilah yang menjadi dasar acuan pentingnya pengembangan video pembelajaran sebagai media alternatif yang praktis, menarik, dan mudah diakses dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini sejalan dengan teori kognitif multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa penggunaan berbagai elemen media yang saling melengkapi, seperti teks, gambar, dan suara, dapat meningkatkan perhatian peserta didik dengan meminimalkan beban kognitif serta membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif.⁸³

Kemudian, pentingnya melakukan analisis kebutuhan juga dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Putu Darma Wisada dkk, dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SMK Negeri 1 Singaraja menunjukkan bahwa guru masih kurang memahami materi tentang proses pengambilan gambar dalam presentasi video pada mata pelajaran simulasi digital. Dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung

⁸² Budi Purwandi, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure," *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3, no. 1 (2015): h. 47.

⁸³ Ni Gusti Ayu Putu Widiastari dan Ryan Dwi Puspita, *Op.cit*, h.220

masih menggunakan metode ceramah dan mengandalkan E-Book serta Lembar Kerja Siswa sebagai sumber utama informasi. Bahkan, materi tentang proses pengambilan gambar sering kali digantikan dengan materi lain yang serupa. Padahal, sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran, namun keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media menyebabkan pembelajaran tetap dilakukan secara konvensional.⁸⁴

Dalam hal ini pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* merupakan pilihan yang tepat sebagai alternatif media yang lebih praktis dan efisien dibandingkan dengan media lain yang memerlukan tenaga ekstra dan adanya kesulitan dalam pengoperasiannya seperti proyektor atau perangkat presentasi lainnya sehingga sangat memungkinkan media *QR Code* lebih mudah digunakan oleh guru yang belum begitu paham dengan dunia digital. Penggunaan *QR Code* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi secara mandiri melalui handphone, sehingga lebih fleksibel, hemat waktu, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital dan kemandirian belajar.

Berdasarkan teori dan beberapa penelitian di atas, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan kepada guru mata pelajaran dan peserta didik, untuk mengetahui tingkat kebutuhan atas Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Untuk Kelas X Semester Genap. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta

⁸⁴ Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, dan Adr. I Wayan Ilia Yuda S, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter," *Journal of Education Technology* 3, no. 3 (1 November 2019): h. 141, <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.

didik, diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata tingkat kebutuhan guru berada pada 88,39% hingga 90,39% yang termasuk pada kategori sangat butuh pada keseluruhan indikator yaitu media dan *QR Code*. Sedangkan, tingkat kebutuhan peserta didik berada pada rentang 86,16% hingga 87,80% presentase kebutuhan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa peserta didik juga sangat membutuhkan pengembangan media video pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Jadi, dapat ditarik kesimpulan akhir bahwa guru dan peserta didik di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong sangat membutuhkan Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil analisis kebutuhan ini digunakan sebagai acuan pada proses pengembangan produk.

Kedua, yaitu tahapan analisis dokumen media video pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan pada saat ini di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong. Indikator pengukuran dalam analisis dokumen juga sama dengan analisis kebutuhan, yaitu dari indikator media dan *QR Code*. Indikator dan subindikator dari kedua indikator tersebut dikembangkan ke dalam 20 butir pertanyaan. Instrumen analisis dokumen diberikan kepada 3 orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengampu di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong. Penilaian terhadap dokumen sebenarnya yang digunakan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas X tersebut turut dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam proses pengembangan produk.

Analisis dokumen dilakukan untuk menggali data melalui sumber-sumber tertulis guna memperoleh informasi yang dapat menunjang penelitian. Dokumen media pembelajaran yang baik menurut Lee adalah yang mampu

mengatasi batasan ruang dan waktu, media yang dapat mendorong kecakapan literasi, meningkatkan motivasi belajar, serta memperluas wawasan peserta didik bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan secara positif dalam dunia pendidikan.⁸⁵ Teori ini digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi dokumen pembelajaran yang saat ini digunakan di lokasi penelitian.

Selanjutnya, pernyataan mengenai pentingnya tahapan analisis dokumen juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Aulya Ilsa dkk, dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector di Sekolah Dasar. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru umumnya memanfaatkan video dari YouTube sebagai media pembelajaran, namun penggunaannya masih bersifat pasif. Siswa hanya melihat dan mendengarkan materi tanpa adanya interaksi atau keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung. Video tersebut biasanya hanya memuat penjelasan materi dan soal, tanpa disertai aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, atau berpartisipasi secara langsung.⁸⁶

Hal inilah yang menjadi dasar dilakukannya pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code*, yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas peserta didik. Melalui pemindaian *QR Code*, siswa dapat mengakses video pembelajaran secara fleksibel. Selain menyajikan materi ajar, video ini juga dilengkapi dengan kuis interaktif serta tugas proyek yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, reflektif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

⁸⁵ Maisarah, Try Annisa Lestari, dan Sirikanda Sakulpimolrat, *Op.cit*, h. 69

⁸⁶ Aulya Ilsa, Farida F, dan Mardiah Harun, "Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (15 Desember 2020): h. 290, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>.

Berdasarkan teori dan beberapa penelitian di atas, peneliti juga melakukan proses analisis dokumen dengan tujuan mengetahui tingkat kesesuaian dokumen media pembelajaran yang digunakan pada saat ini. Setelah proses analisis kebutuhan, diperoleh kesimpulan bahwa dokumen Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan pada saat ini di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong termasuk dalam kategori cukup layak. Kesimpulan ini didasarkan pada pemerolehan skor analisis dokumen, yaitu $X_i - 0,60 S_{Bi} < x < x_i + 0,60 S_{Bi}$ atau $2,61 < 3,01 < 3,39$.

Ketiga, yaitu Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dimana penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu, lalu mengujinya agar layak digunakan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama di Kelas X Semester Genap.

Materi ajar dalam video pembelajaran terdiri dari 5 materi pokok, yaitu: (a). Menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia; (b) hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *khauf*, *raja'*, dan tawakal; (c). Menghindari akhlak madzmumah dan membiasakan akhlak mahmudah agar hidup nyaman dan berkah; (d). Menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari-hari; (e). Peran tokoh ulama dalam penyebaran Islam di Indonesia (metode dakwah Islam oleh wali songo di tanah jawa).

Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang dibatasi pada 3 tahapan saja, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan) dan *development* (pengembangan). Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda dinilai tepat digunakan dalam penelitian ini karena memiliki tahapan yang sistematis dan jelas. Model ini juga memudahkan peneliti dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk pembelajaran secara bertahap dan terukur. Uraian lebih lanjut mengenai tahapan pengembangan akan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap pertama adalah analisis, pada tahapan ini dibagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan dan analisis dokumen. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik sama-sama sangat membutuhkan media video pembelajaran berbasis *QR Code* yang mampu menampilkan materi pembelajaran dalam satu kali scan. Selanjutnya, hasil dari analisis dokumen yang menunjukkan bahwa media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan pada saat ini belum mencapai layak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran perlu untuk dilakukan.

Tahap kedua yaitu perencanaan. Berdasarkan desain pengembangan yang telah disusun, penyusunan produk Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* dikembangkan sesuai dengan kurikulum terbaru yang digunakan pada pendidikan di Indonesia, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengandung komponen Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Capaian Pembelajaran (CP) pada Fase E untuk mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini merujuk pada dokumen resmi yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). CP tersebut mencakup keseluruhan elemen utama, yaitu Al-Qur'an Hadis, Akidah, , Akhlak, fiqih, dan Sejarah Peradaban Islam.

Sedangkan, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang digunakan mengacu pada 5 materi pada semester genap, yaitu ; (a). Menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia; (b) Hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *khauf*, *raja'*, dan tawakal; (c). Menghindari akhlak madzmumah dan membiasakan akhlak mahmudah agar hidup nyaman dan berkah; (d). Menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari-hari; (e). Peran tokoh ulama dalam penyebaran Islam di Indonesia (metode dakwah Islam oleh wali songo di tanah jawa).

Materi pembelajaran mengenai menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia, mengacu pada 6 Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu: (a). mampu membiasakan diri membaca dengan tartil Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis terkait; (b). peserta didik mampu menghafalkan dengan fasih dan lancar Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis terkait; (c). peserta didik mampu menganalisis Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina; (d). peserta didik mampu menyajikan paparan mengenai bahaya larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina; (e). peserta didik mampu meyakini bahwa pergaulan bebas dan zina merupakan larangan agama; (f). peserta didik mampu membiasakan sikap

menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan berhati hati dan menjaga kehormatan diri.

Selanjutnya, materi mengenai hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *khauf, raja* ', dan tawakal, mengacu pada 3 Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu: (a). peserta didik dapat menganalisis cabang iman: hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *khauf, raja* ', dan tawakal kepadanya; (b). peserta didik dapat menganalisis tanda-tanda mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *khauf, raja* ', dan tawakal kepadanya; (c). peserta didik dapat membuat dan mempresentasikan media pembelajaran tentang hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *khauf, raja* ', dan tawakal kepadanya.

Berikutnya, mengenai materi menghindari akhlak madzmumah dan membiasakan akhlak mahmudah agar hidup nyaman dan berkah, mengacu pada 4 Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu : (a). peserta didik mampu menganalisis manfaat menghindari sikap temperamental (*ghadhab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; (b). peserta didik mampu menyajikan paparan tentang menghindari perilaku temperamental (*ghadhab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani; (c). peserta didik mampu meyakini bahwa sikap temperamental (*ghadhab*) merupakan larangan dan sikap kontrol diri dan berani adalah perintah agama; (d). peserta didik mampu menghindari sikap temperamental (*ghadhab*) dan membiasakan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, mengenai materi menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari-hari, mengacu pada 3 Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu : (a).

peserta didik dapat menganalisis pengertian dan urutan *al-kulliyatu al-khamsah*; (b). peserta didik dapat menganalisis macam-macam dan penerapan *al-kulliyatu al-khamsah*; (c). peserta didik dapat menyajikan paparan tentang *al-kulliyatu al-khamsah*, sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan *masa'il al-diniyah* (masalah masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.

Terakhir, materi pembelajaran mengenai peran tokoh ulama dalam penyebaran Islam di Indonesia (metode dakwah Islam oleh wali songo di tanah Jawa), mengacu pada 4 Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu: (a). peserta didik mampu menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam; (b). peserta didik mampu mempresentasikan paparan mengenai sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali Songo di Indonesia yang dilakukan secara damai; (c). peserta didik mampu meyakini metode dakwah yang moderat, *bi al-hikmah wa al-mau'idlatil hasanah* adalah perintah Allah Subhanahu Wa Ta'ala.; (d). mampu membiasakan sikap kesederhanaan, tekun, damai kesungguhan dalam mencari ilmu, dan semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.

Pemilihan *QR Code* sebagai basis dalam pengembangan media ini dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan akses, efisiensi distribusi materi, memotivasi siswa, serta kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik yang akrab dengan teknologi digital. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa *QR Code* mudah digunakan, seperti penelitian yang dilakukan Monicha Dwi Tamara dkk, dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran Gamification Berbantuan *QR Code* Terhadap Motivasi Belajar yang menunjukkan hasil bahwa

pembelajaran berbasis *QR Code* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan aktivitas memindai *QR code* membuat pembelajaran lebih interaktif dan siswa merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran.⁸⁷

Selain itu, pertimbangan penggunaan *QR Code* juga didasarkan pada hasil penelitian Maulidatul Kurnia Pratiwi dkk, dengan judul Pengembangan E-Modul Berbasis *QR Code* Untuk Melatih Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* dalam media pembelajaran dapat melatih dan meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik, khususnya dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi berbasis teknologi secara mandiri.⁸⁸

Kemudian untuk mengukur tingkat pemahaman para peserta didik, maka perlunya diakan tes sumatif pada setiap akhir pembahasan bab. Jenis penilaian ini digunakan untuk memberikan penghargaan atau nilai di akhir proses pembelajaran. Penilaian ini dirancang untuk mencatat pencapaian peserta didik secara menyeluruh dan teratur. Meskipun tidak secara langsung memengaruhi proses belajar, hasil dari penilaian ini sering berdampak besar terhadap nilai akhir siswa.

Seluruh elemen dalam rancangan desain yang telah diuraikan sebelumnya dituangkan ke dalam *storyboard* dan *prototype* produk yang dikembangkan

⁸⁷ Monicha Dwi Tamara dan Yuliana FH, "Efektivitas Model Pembelajaran Gamification Berbantuan *Qr Code* Terhadap Motivasi Belajar," *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 15, no. 1 (2024): h. 78.

⁸⁸ Maulidatul Kurnia Pratiwi dan Sifak Indana, "Pengembangan E-Modul Berbasis *QR-Code* untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 2 (11 Februari 2022): h. 457, <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>.

berdasarkan rambu-rambu pengembangan yang telah ditetapkan. Keberadaan storyboard mempermudah proses perencanaan dan penyusunan produk secara terstruktur. Sementara itu, dalam konteks desain instruksional, pembuatan prototipe merupakan tahap awal yang esensial sebelum dilanjutkan ke proses pengembangan secara menyeluruh.

Selain itu, peneliti juga menambahkan scene "*Did You Know?*" sebagai elemen sisipan yang bertujuan untuk memperkaya informasi, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, serta memperkuat pemahaman materi melalui penyajian fakta menarik yang relevan dengan topik pembelajaran. Penyisipan scene ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional selama proses menonton video pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sabrina Anggun Kusuma dan Taqiyyah Karimah dengan judul Pentingnya Wawasan Perspektif Global dalam Menghadapi Tantangan di Era Society 5.0 Bagi Calon Pendidik Maupun Pendidik. Penelitian ini menyoroti bahwa dalam era Society 5.0, peserta didik perlu memiliki wawasan perspektif global yang mencakup pemahaman terhadap isu-isu multikultural, keberagaman budaya, serta perkembangan teknologi. Hal ini penting untuk membentuk pola pikir kritis dan adaptif yang mampu menghadapi tantangan global yang kompleks.⁸⁹

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pengembangan desain produk Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dilakukan dengan mengikuti format yang telah tercantum dalam

⁸⁹ Sabrina Anggun Kusuma dan Taqiyyah Karimah, "Pentingnya Wawasan Perspektif Global dalam Menghadapi Tantangan di *Era Society* 5.0 Bagi Calon Pendidik Maupun Pendidik.," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 5, no. 1 (20 Januari 2025): 214–23, <https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i1.3514>.

storyboard dan *prototype* produk. Media video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun secara variatif namun konsisten, dengan menyajikan beragam animasi yang disesuaikan dengan karakter setiap submateri, tanpa menghilangkan identitas visual serta karakteristik utama media. Perbedaan animasi ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan konteks materi yang disampaikan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tetap menarik secara visual.

Dalam setiap video, disisipkan pula penugasan berbasis proyek (*project based learning*) yang dirancang mengacu pada Tujuan Pembelajaran (TP) yang relevan. Penugasan ini dijelaskan secara sistematis dan terarah, sehingga peserta didik dapat mengerjakan dengan panduan yang jelas serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Untuk meningkatkan daya tarik dan kenyamanan belajar, media ini juga dilengkapi dengan *background* musik yang disesuaikan secara proporsional, berfungsi sebagai pendukung suasana belajar agar tidak monoton dan tetap fokus pada materi inti.

Sebagai bentuk inovasi, video pembelajaran ini turut menyertakan kuis digital berbasis *QR Code* yang dapat diakses langsung oleh peserta didik melalui *handphone*. Kuis ini berfungsi sebagai alat evaluasi interaktif yang mendukung asesmen sumatif, memungkinkan guru memantau pemahaman siswa secara efisien sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses belajar.

Media video pembelajaran dalam penelitian ini disusun dan diedit menggunakan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang banyak

digunakan dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan konten visual yang menarik dan mudah dipahami. Pemanfaatan Canva memungkinkan penempatan elemen-elemen penting seperti teks, gambar, animasi, dan audio secara terstruktur, sehingga mendukung penyampaian materi secara lebih efektif. Selain memberikan kemudahan dalam proses pengeditan, penggunaan aplikasi ini juga membantu menjaga konsistensi tampilan visual serta meningkatkan daya tarik media, dengan tujuan utama untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Proses terakhir pada penelitian ini adalah validasi produk Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kelayakan penggunaan produk video pembelajaran bagi peserta didik dapat diakui apabila telah mendapatkan pengesahan dan terbukti valid berdasarkan penilaian dari validator ahli.

Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan dengan melibatkan tiga orang ahli yang mewakili aspek penilaian yang berbeda. Berdasarkan arahan serta rekomendasi dari dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2, peneliti kemudian menetapkan Bapak Dr. Sagiman, M.Kom sebagai validator media untuk melihat aspek kelayakan visual, audio, tata letak dan pendukung lainnya dalam video pembelajaran. Kemudian, Bapak Dr. Deri Wanto, MA sebagai validator materi untuk melihat kelayakan isi dalam video pembelajaran. Terakhir, Ibu Dr. Agita Misriani, M.Pd. Sebagai validator bahasa untuk melihat kesesuaian kebahasaan pada dalam video pembelajaran.

Hasil validasi ahli media menunjukkan hasil $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ atau $77,02 < 150 \leq 222,96$ yang termasuk dalam kategori layak. Validator media memberikan saran perbaikan pada format tampilan opening video agar lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Selanjutnya, hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ atau $26 < 48 \leq 70$ yang termasuk dalam kategori layak. Validator materi memberikan saran perbaikan terkait aspek teknis dan interaktivitas media sebagai bentuk kontribusi dalam penyempurnaan media berbasis *learning companion*. Terakhir, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan hasil $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ atau $19,43 < 48 \leq 50,54$ yang termasuk dalam kategori layak. Validator bahasa memberikan masukan perbaikan terkait penulisan.

Setelah melakukan revisi produk sesuai dengan saran ahli validasi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* layak digunakan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil melakukan pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong. Penelitian pengembangan ini telah menjawab 2 pokok permasalahan sebagai berikut.

Pertama, media pembelajaran yang saat ini digunakan di SMAN 1 Rejang Lebong pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tergolong dalam kategori cukup layak, namun masih sangat membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Hal ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan analisis dokumen terhadap 20 butir pertanyaan dan pernyataan angket yang mencakup indikator media serta kebermanfaatan *QR Code*. Tingkat kebutuhan guru menunjukkan skor antara 88,39% hingga 90,39%, yang termasuk dalam kategori sangat membutuhkan. Sementara itu, tingkat kebutuhan peserta didik berada pada rentang 86,16% hingga 87,80%, juga termasuk dalam kategori sangat membutuhkan. Adapun hasil analisis dokumen menunjukkan skor akhir $2,61 < 3,01 < 3,39$, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut berada pada kategori cukup layak, sehingga mendukung urgensi pengembangan media.

Kedua, Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong dilakukan dengan menggunakan model

pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pada penelitian ini, tahapan pengembangan dibatasi pada proses *analyze* (analisis), *design* (perencanaan) dan *development* (pengembangan). Pengembangan diawali dengan penyusunan *storyboard* dan *prototype* produk sebelum direalisasikan ke dalam bentuk desain sesungguhnya. Produk media video pembelajaran ini dilengkapi dengan *QR Code* yang memudahkan peserta didik untuk mengakses materi secara cepat dan fleksibel melalui perangkat digital mereka. Selain itu, video pembelajaran ini juga memuat ilustrasi visual yang menarik guna membangun minat belajar serta membantu siswa memahami konsep dengan lebih konkret. Dalam setiap video terdapat segmen "*Did You Know?*" yang berfungsi untuk menambah wawasan dan memperkaya pengetahuan siswa secara ringan namun bermakna. Sebagai penilaian sumatif akhir bab, media ini juga disertai dengan kuis pilihan ganda interaktif yang disusun melalui *platform* Quizizz, sehingga dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara menyenangkan dan efektif.

Setelah melakukan pengembangan, maka harus dilakukan validasi ahli terhadap produk Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas X SMAN 1 Rejang Lebong. Pada tahapan ini ada tiga aspek yang diukur yaitu, media, materi, dan bahasa. yang didasarkan pada indikator kelayakan menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang digabungkan dengan indikator media dan *QR Code*. Hasil validasi ahli media menunjukkan hasil $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ atau $77,02 < 150 \leq 222,96$ yang termasuk dalam

kategori Layak. Validator media memberikan saran perbaikan pada format tampilan opening video agar lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik jenjang SMA. Selanjutnya, Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ atau $26 < 48 \leq 70$ yang termasuk dalam kategori Layak. Validator materi memberikan saran perbaikan terkait aspek teknis dan interaktivitas media sebagai bentuk kontribusi dalam penyempurnaan media berbasis *learning companion*. Terakhir, Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan hasil $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ atau $19,43 < 48 \leq 50,54$ yang termasuk dalam kategori Layak. Validator bahasa memberikan masukan perbaikan terkait penulisan.

Jadi, berdasarkan pertimbangan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan pokok bahwa Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* layak digunakan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas X Semester Genap SMAN 1 Rejang Lebong

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* untuk mendukung kelebihan dan kekurangan yang telah dipaparkan, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat saran yang dapat dijadikan sebagai acuan peneliti lainnya, yaitu.

1. Pengembangan media video pembelajaran berbasis *QR Code* selanjutnya, perlu dilakukan pada materi atau mata pelajaran lain agar pembelajaran lebih menyeluruh, mendukung ketercapaian seluruh

capaian pembelajaran, dan memberikan variasi media yang menarik bagi siswa.

2. Pengembangan selanjutnya disarankan untuk melakukan inovasi terhadap media video pembelajaran dengan tetap menyesuaikan perkembangan teknologi digitalisasi dan kondisi sekolah masing-masing.
3. Pengembangan selanjutnya disarankan untuk melanjutkan tahap *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi) untuk mendapatkan hasil yang lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar." *Jurnal Ilmiah Didaktika* 12, no. 2 (1 Februari 2012). <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>.
- Achsan. *Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Pada Siswa X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK Negeri 2 Godian Yogyakarta*, 2010.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (3 Juli 2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Agusta, Ivanovich. "Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data Kualitatif." *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi Litbang Pertanian Bogor* 27, no. 10 (2003).
- "Al-Baqarah · Ayat 31." NU Online - Quran, Mei 2025. <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/31>.
- "Al-Isra' · Ayat 24." NU Online - Quran, Mei 2025. <https://quran.nu.or.id/al-isra/24>.
- Amalia, Ayu Nurul, Suyono, dan Riyan Arthur. *Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2023.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PR Raja garfindo Persada, 2013.
- Axelino, dan Syafri Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD." *Journal of Basic Education* 4, no. 1 (2021).
- Dimas Setiadi, Muhammad, dan Nenry Rosmawarni. "Perancangan aplikasi QR Code sebagai media informasi pengenalan satwa kebun binatang berbasis website." *Jurnal Rekayasa Informasi* 9, no. No. 1 (2020): h. 45.
- Durroh Nasihatul Ummah, dan Nadlir Nadlir. "Konsep Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang Sekolah Dasar." *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 1 (15 Juni 2023): 26–38. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907>.
- Dwi Tamara, Monicha, dan Yuliana FH. "Efektivitas Model Pembelajaran Gamification Berbantuan Qr Code Terhadap Motivasi Belajar." *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 15, no. 1 (2024).
- Fadilah, Aisyah, Kiki Riski Nurzakiah, Aishwa Atha Kanyah, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Reseach* 1, no. 2 (2023).
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1994.

- Haradi, Martini. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press, 1992.
- Huzaifah. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code pada materi Sistem Gerak Manusia.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- Ibrahim, A. B. “Integrasi Kurikulum: Kunci Pendidikan Islam Holistik.” *Jurnal Internasional Pemikiran Islam* 9 (2016).
- Ilsa, Aulya, Farida F, dan Mardiah Harun. “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (15 Desember 2020): 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>.
- Judijanto, Loso, Mas’ud Muhammadiyah, Rahmawati Ning Utami, dan Lalu Suhirman. *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Karim, Abdul, Budianto Bangun, Iwan Purnama, Syaiful Zuhu Harahap, desi Irmayani, Mamis Nasution, Musthafa Haris Munandar, Rahmadani, dan Ibnu Rasyid Munthe. *Pengantar Teknologi Informasi*. Medan: Yayasan Labuhanbatu Berbagi Gemilang, 2021.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (29 Juni 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Keumala dkk, Almira. *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura, t.t.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- Kusrini, Nani, Indah Nevira Trisna, dan Endang Ikhtiarti. “Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung.” *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 6, no. 1 (30 April 2022): 108–21. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i1.2957>.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Lestari, Komang Dewi, Ketut Agustini, dan Nyoman Sugihartini. “Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis Project Based Learning untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK TI Bali Global Singaraja.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 8, no. 2 (21 Juli 2019): 309. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18379>.
- Maisarah, Try Annisa Lestari, dan Sirikanda Sakulpimolrat. “Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 1 (2022).

- Marisa, Mira. "Inovasi Kurikulum 'Merdeka Belajar' Di Era Society 5.0." *SANTHET: Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora* 5, no. 1 (2021).
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (1 Desember 2010). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Mukhsin, M. Bashori. *Pendidikan Islam Humanistik*. Bandung: Refika Aditama, 2010.
- Muslim, Imam. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Qr Code Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Kemala Bhayangkari 1 Surabaya." Thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2023.
- Nasrulloh. "Pengembangan Learning Management System Perguruan Tinggi Berdasarkan Permendikbud No.3 Tahun 2020." *Nuansa Informatika: Jurnal Teknologi Dan Informasi* 16, no. 1 (2022).
- Nata, Abuddin. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media, 2016.
- Nurfadhillah, Septy, dan Dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammaduyah Tangerang Tahun 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Nurhasanah, Aan, Marlina Eliyanti Simbolon, dan Rahayu Syafari. "Fasilitasi Pengembangan Perangkat Ajar Menuju Kurikulum Merdeka." *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (30 Desember 2022): 147–50. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i3.3172>.
- Nuritta, Teti. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat: Jurnal ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).
- Pratiwi, Maulidatul Kurnia, dan Sifak Indana. "Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 2 (11 Februari 2022): 457–68. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>.
- Pribadi, Benny. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2017.
- pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, dan Ratna Sari dewi. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 6, no. 4 (2022).
- Purwandi, Budi. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure." *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3, no. 1 (2015).
- Purwanto, Ngalim. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, t.t.

- Putro Widyoko, Eko. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, t.t.
- Rahma, Febrizka Alya, Hary Soedarto Harjono, dan Urip Sulisty. “Problematisa Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (5 Februari 2023): 603–11. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>.
- Rahmi, Mar’atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku.” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (16 Juli 2019): 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Risdiana Chandra Dhewy. “Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa.” *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 3 (15 Agustus 2022): 4575–78. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.3224>.
- Sabrina Anggun Kusuma dan Taqiyyah Karimah. “Pentingnya Wawasan Perspektif Global dalam Menghadapi Tantangan di Era Society 5.0 Bagi Calon Pendidik Maupun Pendidik.” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 5, no. 1 (20 Januari 2025): 214–23. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i1.3514>.
- Safitri, Alvira Oktavia, Vioresa Dwi Yuniarti, dan Deti Rostika. “Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs).” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (3 Juni 2022): 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>.
- Salam hidayat, Abdul, Firmansyah Dlis, dan Sofyan Hanief. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Purwodadi: CV Sarnu Untung, 2021.
- Setiana, Anang, dan Rina Nuraeni. *Riset Keperawatan*. Lovrinz Publishing, 2021.
- Setioyuliani, Syntia Eka Putri, dan Eka Titi Andaryani. “Permasalahan Kurikulum Merdeka dan Dampak Pergantian Kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka.” *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3, no. 2 (19 November 2023): 157–62. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1123>.
- Suci wulandari, Nova, Aulia Sekarsari, Dwi Mulyati, dan Adiesti Ramadhani. *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif dan Inovatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Sudijono, Anas. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, t.t.
- Sudjana, N. “Implementasi Pendidikan Agama Islam dalam Merdeka Belajar di Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* 5, no. 2 (2018).
- Sufiyanto, Moh. Imam. *MONOGRAF: Teknologi Berbasis Quick Respon (Qr) Code Untuk Tanaman Holtikultura Dan Refugia Bidang Pertanian*. Yogyakarta: Nuta Media, 2021.

- Sufiyanto, Moh.Imam. *Monograf: Teknologi Berbasis Quick Respon (Qr) Code Untuk Tanaman Holtikultura Dan Refugia Bidang Pertanian*. Yogyakarta: Nuta Media, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitati, Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kualitati, Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sukmawati, dan Jamaludin. “Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code Dalam Proses Pembelajaran PPKn.” *Jurnal Kreatif Online* 8 (2020).
- Suncaka, Eko. “Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia.” *UNISAN Jurnal : Jurnal Manajemen dan Pendidikan* 2, no. 3 (2023).
- Suryadi, Suryadi Ahmad. “Teknologi Dan Media Pembelajaran.” Jilid 1. Suka Bumi: CV Jejak, t.t.
- Syavira, Nadia. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd.” *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2 Juni 2021): 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.
- Uliyandari, Mellyta, Emilia Candrawati, dan Nurlia Latipah. “Pengembangan Media Praktikum PCT (Paper Chromatography Techniques) Berbasis Android dengan QR Code Technology pada Materi Pemisahan Campuran.” *PENDIPA Journal of Science Education* 6, no. 2 (31 Mei 2022): 501–7. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.501-507>.
- Utami, Rina Puji. “Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar.” *Jurnal Dharma Pendidikan Stkip PGRI Nganjuk* 12, no. 2 (2017).
- Vawanda, Excel Juni, dan Melva Zainil. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD.” *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 10, no. 1 (18 Februari 2023): 124. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>.
- Widagdo, Prastowo, dan Ananta Vidya. *Membangun Sekolah Berbasis QR Code*. Ananta Vidya, t.t.
- Widianto, Edi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (15 Agustus 2021): 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.
- Widiastari, Ni Gusti Ayu Putu, dan Ryan Dwi Puspita. “Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru.” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (21 November 2024): 215–22. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.

- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, dan Suwahono. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: : Penerbit Kbm Indonesia, 2021.
- Wisada, Putu Darma, I Komang Sudarma, dan Adr. I Wayan Ilia Yuda S. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter." *Journal of Education Technology* 3, no. 3 (1 November 2019): 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.

L
A
M
P
I
R
A
N

Lampiran 1 SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 548 Tahun 2024

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 12 Juli 2024.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. Ifnaldi, M.Pd** 19650627 200003 1 002
2. **Jenny Fransiska, M.Pd** 19880630 202012 2 004

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Aniska Septi Sabena**
N I M : **21531043**

JUDUL SKRIPSI : **Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Berbasis QR Code Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;p
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal, 17 September 2024

Dekan,

Sutarto



1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;

Lampiran 2 SK Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/ 395 /IP/DPMTSP/XII/2024

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor: 2042/In.34/FT.1/PP.00.9/12/2024 tanggal 10 Desember 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Aniska Septi Sabena/ Batu Panco, 02 September 2003
NIM	: 21531008
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/ Fakultas	: Pendidikan Agama Islam (PAI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	: Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian	: SMAN 1 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 11 Desember 2024 s/d 10 Maret 2025
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 11 Desember 2024



Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong

ZULKARNAIN, SH
 Pembina Tingkat I/ IV.b
 NIP. 19561010 200704 1 001

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SMAN 1 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU

SMA NEGERI 1 REJANG LEBONG

Jalan Basuki Rahmat Nomor 1, Air Putih Baru, Curup, Rejang Lebong 39114

Telepon (0732) 21512, Faksimile (0732) 21512

Laman sman1rejanglebong.sch.id, Pos-el smansacr@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : B.000.9.2/ 93 /SMAN1RL/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Afrison, M.Pd.
NIP : 197209091998011001
pangkat/gol : Pembina Utama Muda (IV/c)
jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

nama : Aniska Septi Sabena
NIM : 21531008
prodi/jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI) / Tarbiyah
perguruan tinggi : IAIN Curup

Benar telah melaksanakan Penelitian dengan Judul " **Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Berbasis QR Code Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong** ", yang telah di laksanakan pada tanggal 11 Desember 2024 s/d 10 Maret 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 25 Februari 2025

Kepala Sekolah
SMA Negeri 1 Rejang Lebong,



Afrison, M.Pd
Pembina Utama Muda (IV/c)
NIP 197209091998011001

Lampiran 4 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Jadwal Penelitian
1.	Seminar proposal	12 Juli 2024
2.	Penerbitan SK pembimbing	18 September 2024
3.	ACC Bab I,II, dan III.	14 November 2024
4.	Penerbitan Surat Izin Penelitian	11 Desember 2024
	Penelitian	13 Januari s/d 17 Januari 2025
	Penyebaran angket analisis kebutuhan guru	14 Januari 2025 s/d 15 Januari 2025
5.	Penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik	15 Januari 2015
	Penyebaran angket analisis dokumen	16 Januari 2025 s/d 17 Januari 2025
6.	Penerbitan surat keterangan selesai penelitian	25 Februari 2025
7.	Pengembangan produk Media Video Pembelajaran Berbasis <i>QR Code</i> Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang Lebong	25 Februari 2025 s/d 30 April 2025
8.	Uji Validasi Ahli Bahasa	15 Mei 2025
9.	Uji Validasi Ahli Materi	16 Mei 2025
10.	Uji Validasi Ahli Media	19 Mei 2025
11.	ACC Bab IV dan V serta ACC ujian munaqosyah	2 Juni 2025

Lampiran 5 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Satuan Pendidikan : SMAN 1 Rejang Lebong
Mata Pelajaran : PAI dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : X / Genap
Fase : E

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada fese ini, peserta didik memiliki:

- Menganalisis ayat Al-Qur'an dan hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; dapat membaca dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat AlQur'an serta hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; dapat menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan lebih berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.

B. ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Al-Qur'an dan Hadist	Peserta didik mampu, menganalisis ayat Al-Qur'an dan hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; dapat membaca dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur'an serta hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; dapat menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan lebih berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.
Akidah	Peserta didik menganalisis makna syu'abul īman (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; mempresentasikan makna syu'abul īman (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya; serta menerapkan beberapa sikap dan karakter sebagai cerminan cabang iman dalam kehidupan.
Akhlak	Peserta didik menganalisis manfaat menghindari akhlak madzmumah; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap madzmumah; meyakini bahwa akhlak madzmumah adalah larangan dan akhlak mahmudah adalah perintah agama; serta membiasakan diri untuk menghindari akhlak madzmumah dan menampilkan akhlak mahmudah dalam kehidupan sehari-hari.
Fikih	Peserta didik mampu menganalisis implementasi fikih muamalah dan al-kulliyatu al-khamsah (lima prinsip dasar hukum Islam); menyajikan paparan tentang fikih muamalah dan al-kulliyatu al-khamsah meyakini bahwa ketentuan fikih muamalah dan al-kulliyatu al-khamsah adalah ajaran agama; serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedulian, dan kepekaan sosial.

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
2, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina;									
6.4 Melalui model pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), peserta didik mampu menyajikan paparan mengenai bahaya larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina;									

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
6.5 Melalui model discovery learning, peserta didik mampu meyakini bahwa pergaulan bebas dan zina merupakan larangan agama;									
6.6 Melalui model discovery learning, peserta didik mampu membiasakan sikap menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan									

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.									
7.1 Melalui model pembelajaran point counter-point, peserta didik dapat menganalisis cabang iman: hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., khauf, raja', dan tawakal kepada-Nya, sehingga meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak	Hakikat Mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., Khauf, Raja', dan Tawakkal Kepada-Nya	- Memahami Hakikat Mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala. - Memahami Hakikat Takut Kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. (khauf) - Memahami Hakikat Berharap kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. (raja') - Memahami Hakikat Tawakkal Kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala.	- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. - Berkebinekaan global. - Bernalar kritis.	Mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., khauf, raja', dan tawakal	- Hakikat Mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala. - Hakikat Takut Kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. (khauf) - Hakikat Berharap kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. (raja') - Hakikat Tawakkal Kepada Allah	Mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., khauf, raja', dan tawakal	9 JP	- Buku Panduan Guru dan Siswa Pendidikan Agama Islam Kelas X Kemendikbud Pusat Kurikulum dan Perbukuan - Sumber lain yang Relevan (Menjadi Pribadi Terpuji, karya Ahmad Yani)	- Sikap - Pengetahuan - Keterampilan

[illegible]

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
terdapat banyak cabang-cabangnya, dan tercermin pada akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.									
7.3 Melalui model pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat membuat dan mempresentasikan media pembelajaran tentang hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala.,									

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
khauf, raja', dan tawakal kepada-Nya, sehingga meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya, dan tercermin pada akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.									
8.1 Melalui metode discovery learning, mampu menganalisis manfaat menghindari sikap temperamental (ghadhab),	Menghindari dari Akhlak Madzmu mah dan Membiasakan akan Akhlak Mahmudah Agar Hidup Nyaman	• Mampu Menghindarkan Diri dari Sifat Temperamental (Ghadhab) • Mampu Membiasakan Perilaku Kontrol Diri • Mampu Membiasakan	• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. • Bergotong royong.	Temperamental, ghadhab, berani, syaja'ah, kontrol diri	• Menghindarkan Diri dari Sifat Temperamental (Ghadhab) • Membiasakan Perilaku Kontrol Diri • Membiasakan Perilaku	Temperamental, ghadhab, berani, syaja'ah, kontrol diri	9 JP	• Buku Panduan Guru dan Siswa Pendidikan Agama Islam Kelas X Kemendikbud Pusat Kurikulum	• Sikap • Pengetahuan • Keterampilan

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
n sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari.									
9.1 Melalui model pembelajaran <i>jig</i> Shallallahu 'alaihi wa sallam learning, peserta didik dapat menganalisis pengertian dan urutan al-kuliyatu al-khamsah, sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan masa'il al-diniyah	Menerapkan al-Kuliyatu al-Khamsah dalam Kehidupan Sehari-hari	- Mengetahui Pengertian al-Kuliyatul al-Khamsah - Mengetahui Urutan al-Kuliyatu al-Khamsah - Mengetahui Macam-Macam al-Kuliyatu al-Khamsah	- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. - Bergotong royong. - Bernalar kritis.	al-Kuliyatu al-Khamsah, hifzhu al-din, hifzhu alnafs, hifzhu al-'aql, hifzhu al-nasl, hifzhu al-mal	- Pengertian al-Kuliyatul al-Khamsah - Urutan al-Kuliyatu al-Khamsah - Macam-Macam al-Kuliyatu al-Khamsah	al-Kuliyatu al-Khamsah, hifzhu al-din, hifzhu alnafs, hifzhu al-'aql, hifzhu al-nasl, hifzhu al-mal	9 JP	- Buku Panduan Guru dan Siswa Pendidikan Agama Islam Kelas X Kemendikbud Pusat Kurikulum dan Perbukuan. - Sumber lain yang Relevan (Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i	- Sikap - Pengetahuan - Keterampilan

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
(masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.								atas Pelbagai Persoalan Umat, karya M. Quraish Shihab)	
9.2 Melalui model pembelajaran inquiry learning, peserta didik dapat menganalisis macam-macam dan penerapan al-kulliyatu al-khamsah, sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan masa'il								• Internet (Google, Youtube dan ilmuguru.org)	

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
diniyah (masalahma salah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.									
10.1 Melalui metode discovey learning dan information search, mampu menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam;	Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa)	- Mengetahui Dakwah Islam Periode Pra Wali Songo - Mengetahui Sejarah Dakwah Islam Masa Wali Songo - Mengetahui Metode Dakwah Wali Songo - Mengetahui Wali Songo dan Pembentukan Masyarakat	- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. - Berkebinekaan global. - Bergotong royong. - Bernalar kritis.	Wali Songo, metode, strategi penyebaran Islam	- Dakwah Islam Periode Pra Wali Songo - Sejarah Dakwah Islam Masa Wali Songo - Metode Dakwah Wali Songo - Wali Songo dan Pembentukan Masyarakat	Wali Songo, metode, strategi penyebaran Islam	9 JP	- Buku Panduan Guru dan Siswa Pendidikan Agama Islam Kelas X Kemendikbud Pusat Kurikulum dan Perbukuan - Sumber lain yang Relevan	- Sikap - Pengetahuan - Keterampilan

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
10.2 Melalui metode timeline, mampu mempresentasikan paparan mengenai sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali Songo di Indonesia yang dilakukan secara damai;		Islam di Nusantara Mengetahui Hikmah dan Pesan Damai dari Dakwah Wali Songo di Tanah Jawa			Islam di Nusantara Hikmah dan Pesan Damai dari Dakwah Wali Songo di Tanah Jawa			(Sholichin Salam, Sekitar Wali Songo, Kudus, Menara Kudus, 1960, Rahimsyah, Kisah Wali Songo, Penyebar Agama Islam di Tanah Jawa, Surabaya, Mulia Jaya, 2008, dan M.C. Riecklefs, Sejarah Indonesia Modern 1200 – 2008,	
10.3 Melalui metode mask party, mampu meyakini metode dakwah yang moderat, bi al-hikmah wa al-									

Lampiran 6 Modul Ajar

MODUL AJAR

MENJAUHI PERGAULAN BEBAS DAN PERBUATAN ZINA UNTUK MELINDUNGI HARKAT DAN MARTABAT MANUSIA

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Aniska Septi Sabena
Satuan Pendidikan	: SMA
Fase / Kelas	: E - X (Sepuluh)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Alokasi Waktu	: 5 Pekan / 15 JP
Tahun Penyusunan	: 2025

II. KOMPETENSI AWAL

Guru bisa berkomunikasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga penyakit menular seksual dan lain-lain. Diskusi dengan guru mata pelajaran lain ini akan menambah wacana dan pengetahuan guru terhadap pengembangan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Mandiri dan Berkebinekaan Global

IV. SARANA DAN PRASARANA

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya video pembelajaran berbasis *QR Code*, mushaf al-Qur'an, komputer/laptop dan jaringan internet.

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas X (Fase E) yang menjadi target yaitu peserta didik reguler atau inklusi

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui metode *reading aloud* dan *the power of two*, peserta didik mampu membiasakan diri membaca dengan tartil Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis terkait;
- Melalui metode *muraja'ah* dan metode *tasmi'*, peserta didik mampu menghafalkan dengan fasih dan lancar Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. an- Nur /24: 2, serta hadis terkait;
- Melalui metode *mind mapping* ayat peserta didik mampu menganalisis Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina;
- Melalui model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), peserta didik mampu menyajikan paparan mengenai bahaya larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.
- Melalui model *discovery learning*, peserta didik mampu meyakini bahwa pergaulan bebas dan zina merupakan larangan agama
- Melalui model *discovery learning*, peserta didik mampu membiasakan sikap menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan berhati-hati dan menjaga kehormatan diri

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Guru dapat menghubungkan pelajaran dengan pengamatan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, misalnya kasus-kasus kehamilan yang tidak diinginkan (KTD) di kalangan pelajar dan mahasiswa akibat dari pergaulan bebas, tingginya angka perceraian karena kasus perselingkuhan, atau berita tentang penemuan mayat bayi yang baru saja dibuang setelah dilahirkan, dan lain-lain.
- Guru memberikan pembeda dengan memberikan gambaran siswa yang berprestasi baik akademik maupun non akademik, sukses dalam pendidikan dan selalu menjaga

adab dalam pergaulan, membina rumah tangga menjadi keluarga yang bahagia dan sukses dengan kehidupannya.

- Peserta didik diminta mengemukakan pendapatnya lalu mengambil hikmah dan pelajaran dari kedua perbandingan kondisi yang berbeda tersebut.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Kegiatan awal, peserta didik mengamati dan mempelajari cerita gambar (cergam) dan infografis. Tampilan menarik infografis akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi untuk mempelajari materi pelajaran.
- Kegiatan selanjutnya peserta didik diminta mencermati gambar terkait materi dan menuliskan komentar atau pesan moral yang terkandung dalam gambar tersebut (aktivitas 6.1).
- Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap komentar peserta didik bahwa pernikahan merupakan lembaga resmi yang diakui oleh negara dan sah menurut hukum agama, dalam rangka menyalurkan hasrat biologis yang halal dan tidak melanggar norma. Berbeda hal-nya dengan pergaulan bebas tanpa ikatan pernikahan yang dilakukan baik oleh orang yang sama-sama masih lajang, maupun sudah terikat pernikahan dan melakukannya dengan pasangan lain yang sangat dilarang oleh norma agama maupun hukum positif yang berlaku di Indonesia. Peserta didik harus mampu menjaga marwah dan kehormatan dirinya, hingga sampai ke jenjang pernikahan dan tidak boleh terjerumus dalam pergaulan bebas.
- Dilanjutkan dengan membaca dan mencermati kisah inspiratif agar peserta didik dapat mengambil hikmah dan nilai-nilai keteladanan dari kisah tersebut (aktivitas 6.2).
- Guru perlu memberikan *reinforcement* terhadap hikmah kisah inspiratif yang disimpulkan oleh peserta didik, bahwa godaan untuk melakukan pergaulan bebas dan zina dapat terjadi kepada siapa pun, kapan pun dan dimana pun. Apalagi derasnya informasi dan mudahnya akses teknologi komunikasi sangat berpengaruh terhadap hal tersebut. Oleh karena itu, salah satu benteng yang kokoh untuk menghindar dari godaan untuk melakukan pergaulan bebas dan zina salah satunya adalah dengan mempertimbangkan dampak buruknya apabila terjadi dengan dan atau pada keluarga masingmasing. Terdapat marwah, harga diri dan kehormatan keluarga yang harus senantiasa di jaga, sehingga terhindar dari potensi melakukan perbuatan tercela tersebut.

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah metode *reading aloud* pada materi ini adalah sebagai berikut:

- Peserta didik membentuk kelompok dengan mempertimbangkan heterogenitas.
- Peserta didik yang paling fasih dan lancar dalam membaca Al-Qur'an disebar pada tiap kelompok dan bertindak sebagai guru tutor sebaya.
- Anggota kelompok belajar membaca Al-Qur'an dipandu oleh guru dan video pembelajaran yang menyajikan lantunan Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2.
- Mintalah beberapa peserta didik secara acak dari yang sudah mahir, lancar maupun yang masih terbata-bata untuk membaca dengan volume yang cukup keras.
- Guru bertindak sebagai fasilitator, motivator dan narasumber yang akan mengontrol bacaan peserta didik setelah belajar kepada temannya sebagai guru tutor sebaya.

Langkah-langkah metode *the power of two* pada materi ini adalah sebagai berikut:

- Setelah aktivitas membaca cukup, guru mengkondisikan peserta didik agar duduk berpasangan (dua orang).
- Guru meminta peserta didik berlatih membaca dan mengidentifikasi hukum tajwid yang ada pada Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2. Dari video pembelajaran yang sudah disediakan
- Setiap pasangan kelompok harus saling berlatih dan saling mengoreksi
- Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut yang dituliskan dalam selembar kertas secara berpasangan kelompok
- Setelah selesai setiap pasangan kelompok akan bertukar kertas dan saling mengoreksi sesuai dengan jawaban benar yang disebutkan guru
- Setelah semua melakukan aktivitas ini, guru membandingkan jawabannya secara klasikal dan memberikan penguatan terhadap pemahaman hukum tajwid dari Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. an- Nur/24: 2 kepada seluruh peserta didik.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Mengetahui,
Waka Kurikulum
SMAN 1 Rejang Lebong

Curup, Maret 2025
Mahasiswa

Marini Sustariana, S.Pd
NIP : 198203132006042009

Aniska Septi Sabena
NIM : 21531008

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah metode *muraja'ah* dan metode *tasmi'* sebagai berikut:

- Guru meminta peserta didik menyimak video pembelajaran yang menyajikan Murajaah dan mufradat dari Q.S. al- Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2
- Guru meminta peserta didik membaca arti perkata dari Q.S. al- Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, kemudian membaca ayat berserta terjemahnya.
- Peserta didik berlatih dan praktik membaca arti per kata dari Q.S. al- Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, kemudian membaca ayat berserta terjemahnya secara berpasangan.

- Peserta didik menghafal arti perkata, kemudian menghafal ayat berserta terjemahnya secara berpasangan.
- Masing-masing peserta didik akan menyetorkan hafalan kepada guru sebagai bahan penilaian,

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

Mengetahui,
Waka Kurikulum
SMAN 1 Rejang Lebong

Curup, Maret 2025
Mahasiswa

Marini Sustariana, S.Pd
NIP : 198203132006042009

Aniska Septi Sabena
NIM : 21531008

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah model pembelajaran *mind mapping* ayat adalah:

- Guru menciptakan suasana kondusif selama proses pembelajaran.
- Guru menjelaskan ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran.
- Guru meminta peserta didik untuk menyimak penjelasan tentang isi kandungan Q.S. al-Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2 pada video pembelajaran yang di sajikan

- Guru dan peserta didik membuat peta konsep yang sesuai dengan isi kandungan Q.S. al-Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2 sebagai penguat pemahaman.
- Peserta didik saling bertukar peta konsep agar bisa saling mengoreksi dan memberi masukan.
- Guru memberikan kesimpulan.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Mengetahui,
Waka Kurikulum
SMAN 1 Rejang Lebong

Curup, Maret 2025
Mahasiswa

Marini Sustariana, S.Pd
NIP : 198203132006042009

Aniska Septi Sabena
NIM : 21531008

PERTEMUAN KE-4

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah:

- Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimak video pembelajaran tentang bagaimana Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. an- Nur/24: 2.

- Guru bersama peserta didik merancang proyek yakni membuat poster yang berisikan seruan tentang bahaya pergaulan bebas dan zina, sekreatif mungkin.
- Menyusun jadwal yang berisi target waktu penyelesaian proyek.
- Guru memantau aktivitas peserta didik dan kemajuan proyek.
- Menilai hasil proyek untuk mengukur ketercapaian kriteria ketuntasan minimal.
- Mengevaluasi pengalaman saat merancang dan membuat proyek, dan bersama-sama melakukan refleksi.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Mengetahui,
Waka Kurikulum
SMAN 1 Rejang Lebong

Curup, Maret 2025
Mahasiswa

Marini Sustariana, S.Pd
NIP : 198203132006042009

Aniska Septi Sabena
NIM : 21531008

PERTEMUAN KE-5

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis *discovery learning* adalah:

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

- Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimak video pembelajaran tentang pergaulan bebas dan zina merupakan larangan dan video pembelajaran mengenai sikap menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan berhati-hati dan menjaga kehormatan diri
- Guru meminta peserta didik menganalisis terkait perilaku dan upaya menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik melakukan aktivitas pengumpulan data dan informasi dari referensi buku-buku yang relevan untuk menjawab rumusan masalah.
- Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil analisa dan memberi kesimpulan.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Mengetahui,
Waka Kurikulum
SMAN 1 Rejang Lebong

Curup, Maret 2025
Mahasiswa

Marini Sustariana, S.Pd
NIP : 198203132006042009

Aniska Septi Sabena
NIM : 21531008

Lampiran 7 Kisi-kisi dan Subindikator Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

NO	Indikator	Butir soal
1.	Perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis digital	1, 2
2.	Media pembelajaran berbasis digital terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata.	3, 4
3.	Media berbasis digital meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.	5, 7
4.	Media pembelajaran berbasis digital dapat menambah wawasan kebahasaan.	8, 9
5.	Penggunaan media berbasis digital dapat memberikan stimulus dan motivasi.	10, 11
6.	Kapasitas tinggi dalam menyimpan data. Sebuah <i>QR Code</i> dapat menyimpan sampai 7.089 angka.	12
7.	Ukuran <i>QR Code</i> yang kecil dapat menyimpan sejumlah data yang sama dengan barcode ID dan tidak memerlukan ruang besar	13, 14, 15
8.	<i>QR Code</i> dapat mengoreksi kesalahan, tergantung pada Tingkat koreksi kesalahan yang dipilih dari <i>QR Code</i> yang kotor atau rusak sampai 30%	16
9.	<i>QR Code</i> memiliki banyak data yang dapat menangani angka, abjad, symbol, karakter, dan Bahasa asing.	17, 18 ,19
10.	Komposisi distributor <i>QR Code</i> tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung	20

Lampiran 8 Angket Analisis Kebutuhan Guru

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS QR CODE

Instrumen ini digunakan untuk melakukan analisis tingkat kebutuhan guru terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR code yang akan digunakan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Rejang Lebong.

Identitas Responden

Nama Lengkap : yamsasmi. S. Ag. MM
 Nama Sekolah : SMAN 1 Rejang - Lebong
 Tanda Tangan 

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden di atas berdasarkan data yang sebenar-benarnya
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan di bawah ini
3. Berilah tanda ☒ pada setiap jawaban yang Anda pilih
4. Berilah komentar Anda terhadap jawaban yang telah diberikan
5. Jika Anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda ☐ pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki 5 kemungkinan jawaban sebagai berikut :
 - Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
 - Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
 - Skor 4 : Setuju (S)
 - Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	KS	S	SS	
1.	Guru membutuhkan media video pembelajaran yang berbasis digital untuk melatih kecakapan digitalisasi.				✓		
2.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> dalam proses pembelajaran				✓		
3.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk menyajikan materi ke dalam bentuk yang lebih rasional atau nyata.					✓	
4.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memahami sesuatu materi yang bersifat abstrak.			✓			
5.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk meminimalisir keterbatasan ruang pembelajaran.				✓		
6.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk meminimalisir keterbatasan waktu pembelajaran.					✓	
7.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan jarak pembelajaran.			-		✓	
8.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk						

	menambah pembendaharaan kosa kata.			✓			
9.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk mempelajari dan memahami kosa kata bahasa Inggris yang biasanya muncul di dunia <i>digital</i> .					✓	
10.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan stimulus dan rangsangan untuk belajar secara aktif dan menyenangkan dengan media pembelajaran.				✓		
11.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan dibantu alat komunikasi media pembelajaran yang menyenangkan.				✓		
12	Guru membutuhkan media pembelajaran dengan kapasitas tinggi untuk menyimpan data.					✓	
13.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> dalam ukuran kecil					✓	
14.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan sejumlah data					✓	
15	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena tidak memerlukan ruang besar.					✓	
16.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat mendeteksi dan mengoreksi kesalahan pada <i>QR Code</i> yang rusak sampai 30%				✓		

17.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karna dapat menyimpan data dalam bentuk angka dan abjad				✓		
18.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan simbol dan karakter				✓		
19.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan berbagai macam bentuk bahasa.				✓		
20.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat dibaca meskipun pada permukaan yang melengkung.			✓			

Lampiran 9 Kisi-kisi dan Subindikator Analisis Dokumen

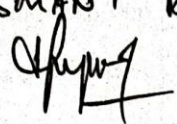
NO	Indikator	Butir soal
1.	Perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran yang berbasis digital	1, 2
2.	Media pembelajaran berbasis digital terbukti menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata.	3, 4
3.	Media berbasis digital meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.	5, 7
4.	Media pembelajaran berbasis digital dapat menambah wawasan kebahasaan.	8, 9
5.	Penggunaan media berbasis digital dapat memberikan stimulus dan motivasi.	10, 11
6.	Kapasitas tinggi dalam menyimpan data. Sebuah QR Code dapat menyimpan sampai 7.089 angka.	12
7.	Ukuran QR Code yang kecil dapat menyimpan sejumlah data yang sama dengan barcode ID dan tidak memerlukan ruang besar	13, 14, 15
8.	QR Code dapat mengoreksi kesalahan, tergantung pada Tingkat koreksi kesalahan yang dipilih dari QR Code yang kotor atau rusak sampai 30%	16
9.	QR Code memiliki banyak data yang dapat menangani angka, abjad, symbol, karakter, dan Bahasa asing.	17, 18, 19
10.	Komposisi distributor QR Code tetap dapat dibaca pada permukaan melengkung	20

Lampiran 10 Angket Analisis Dokumen

ANGKET ANALISIS DOKUMEN PENGEMBANGAN VIDIO PEMBELAJARAN BERBASIS QR CODE

Instrumen ini digunakan untuk melakukan analisis tingkat kebutuhan guru terhadap Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Berbasis QR code yang akan digunakan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Rejang Lebong.

Identitas Responden

Nama Lengkap : EDI SUPRIYANTO, M.Pd.S
 Nama Sekolah : SMA N 1 Rejang Lebong
 Tanda Tangan : 

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden di atas berdasarkan data yang sebenar-benarnya
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan di bawah ini
3. Berilah tanda ☒ pada setiap jawaban yang Anda pilih
4. Berilah komentar Anda terhadap jawaban yang telah diberikan
5. Jika Anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda ☐ pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki 5 kemungkinan jawaban sebagai berikut :
 - Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
 - Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
 - Skor 4 : Setuju (S)
 - Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	KS	S	SS	
1.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis digital untuk melatih kecakapan digitalisasi ?				✓		
2.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> dalam proses pembelajaran ?				✓		
3.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> dalam menyajikan materi ke bentuk yang lebih rasional atau nyata ?				✓		
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> untuk memahami sesuatu materi yang bersifat abstrak ?				✓		
5.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis				✓		

	digital untuk meminimalisir keterbatasan ruang pembelajaran ?					
6.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan waktu pembelajaran ?			✓		
7.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan jarak pembelajaran. ?			✓		
8.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis digital untuk menambah pembendaharaan kosa kata peserta didik ?			✓		
9.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis digital yang dapat			✓		

	mempelajari dan memahami kosa kata bahasa Inggris yang biasanya muncul di dunia <i>digital</i> .?						
10.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> yang digunakan bisa memberikan stimulus bahwa digital tidak meluluh menyenangkan di dunia permainan, namun juga menyenangkan sebagai media pembelajaran.?				✓		
11.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> yang digunakan bisa memberikan motivasi komunikasi pembelajaran yang menyenangkan.?				✓		
12.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini memiliki kapasitas tinggi untuk menyimpan data?				✓		

13.	apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini yang ukuran kecil seperti <i>QR Code</i> ?			✓			
14.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini seperti <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan sejumlah data ?		✓				
15.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang tidak memerlukan ruang besar?			✓			
16.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat mendeteksi dan mengoreksi kesalahan pada <i>QR Code</i> yang rusak sampai 30% ?.	✓					
17.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan data dalam bentuk angka dan abjad ?.		✓				

18.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan simbol dan karakter ?.		✓				
19.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan berbagai macam bentuk Bahasa ?.			✓			
20.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat dibaca meskipun pada permukaan yang melengkung ?.		✓				

Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi

Lampiran : 2 berkas

Kepada Yth.

Dr. Deri Wanto, MA.

di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi, saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Aniska Septi Sabena

NIM : 21531008

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong

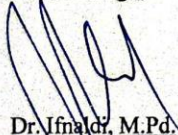
Dengan ini memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code yang telah saya buat pada penelitian ini. Bersamaan dengan surat ini, saya lampirkan kisi-kisi beserta instrumen validasi yang diperlukan.

Demikian surat permohonan ini saya ajukan sebagai bahan pertimbangan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu Dosen Ahli, saya ucapkan terima kasih.

Curup, 7 Mei 2025

Mengetahui,

Pembimbing I,



Dr. Ifnaldri, M.Pd.

NIP. 19850627 200003 1 002

Pembimbing II,



Jenny Fransiska, M. Pd.

NIP. 19880630 2020 12 2004

Peneliti,



Aniska Septi Sabena

NIM. 21531008

Lampiran 12 Kisi-kisi dan Subindikator Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Subindikator
1.	Kesesuaian materi dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)	1. Kelengkapan materi 2. Keluasan materi 3. Kedalaman materi
2.	Keakuratan materi	4. Keakuratan materi 5. Keakuratan data dan fakta 6. Keakuratan contoh 7. Keakuratan gambar dan ilustrasi 8. Keakuratan istilah-istilah
3.	Memutakhirkan materi	9. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari 10. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari
4.	Mendorong keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu 12. Menciptakan kemampuan bertanya

Lampiran 13 Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang Lebong

Penyusun : Aniska Septi Sabena

Pembimbing : 1. Dr. Ifnaldi, M.Pd.
2. Jenny Fransiska, M.Pd

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Adanya Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang Lebong , maka melalui intrumen ini Bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* yang telah dibuat. Video pembelajaran ini diperuntukan untuk peserta didik kelas X (sepuluh) semester genap. Hasil penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran pendidikan agama islam ini. Sehingga, dapat diketahui layak atau tidaknya materi tersebut digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam. Aspek penilaian materi ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan materi, oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

1. Petunjuk Pengisian Angket

a. Bapak/Ibu kami mohon untuk dapat memberikan tanda ceklist ☒ pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut ;

5 : Sangat layak

4 : Layak

3 : Cukup layak

2 : Kurang layak

1 : Tidak layak

b. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon mengisi identitas diri secara lengkap

c. Atas perhatian dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih

2. Identitas Ahli Validasi Materi

Nama : Dr. Deri Wanto, MA
 NIP : 19871108 201903 1 004
 Jabatan : Lektor Kepala

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		TL	KL	CL	L	SL
Kesesuaian materi dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)	1. Kelengkapan materi				✓	✓
	2. Keluasan materi				✓	
	3. Kedalaman materi				✓	
Keakuratan materi	4. Keakuratan materi				✓	
	5. Keakuratan data dan fakta				✓	
	6. Keakuratan contoh				✓	
	7. Keakuratan gambar dan ilustrasi			✓		
	8. Keakuratan istilah-istilah				✓	
Memutakhirkan materi	9. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari				✓	
	10. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari				✓	
Mendorong keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu				✓	
	12. Menciptakan kemampuan bertanya				✓	

3. Komentas dan Saran Perbaikan

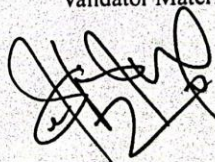
Perbaikan dari segi teknis dan Interaktif

Setelah mengisi tabel penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda ceklist ☒ untuk memberikan Kesimpulan terhadap materi pada video pembelajaran berbasis *QR code* pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam di kelas X SMAN 1 Rejang Lebong pada table berikut ;

Video pembelajaran layak digunakan tanpa revisi	
Video pembelajaran layak digunakan dengan revisi	✓
Video pembelajaran belum layak digunakan	

Curup, Mei 2025

Validator Materi



NIP :

Lampiran 14 Surat Permohonan Validasi Ahli Media

Hal : Permohonan Validasi Ahli Media

Lampiran : 2 berkas

Kepada Yth.

Sagiman, M. Kom.

di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi, saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Aniska Septi Sabena

NIM : 21531008

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong

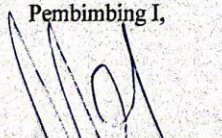
Dengan ini memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code yang telah saya buat pada penelitian ini. Bersama dengan surat ini, saya lampirkan kisi-kisi beserta instrumen validasi yang diperlukan.

Demikian surat permohonan ini saya ajukan sebagai bahan pertimbangan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu Dosen Ahli, saya ucapkan terima kasih.

Curup, 7 Mei 2025

Mengetahui,

Pembimbing I,


Dr. Irfaldi, M.Pd.
NIP. 19650627 200003 1 002

Pembimbing II,


Jenny Fransiska, M. Pd.
NIP. 19880630 2020 12 2004

Peneliti,


Aniska Septi Sabena
NIM. 21531008

Lampiran 15 Kisi-kisi dan Subindikator Validasi Ahli Media

No	Indikator	Subindikator
1.	Tujuan	1. Memperjelas dan mempermudah pembelajaran 2. Menangani keterbatasan ruang dan waktu 3. Memperkenalkan teknologi dalam inovasi pembelajarn
2.	Karakteristik	4. Kejelasan pesan 5. Kemudahan penggunaan 6. Dapat merepresentasikan isi 7. Adanya visualisasi dengan multimedia
3	Kriteria	8. Dapat digunakan secara klasikal dan individual 9. Tipe materi yang menarik 10. Durasi waktu tidak terlalu Panjang 11. Format sajian video sesuai dengan target audiens 12. Kualitas teknis (gambar, suara, editing) memenuhi standar
4.	Kualitas gambar	13. Resolusi gambar jelas dan jernih
5.	Kualitas suara	14. Tidak ada gangguan suara (<i>noise</i>) di dalam video
6.	Perpaduan gambar	15. Komposisi elemen gambar tidak berlebihan
7.	Animasi	16. Realisme atau kehaluhan gerakan karakter
8.	<i>Mixing</i>	17. Finalisasi hasil video yang jelas, dan menarik untuk didengarkan
9.	Ide program	18. Program pembelajaran inovatif
10.	Rumusan tujuan video	19. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kelas X SMA semester genap 20. Tujuan pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa
11.	Materi video	21. Sinopsis keseluruhan materi jelas
12.	Unsur suara	22. kejelasan suara narator 23. Suara <i>backsound</i> dengan narator tidak bertabrakan

13.	Unsur visual	24. Kehalusan gambar hidup 25. Animasi tidak berlebihan 26. Elemen grafis mendukung tampilan visual 27. Format naskah sesuai dengan penyajian video
14.	Media Pembelajaran	28. Melatih kecakapan digitalisasi 29. Menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata 30. Meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak. 31. Menambah wawasan kebahasaan
15.	<i>QR Code</i>	32. Memberikan stimulus dan motivasi 33. Kapasitas tinggi dalam penyimpanan 34. Tidak memerlukan ruang besar 35. Dapat mengoreksi kesalahan pada <i>QR Code</i> yang kotor atau rusak sampai 30% 36. <i>QR Code</i> memiliki banyak data angka, abjad, simbol, karakter, dan Bahasa 37. <i>QR Code</i> dapat dibaca pada permukaan melengkung.

Lampiran 16 Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang Lebong

Penyusun : Aniska Septi Sabena

Pembimbing : 1. Dr. Ifhaldi, M.Pd.
2. Jenny Fransiska, M.Pd

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Adanya Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang Lebong , maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* yang telah dibuat. Video pembelajaran ini diperuntukan untuk peserta didik kelas X (sepuluh) semester genap. Hasil penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran pendidikan agama islam ini. Sehingga, dapat diketahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam. Angket validasi dibuat berdasarkan kesesuaian video pembelajaran dilihat dari aspek kaidah, aspek tata laksana, dan aspek pembuatan naskah. Serta di kolaborasikan dengan indikator media pembelajaran dan *QR Code*.

1. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bapak/Ibu kami mohon untuk dapat memberikan tanda ceklist ☒ pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut ;
 - 5 : Sangat layak
 - 4 : Layak
 - 3 : Cukup layak
 - 2 : Kurang layak
 - 1 : Tidak layak
- b. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon mengisi identitas diri secara lengkap
- c. Atas perhatian dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih

2. Identitas Ahli Validasi Media

Nama : Dr. Sugiman, M.kom
 NIP : 197905012009011007
 Jabatan : Kepala SPI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		TL	KL	CL	L	SL
Tujuan	1. Memperjelas dan mempermudah pembelajaran				✓	
	2. Menangani keterbatasan ruang dan waktu				✓	
	3. Memperkenalkan teknologi dalam inovasi pembelajarn				✓	
Karakteristik	4. Kejelasan pesan				✓	
	5. Kemudahan penggunaan					✓
	6. Dapat merepresentasikan isi				✓	
	7. Adanya visualisasi dengan multimedia				✓	
Kriteria	8. Dapat digunakan secara klasikal dan individual				✓	
	9. Tipe materi yang menarik				✓	
	10. Durasi waktu tidak terlalu Panjang				✓	
	11. Format sajian video sesuai dengan target audiens			✓		
	12. Kualitas teknis (gambar, suara, editing) memenuhi standar				✓	
Kualitas gambar	13. Resolusi gambar jelas dan jernih				✓	

Kualitas suara	14. Tidak ada gangguan suara (<i>noise</i>) di dalam video				✓	
Perpaduan gambar	15. Komposisi elemen gambar tidak berlebihan				✓	
Animasi	16. Realisme atau kehaluhan gerakan karakter				✓	
Mixing	17. Finalisasi hasil video yang jelas, dan menarik untuk didengarkan				✓	
Ide program	18. Program pembelajaran inovatif					✓
Rumusan tujuan video	19. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kelas X SMA semester genap					✓
	20. Tujuan pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa				✓	
Materi video	21. Sinopsis keseluruhan materi jelas				✓	
Unsur suara	22. kejelasan suara narator				✓	
	23. Suara <i>background</i> dengan narator tidak bertabrakan				✓	
Unsur visual	24. Kehalusan gambar hidup				✓	
	25. Animasi tidak berlebihan				✓	
	26. Elemen grafis mendukung tampilan visual				✓	
	27. Format naskah sesuai dengan penyajian video				✓	
Media Pembelajaran	28. Melatih kecakapan digitalisasi				✓	
	29. Menyajikan pembelajaran yang lebih rasional atau nyata				✓	
	30. Meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak.				✓	

	31. Menambah wawasan kebahasaan			✓		
	32. Memberikan stimulus dan motivasi				✓	
QR Code	33. Kapasitas tinggi dalam penyimpanan				✓	
	34. Tidak memerlukan ruang besar					✓
	35. Dapat mengoreksi kesalahan pada QR Code yang kotor atau rusak sampai 30%				✓	
	36. QR Code memiliki banyak data angka, abjad, simbol, karakter, dan Bahasa				✓	
	37. QR Code dapat dibaca pada permukaan melengkung.				✓	

3. Komentas dan Saran Perbaikan

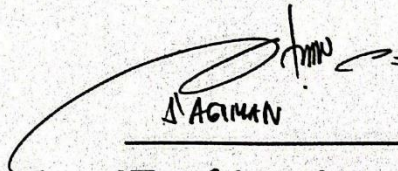
Hi, Buana, dan Insipitan lebrikan dy
 objek perbidikan dalam hal ini
 Tiggant SL T.A.

Setelah mengisi tabel penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda ceklist ☒ untuk memberikan Kesimpulan terhadap materi pada video pembelajaran berbasis *QR code* pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam di kelas X SMAN 1 Rejang Lebong pada table berikut ;

Video pembelajaran layak digunakan tanpa revisi	
Video pembelajaran layak digunakan dengan revisi	✓
Video pembelajaran belum layak digunakan	

Curup, 19-05 - 2025

Validator Media


A. AGIMAN

NIP : 1973 03 01 2005 01 1007 .

Lampiran 17 Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa

Hal : Permohonan Validasi Ahli Bahasa

Lampiran : 2 berkas

Kepada Yth.

Dr. Agita Misriani, M. Pd.

di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi, saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Aniska Septi Sabena

NIM : 21531008

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong

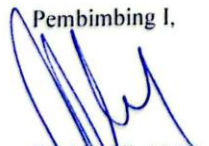
Dengan ini memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code yang telah saya buat pada penelitian ini. Bersamaan dengan surat ini, saya lampirkan kisi-kisi beserta instrumen validasi yang diperlukan.

Demikian surat permohonan ini saya ajukan sebagai bahan pertimbangan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu Dosen Ahli, saya ucapkan terima kasih.

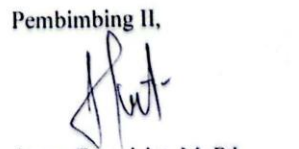
Curup, 7 Mei 2025

Mengetahui,

Pembimbing I,


Dr. Ifnaldi, M.Pd.
NIP. 19650627 200003 1 002

Pembimbing II,


Jenny Fransiska, M. Pd.
NIP. 19880630 2020 12 2004

Peneliti,


Aniska Septi Sabena
NIM. 21531008

Lampiran 18 Kisi-kisi dan Subindikator Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Subindikator
1.	Bahasa yang lugas	1. Ketetapan struktur kalimat 2. Keefektifan kalimat 3. Kebakuan istilah
2.	Bahasa yang komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi
3.	Dialogis dengan perkembangan peserta didik	5. Kemampuan memotivasi peserta didik
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Kesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik. 7. Ketetapan dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik
5.	Kesuaian dengan kaidah bahasa	8. Ketetapan tata bahasa 9. Ketetapan ejaan.

Lampiran 19 Angket Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang Lebong

Penyusun : Aniska Septi Sabena

Pembimbing : 1. Dr. Ifnaldi, M.Pd.
2. Jenny Fransiska, M.Pd

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Adanya Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Rejang Lebong , maka melalui intrumen ini Bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media video pembelajaran berbasis *QR Code* yang telah dibuat. Video pembelajaran ini diperuntukan untuk peserta didik kelas X (sepuluh) semester genap. Hasil penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video pembelajaran berbasis *QR Code* mata pelajaran pendidikan agama islam ini. Sehingga, dapat diketahui layak atau tidaknya bahasa tersebut digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam. Aspek penilaian kebahasaan ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan bahasa, oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

1. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bapak/Ibu kami mohon untuk dapat memberikan tanda ceklist ☒ pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut ;

5 : Sangat layak

4 : Layak

3 : Cukup layak

2 : Kurang layak

1 : Tidak layak

- b. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon mengisi identitas diri secara lengkap

- c. Atas perhatian dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih

2. Identitas Ahli Validasi Bahasa

Nama :

NIP :

Jabatan :

Indikator Penelitian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		TL	KL	CL	L	SL
Bahasa yang lugas	1. Ketetapan struktur kalimat				✓	
	2. Keefektifan kalimat				✓	
	3. Kebakuan istilah				✓	
Bahasa yang komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓	
Dialogis dengan perkembangan peserta didik	5. Kemampuan memotivasi peserta didik				✓	
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Kesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓	
	7. Ketetapan dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				✓	
Kesuaian dengan kaidah bahasa	8. Ketetapan tata bahasa			✓		
	9. Ketetapan ejaan.				✓	

3. Komentas dan Saran Perbaikan

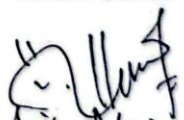
Dapat digunakan untuk penelitian dengan revisi beberapa penulisan.

Setelah mengisi tabel penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda ceklist ☒ untuk memberikan Kesimpulan terhadap materi pada video pembelajaran berbasis *QR code* pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam di kelas X SMAN 1 Rejang Lebong pada table berikut ;

Vidio pembelajaran layak digunakan tanpa revisi	
Vidio pembelajaran layak digunakan dengan revisi	✓
Video pembelajaran belum layak digunakan	

Curup, 15 - 5 - 2025

Validator Bahasa


Dr. Agita Musnani, N.Pd.

NIP: 19890807 2009032007

Lampiran 20 Hasil Pengembangan (Produk) Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*



Lampiran 21 Pengelompokan Data Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

Jumlah Responden : 3 Orang

Pengelompokan Data Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

No	Butir Pertanyaan	Pemerolehan Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Guru membutuhkan media video pembelajaran yang berbasis digital untuk melatih kecakapan digitalisasi.	0	0	0	1	2
2.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> dalam proses pembelajaran	0	0	0	1	2
3.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk menyajikan materi ke dalam bentuk yang lebih rasional atau nyata.	0	0	0	0	3
4.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memahami sesuatu materi yang bersifat abstrak.	0	0	0	2	1
5.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk meminimalisir keterbatasan ruang pembelajaran.	0	0	0	2	1
6.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk meminimalisir keterbatasan waktu pembelajaran.	0	0	0	0	3
7.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan jarak pembelajaran.	0	0	0	0	3
8.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk menambah pembendaharaan kosa kata.	0	0	2	0	1
9.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk mempelajari dan memahami kosa kata bahasa Inggris yang biasanya muncul di dunia <i>digital</i> .	0	0	0	2	1
10.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan stimulus dan rangsangan untuk belajar secara aktif dan menyenangkan dengan media pembelajaran.	0	0	0	2	1
11.	Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan dibantu alat komunikasi media pembelajaran yang menyenangkan.	0	0	0	1	2

12.	Guru membutuhkan media pembelajaran dengan kapasitas tinggi untuk menyimpan data.	0	0	0	1	2
13.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> dalam ukuran kecil	0	0	0	1	2
14.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan sejumlah data	0	0	0	1	2
15.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena tidak memerlukan ruang besar.	0	0	0	0	3
16.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat mendeteksi dan mengoreksi kesalahan pada <i>QR Code</i> yang rusak sampai 30%	0	0	0	2	1
17.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan data dalam bentuk angka dan abjad	0	0	0	3	0
18.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan simbol dan karakter	0	0	0	1	2
19.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan berbagai macam bentuk bahasa.	0	0	0	2	1
20.	Guru membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat dibaca meskipun pada permukaan yang melengkung.	0	0	1	1	1

Lampiran 22 Pengelompokan Data Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code

Jumlah Responden : 40 Orang

Pengelompokan Data Analisis Kebutuhan Peserta didik Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

No	Butir Pertanyaan	Pemerolehan Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Peserta didik membutuhkan media video pembelajaran yang berbasis digital untuk melatih kecakapan digitalisasi.	0	0	1	24	15
2.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> dalam proses pembelajaran	0	0	0	24	16
3.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk menyajikan materi ke dalam bentuk yang lebih rasional atau nyata.	0	0	0	22	18
4.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memahami sesuatu materi yang bersifat abstrak.	0	0	0	19	21
5.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk meminimalisir keterbatasan ruang pembelajaran.	1	0	4	26	9
6.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk meminimalisir keterbatasan waktu pembelajaran.	1	0	1	23	15
7.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan jarak pembelajaran.	0	0	1	24	15
8.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk menambah pembendaharaan kosa kata.	0	2	6	20	13
9.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk mempelajari dan memahami kosa kata bahasa Inggris yang biasanya muncul di dunia <i>digital</i> .	0	0	1	16	23
10.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan stimulus dan rangsangan untuk belajar secara aktif dan	0	0	2	18	20

	menyenangkan dengan media pembelajaran.					
11.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan dibantu alat komunikasi media pembelajaran yang menyenangkan.	0	0	0	19	21
12.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan kapasitas tinggi untuk menyimpan data.	0	0	2	13	25
13.	Peserta didik membutuhkan <i>QR Code</i> dalam ukuran kecil	0	0	5	25	10
14.	Peserta didik membutuhkan <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan sejumlah data	0	0	3	19	18
15.	Peserta didik membutuhkan <i>QR Code</i> karena tidak memerlukan ruang besar.	0	0	5	19	16
16.	Peserta didik membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat mendeteksi dan mengoreksi kesalahan pada <i>QR Code</i> yang rusak sampai 30%	1	0	2	22	15
17.	Peserta didik membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan data dalam bentuk angka dan abjad	2	0	2	20	16
18.	Peserta didik membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan simbol dan karakter	0	0	3	24	13
19.	Peserta didik membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat menyimpan berbagai macam bentuk bahasa.	0	0	1	19	20
20.	Peserta didik membutuhkan <i>QR Code</i> karena dapat dibaca meskipun pada permukaan yang melengkung.	0	0	4	26	10

Lampiran 23 Pengelompokan Data Analisis Dokumen

Pengelompokan Data Analisis Dokumen Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code*

Jumlah Responden : 3 Orang

No	Butir Pertanyaan	Pemerolehan Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis digital untuk melatih kecakapan digitalisasi ?	0	0	0	3	0
2.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> dalam proses pembelajaran ?	0	0	0	3	0
3.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> dalam menyajikan materi ke bentuk yang lebih rasional atau nyata ?	0	0	0	3	0
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> untuk memahami sesuatu materi yang bersifat abstrak ?	0	0	0	3	0
5.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> untuk meminimalisir keterbatasan ruang pembelajaran ?	0	0	1	2	0
6.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> untuk meminimalisir keterbatasan waktu pembelajaran ?	0	0	0	3	0
7.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis digital untuk meminimalisir keterbatasan jarak pembelajaran. ?	0	0	0	3	0
8.	Apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> untuk menambah pembendaharaan kosa kata peserta didik ?	0	0	2	1	0
9.	pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis digital yang dapat mempelajari dan memahami kosa kata bahasa Inggris yang biasanya muncul di dunia <i>digital</i> .?	0	0	3	0	0
10.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> yang digunakan bisa memberikan stimulus bahwa digital tidak meluluh menyenangkan di dunia permainan,	0	0	2	1	0

	namun juga menyenangkan sebagai media pembelajaran.?					
11.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis <i>digital</i> yang digunakan bisa memberikan motivasi komunikasi pembelajaran yang menyenangkan.?	0	0	1	2	0
12.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini memiliki kapasitas tinggi untuk menyimpan data?	0	0	1	2	0
13.	apakah terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini yang ukuran kecil seperti <i>QR Code</i> ?	0	0	3	0	0
14.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran yang digunakan saat ini seperti <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan sejumlah data ?	0	0	3	0	0
15.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang tidak memerlukan ruang besar.?	0	0	3	0	0
16.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat mendeteksi dan mengoreksi kesalahan pada <i>QR Code</i> yang rusak sampai 30% ?.	3	0	0	0	0
17.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan data dalam bentuk angka dan abjad ?.	0	3	0	0	0
18.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan simbol dan karakter ?.	1	2	0	0	0
19.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat menyimpan berbagai macam bentuk Bahasa ?.	0	0	3	0	0
20.	Apakah saat ini terdapat media pembelajaran <i>QR Code</i> yang dapat dibaca meskipun pada permukaan yang melengkung ?.	0	1	2	0	0

Lampiran 24 Data Responden Peserta Didik

Kelas : X.5 SMAN 1 Rejang Lebong

No.	Nama Lengkap	Jenis Kelamin
1.	Abbe Jovan Conaire	Lelaki
2.	Afifah Syahira	Perempuan
3.	Alfat Giovani	Lelaki
4.	Alya Dzakira Wali	Perempuan
5.	Alya Putri Rahmadhani	Perempuan
6.	Amirah Oktarani	Perempuan
7.	Andre Marsanova Zanora	Lelaki
8.	Anggun Natasya	Perempuan
9.	Anggun Zazkia Putri	Perempuan
10.	Atya Navara	Perempuan
11.	Chantika Florentino Ferez	Perempuan
12.	Chelsea Aqueeni Ruchie Ragatie	Perempuan
13.	Dea Ayu Shelia	Perempuan
14.	Hafizhah Salsabila	Perempuan
15.	Hendra Bakiil Al Basith	Lelaki
16.	Keyla Dwie Mozza	Perempuan
17.	Krisna Wiranata	Lelaki
18.	M. Daffa Anugerah	Lelaki
19.	M. Dhava Fergian	Lelaki
20.	M. Jernis Putra Agung	Lelaki
21.	M.Hanif Alfarizi	Lelaki
22.	Michael Sebastian Juventio	Lelaki
23.	Muhammad Aziz	Lelaki
24.	Muhammad Fahri Syarnubi	Lelaki
25.	Muhammad Marcellio Jonevia Saputro	Lelaki
26.	Nagita Ashari	Perempuan
27.	Nasyanda Ziefa Hartono	Perempuan
28.	Naufal Abdul Hafidz	Lelaki
29.	Nicen Laila Zhakila	Perempuan
30.	Prisilia Nagita	Perempuan
31.	R. Muhamad Saman Habibi Rahman	Lelaki
32.	Raihan Al Hafiz	Lelaki
33.	Rainy Maulidina	Perempuan
34.	Revalina Syalsabila Yoserizal	Perempuan

35.	Revicha Karisa Putri	Perempuan
36.	Ridho Muafaq	Lelaki
37.	Sivia Andriani	Perempuan
38.	Suryana Fadillah	Perempuan
39.	Wafiq Shofi Faqqihah	Perempuan
40.	Zhafira Az Zahra	Perempuan

Lampiran 25 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 6

RUBRIK SOAL PILIHAN GANDA

BAB 6

Menjauhi Pergaulan Bebas Dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat Dan Martabat Manusia

No	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Kategori	KKO	Skor
1.	Membiasakan diri membaca dengan tartil Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis terkait.	Pilihlah lafal yang tepat untuk membenarkan ayat diatas..	C5	Membenarkan	10
2.	Membiasakan diri membaca dengan tartil Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis terkait.	Analisislah hukum tajwid yang berlaku pada lafal tersebut, kemudian pilihlah jawaban yang benar!	C4	Menganalisis	10
3.	Menghafalkan dengan fasih dan lancar Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. an- Nur /24: 2, serta hadis terkait.	Analisislah makna yang paling tepat dari lafal, وَسَاءَ سَبِيلٌ adalah...	C4	Menganalisis	10
4.	Menganalisis Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.	Ayat diatas menjelaskan tentang hukuman bagi pezina <i>ghairuh muhsan</i> . Berdasarkan hal ini, tentukanlah hukuman yang sesuai dengan kangdungan ayat tersebut ...	C3	Menentukan	10
5.	Menganalisis Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.	Berdasarkan informasi tersebut, manakah dari pernyataan berikut ini yang termasuk kategori zina <i>ghairu muhsan</i> ?	C6	Mengkategorikan	10
6.	Menganalisis Q.S. Al-Isra'/17: 32, dan Q.S. An-Nur/24: 2, serta hadis	Manakah pernyataan berikut yang paling tepat, untuk	C5	Membenarkan	10

	tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.	membenarkan penerapan hukum rajam bagi pelaku zina muhsan ?			
7.	Menyajikan paparan mengenai bahaya larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.	Jika perbuatan zina terus dibiarkan, manakah tindakan yang mengarah pada tindak kriminal selanjutnya...	C5	Mengarah	10
8.	meyakini bahwa pergaulan bebas dan zina merupakan larangan agama.	Manakah dari situasi berikut ini yang paling tepat dikategorikan sebagai perbuatan <i>khalwat</i> ?	C6	Mengkategorikan	10
9.	Membiasakan sikap menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.	Berikut ini yang merupakan sikap menghindari pergaulan bebas remaja dan mengarahkan pada jalan yang benar adalah...	C5	Mengarah	10
10.	Membiasakan sikap menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.	Pilihlah cara yang tepat untuk menanggulangi perbuatan zina dan pergaulan bebas pada anak sekolah...	C6	Menanggulangi	10

Lampiran 26 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 7

RUBRIK SOAL PILIHAN GANDA

BAB 7

Hakikat Mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., *Khauf, Raja'* Dan Tawakal

No	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Kategori	KKO	Skor
1.	Menganalisis cabang iman: hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf, raja'</i> , dan tawakal kepada-Nya.	Berikut ini pilihlah sikap yang menegaskan rasa cinta seorang hamba kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala.	C4	Menegaskan	10
2.	Menganalisis cabang iman: hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf, raja'</i> , dan tawakal kepada-Nya.	Tentukan tiga perilaku yang dimaksud dalam hadis tersebut di bawah ini!	C3	Menentukan	10
3.	Menganalisis cabang iman: hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf, raja'</i> , dan tawakal kepada-Nya.	Dari ilustrasi di atas, analisislah manakah pernyataan yang paling tepat mencerminkan hakikat cinta kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala.?	C4	Menganalisis	10
4.	Menganalisis cabang iman: hakikat mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf, raja'</i> , dan tawakal kepada-Nya.	Berikut ini analisislah perilaku yang mencerminkan rasa takut kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala.	C4	Menganalisis	10
5.	Menganalisis tanda-tanda mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf, raja'</i> , dan tawakal kepada-Nya	Hubungan antara perilaku muhasabah diri dan sifat raja' yang tercermin dari sikap Farhan adalah.	C6	Menghubungkan	10
6.	Menganalisis tanda-tanda mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf, raja'</i> , dan tawakal kepada-Nya	Berdasarkan pernyataan tersebut berikanlah pertimbanganmu, mengapa hal itu menjadi	C5	Memberi pertimbangan	10

		keharusan, dengan memilih jawaban, berikut ini!			
7.	Menganalisis tanda-tanda mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf</i> , <i>raja</i> ', dan tawakal kepada-Nya	Dapat disimpulkan dari kisah tersebut, perilaku Fahri mencerminkan sikap.	C5	Menyimpulkan	10
8.	Menganalisis tanda-tanda mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf</i> , <i>raja</i> ', dan tawakal kepada-Nya	Berikut ini, manakah yang merupakan cara terbaik untuk mempertahankan sifat raja' dalam kehidupan sehari-hari?	C5	Mempertahankan	10
9.	Menganalisis tanda-tanda mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf</i> , <i>raja</i> ', dan tawakal kepada-Nya	Berdasarkan janji Allah Subhanahu Wa Ta'ala dalam QS. At-Talaq/65:3, menegaskan bahwa orang yang bertawakal akan.	C4	Menegaskan	10
10.	Menganalisis tanda-tanda mencintai Allah Subhanahu Wa Ta'ala., <i>khauf</i> , <i>raja</i> ', dan tawakal kepada-Nya	Manakah pernyataan yang paling tepat dalam mengorelasikan antara sifat tawakal dengan hikmah tawakal?	C4	Mengorelasikan	10

Lampiran 27 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 8

RUBRIK SOAL PILIHAN GANDA

BAB 8

Menghindari Akhlak *Madzmumah* Dan Membiasakan Akhlak *Mahmudah* Agar Hidup Nyaman Dan Berkah

No	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Kategori	KKO	Skor
1.	Menganalisis manfaat menghindari sikap temperamental (<i>ghadhab</i>), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari pengertian, dalil, macam dan manfaatnya.	Manakah diantara kata sifat berikut ini yang termasuk kategori sifat <i>ghadab</i> ?	C6	Mengkategorikan	10
2.	Menganalisis manfaat menghindari sikap temperamental (<i>ghadhab</i>), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari pengertian, dalil, macam dan manfaatnya.	Berikut ini tentukanlah antonim atau lawan kata dari sifat <i>ghadab</i> !	C3	Menentukan	10
3.	Menganalisis manfaat menghindari sikap temperamental (<i>ghadhab</i>), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari pengertian, dalil, macam dan manfaatnya	Berikut ini, analisislah yang <i>tidak</i> termasuk manfaat menghindari sifat <i>ghadab</i> !	C4	Menganalisis	10
4.	Menyajikan paparan tentang menghindari perilaku temperamental (<i>ghadhab</i>), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;	Sebagai temannya, prediksilah penyebab utama dari sikap Dika tersebut...	C5	Memprediksi	10
5.	Menyajikan paparan tentang menghindari perilaku temperamental (<i>ghadhab</i>), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;	Berikut ini pilihlah sifat <i>ghadab</i> yang termasuk kategori <i>tafrith</i> !	C6	Mengkategorikan	10

6.	Menyajikan paparan tentang menghindari perilaku temperamental (<i>ghadhab</i>), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;	Dapat kita simpulkan tindakan Iqbal tersebut menunjukkan bahwa ia ...	C5	Menyimpulkan	10
7.	Meyakini bahwa sikap temperamental (<i>ghadhab</i>) merupakan larangan dan sikap kontrol diri dan berani adalah perintah agama	Analisislah pernyataan berikut ini dan tentukan manakah yang <i>bukan</i> merupakan manfaat dari sifat syajaah!	C4	Menganalisis	10
8.	Meyakini bahwa sikap temperamental (<i>ghadhab</i>) merupakan larangan dan sikap kontrol diri dan berani adalah perintah agama	Perbandingan sikap Anas dan Riko dalam menerapkan sifat <i>syajaah</i> menunjukkan bahwa.	C5	Membandingkan	10
9.	Meyakini bahwa sikap temperamental (<i>ghadhab</i>) merupakan larangan dan sikap kontrol diri dan berani adalah perintah agama	Tentukan sikap yang paling tepat agar Danu dapat mempertahankan sifat syajaah (berani membela kebenaran) meskipun mendapat tekanan dari teman-temannya!	C5	Mempertahankan	10
10.	Meyakini bahwa sikap temperamental (<i>ghadhab</i>) merupakan larangan dan sikap kontrol diri dan berani adalah perintah agama	Manakah pernyataan berikut yang paling tepat menggambarkan hubungan tersebut?	C6	Menghubungkan	10

Lampiran 28 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 9

RUBRIK SOAL PILIHAN GANDA

BAB 9

Menerapkan *Al Kulliyatu Al Khamsah* Dalam Kehidupan Sehari-Hari

No	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Kategori	KKO	Skor
1.	Menganalisis pengertian dan urutan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il al-diniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Berikut ini yang termasuk kategori menolak kemudaratan adalah	C6	Mengkategorikan	10
2.	Menganalisis pengertian dan urutan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il al-diniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa <i>al-kulliyāt al-khamsah</i> adalah ...	C5	Menyimpulkan	10
3.	Menganalisis pengertian dan urutan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il al-diniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Dalam hal ini <i>al-kulliyattu al-khamsah</i> yang paling erat hubungannya dengan ibadah yaitu	C6	Menghubungkan	10
4.	Menganalisis pengertian dan urutan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il al-diniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Susunan <i>al-kulliyātu al-khamsah</i> berikut yang benar adalah...	C6	Menyusun	10
5.	Menganalisis pengertian dan urutan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il al-diniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Analisis dan tentukanlah alasannya...	C5	Menganalisis	10

6.	Menganalisis macam-macam dan penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il aldiniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Tentukanlah dari pilihan berikut yang merupakan contoh penerapan menjaga jiwa bagi seorang siswa..	C3	Menentukan	10
7.	Menganalisis macam-macam dan penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il aldiniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Perkataan Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam tersebut, guna mempertimbangkan komitmen Islam dalam menjaga...	C5	Mempertimbangkan	10
8.	Menganalisis macam-macam dan penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il aldiniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Berikut ini, manakah tindakan yang mengarahkan siswa pada perilaku menjaga akal...	C5	Mengarahkan	10
9.	Menganalisis macam-macam dan penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il aldiniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Tentukan surat yang menjelaskan hal tersebut...	C3	Menentukan	10
10.	Menganalisis macam-macam dan penerapan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> , sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan <i>masa'il aldiniyah</i> (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.	Hal ini membuktikan bahwa Islam....	C5	Membuktikan	10

Lampiran 29 Rubrik Soal Pilihan Ganda Bab 10

RUBRIK SOAL PILIHAN GANDA

BAB 10

Peran Tokoh Ulama Dalam Penyebaran Islam Di Indonesia (Metode Dakwah Islam Oleh Wali Songo Di Tanah Jawa)

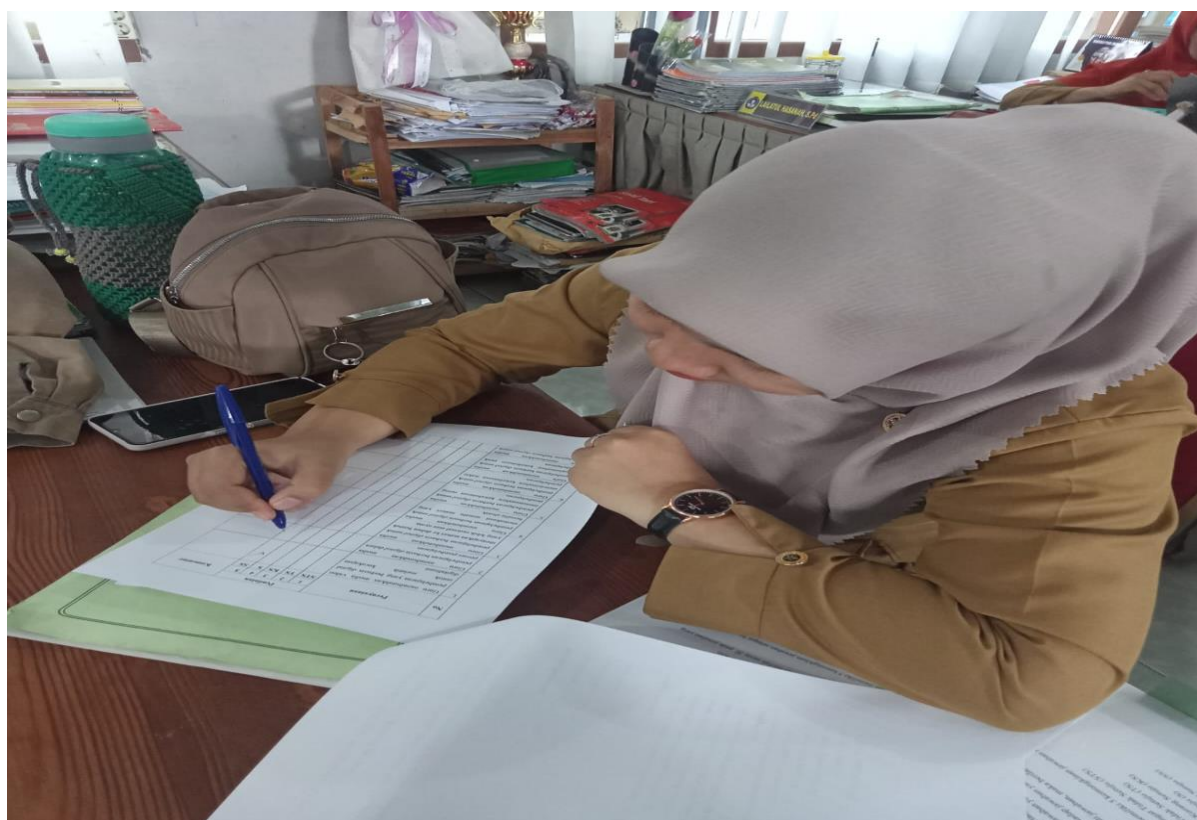
No	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Kategori	KKO	Skor
1.	Menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam	Strategi dakwah yang diterapkan oleh Wali Songo tersebut, termasuk kategori pendekatan.	C6	Mengkategorikan	10
2.	Mempresentasikan paparan mengenai sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali Songo di Indonesia yang dilakukan secara damai	Berdasarkan hal tersebut, tentukanlah pengertian ‘Wali Songo’ secara bahasa yang tepat, dibawah ini.	C5	Menilai	10
3.	Mempresentasikan paparan mengenai sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali Songo di Indonesia yang dilakukan secara damai	Berdasarkan gejala sosial tersebut, faktor paling berpengaruh yang dapat disimpulkan dari keberhasilan dakwah Wali Songo adalah...	C5	Menyimpulkan	10
4.	Meyakini metode dakwah yang moderat, <i>bi al-hikmah wa al-</i>	Bagaimana seharusnya kita menilai peran Wali Songo dalam merubah	C5	Menilai	10

	<i>mau'idlatil hasanah</i> adalah perintah Allah Subhanahu Wa Ta'ala.	dominasi budaya Hindu-Buddha menuju budaya Islam di Nusantara?			
5.	Meyakini metode dakwah yang moderat, <i>bi al-hikmah wa al-mau'idlatil hasanah</i> adalah perintah Allah Subhanahu Wa Ta'ala.	Tentukanlah yang bukan merupakan bagian dari metode dakwah Wali Songo berikut ini.	C3	Menentukan	10
6.	Menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam	Berdasarkan peranannya, tentukanlah langkah yang paling tepat yang diambil oleh Sunan Gresik untuk menciptakan kesetaraan sosial di masyarakat Jawa pada masa itu.	C3	Menentukan	10
7.	Menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam	Cara paling tepat yang dapat dilakukan seorang siswa untuk mempertahankan ajaran ini di era modern adalah..	C5	Mempertahankan	10
8.	Menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam	Tindakan ini membenarkan bahwa strategi dakwah yang dilakukan Sunan Kudus...	C5	Membenarkan	10

9.	Menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam	Jika dibandingkan dengan pendekatan dakwah Wali Songo lainnya, pendekatan yang digunakan oleh Sunan Kalijaga lebih menekankan pada...	C5	Membandingkan	10
10	Menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam	Dari informasi tersebut, hubungan kebijakan mana yang paling tepat digunakan oleh Sunan Gunung Jati dalam menyebarkan Islam.	C6	Menghubungkan	10

Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian







BIODATA PENULIS



Aniska Septi Sabena adalah nama penulis Skripsi ini. Penulis merupakan anak semata wayang dari pasangan Bapak Muhammad Nasib dan Ibu Fitri Zabet. lahir pada tanggal 02 September 2003 di Desa Batu Panko, Kecamatan Curup utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SD Negeri 88 Rejang Lebong (lulus tahun 2015), kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 04 Rejang Lebong (lulus tahun 2018), dan MAN Rejang Lebong (lulus tahun 2021), hingga sekarang melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Selama masa perkuliahan, penulis juga aktif dalam organisasi kemahasiswaan, salah satunya di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kesenian IAIN Curup, dengan menjabat sebagai Wakil Ketua Divisi Teater.

Akhir kata, penulis mengucapkan ribuan rasa syukur atas terselesainya Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *QR Code* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Rejang Lebong.