

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Materi Shalat berjamaah (Seputar kesalahan, makmum masbuk dan posisinya)

¹Muhammad Ayyub Syamsul,²Dessy Eka Kuliahsari

Politeknik Negeri Fakfak

Email: muhammadayyub@polinef.id

Abstract

This study aims to develop video-based learning media focusing on congregational prayer topics, with attention to the mistakes of the latecomer (masbuk) and their position. The research method employed in this study utilizes the 4D development model. The research is conducted with the research subjects consisting of two groups: the product validation group, involving subject matter experts and media experts, and the product trial group, consisting of 32 ninth-grade students. Results indicate that the video-based learning media on congregational prayer received a "very good" rating from both validators, the subject matter expert, and the media expert. User response trials, especially from teachers, showed a 90% agreement rate under the "Strongly Agree" category towards this learning media. Additionally, trials assessing student interest, both in small and large groups, yielded results categorized as "very interested." In conclusion, the development of this video-based learning media proves to be an effective step in enhancing understanding and interest in the topic of congregational prayer, specifically in rectifying the mistakes of the latecomer and their position.

Keywords: *Development; Media; Learning; Video; Prayer*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang fokus pada materi shalat berjamaah dengan memperhatikan kesalahan makmum masbuk dan posisinya. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok validasi produk, yang melibatkan ahli materi dan ahli media, serta kelompok uji coba produk, yang terdiri dari 32 peserta didik kelas IX. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video mengenai materi shalat berjamaah ini mendapat penilaian "sangat baik" dari kedua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Uji coba terhadap respon pengguna, khususnya guru, menunjukkan hasil 90% dengan kategori "Sangat Setuju" terhadap media pembelajaran ini. Selain itu, uji coba terhadap ketertarikan peserta didik, baik melalui kelompok kecil maupun kelompok besar, menunjukkan hasil kategori "sangat tertarik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video ini merupakan langkah yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar mengenai materi shalat berjamaah, khususnya dalam memperbaiki kesalahan makmum masbuk dan posisinya.

Kata Kunci: *Pengembangan; Media; Pembelajaran; Video, Shalat.*

PENDAHULUAN

Perlu dipahami bahwa shalat bukanlah sekadar kewajiban ritual, tetapi juga merupakan inti dari ibadah seorang Muslim. Shalat berjamaah, sebagai

salah satu pilar utama dalam agama Islam, memiliki keutamaan yang besar dan menjadi cara untuk mengungkapkan ketaatan dan pengabdian kepada Allah SWT. Rasulullah SAW menyampaikan pentingnya shalat berjamaah dengan sabdanya yang menyatakan bahwa keutamaan shalat berjamaah lebih besar dibandingkan dengan shalat sendirian (Nurkholis, 2007).

Pemahaman yang baik tentang tata cara shalat berjamaah bukanlah sekadar pengetahuan teknis, tetapi juga merupakan cermin dari pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam secara keseluruhan. Peserta didik perlu memahami bahwa shalat berjamaah bukan hanya sekadar rutinitas ritual, tetapi juga sebuah bentuk ibadah yang dilakukan secara bersama-sama untuk memperkuat ikatan sosial dan kebersamaan dalam komunitas Muslim (Muhammad, 2003).

Dalam melaksanakan shalat berjamaah, terdapat beragam aspek yang harus dipahami dengan baik, mulai dari posisi tubuh yang tepat, gerakan-gerakan yang dilakukan, hingga urutan dan durasi rakaat yang sesuai (Susilawati, 2018). Pemahaman yang mendalam tentang tata cara shalat berjamaah memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan ibadah dengan kualitas yang baik dan mendalam, serta menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi.

Namun, lebih dari sekadar aspek teknis ibadah, shalat berjamaah juga mengandung nilai-nilai kebersamaan, solidaritas, dan saling mendukung di antara sesama Muslim. Dalam sebuah jamaah, setiap individu saling bertanggung jawab untuk memastikan kelancaran dan keberlangsungan ibadah. Hal ini mencerminkan semangat kebersamaan dan kepedulian yang menjadi inti dari ajaran Islam.

Lebih jauh lagi, shalat berjamaah juga menjadi momen penting untuk memperkuat jalinan sosial antar sesama Muslim. Melalui kebersamaan dalam beribadah, terjalin hubungan yang lebih erat dan harmonis antara anggota jamaah. Mereka saling mengenal, mendukung, dan peduli satu sama lain, sehingga tercipta ikatan sosial yang kuat dalam komunitas Muslim.

Dalam konteks peserta didik kelas X SMA 1 Malunda, pengembangan media pembelajaran berbasis video tentang tata cara shalat berjamaah menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Melalui media ini, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang tata cara shalat berjamaah, serta aturan fiqih didalamnya. Sebab berdasarkan interview awal dengan 5 orang peserta didik kesemuanya tidak mengetahui cara menjadi makmum yang masbuk, posisi shalat berjamaah 2 orang, cara imam menegur jamaahnya yang salah posisi dan lain sebagainya. Oleh karena itu melalui pengembangan media berupa video materi shalat berjamaah diharapkan

mereka menjadi pribadi yang lebih utuh dalam menjalankan ibadah dan berinteraksi dalam masyarakat Muslim.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan atau diujikan pada di Kelas X SMA 1 Malunda. Subjek penelitian pengembangan terdiri dari dua kelompok: kelompok validasi produk, yang melibatkan ahli materi dan ahli media, serta kelompok uji coba produk, yang melibatkan guru dan 32 peserta didik kelas 9.

Peneliti menerapkan model pengembangan 4D dalam penelitian ini. Menurut (Mulyatiningsih, 2011), proses 4D melibatkan empat tahapan: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan, yang merupakan akronim dari *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap mendefinisikan berfokus pada identifikasi kebutuhan dan masalah, tahap merancang melibatkan pembuatan desain awal produk, tahap mengembangkan berkaitan dengan penyempurnaan dan uji coba produk, serta tahap menyebarkan mencakup distribusi dan implementasi produk yang telah dikembangkan. Namun dalam penelitian hanya fokuskan pada 3 tahap saja tanpa mengambil tahap *Disseminate*. Model 4D dipilih karena model yang dikembangkan oleh Thiagarajan ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk pembuatan bahan ajar yang efektif dan efisien.

Pada tahap *Define*, peneliti melakukan tiga analisis: analisis siswa, kebutuhan, dan materi. Analisis kebutuhan bertujuan mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran di kelas X melalui wawancara dengan guru untuk memahami metode dan media yang digunakan. Analisis siswa bertujuan mengidentifikasi karakteristik siswa sebagai dasar pengembangan media untuk menentukan materi yang akan dikembangkan menjadi video.

Tahap *Design* melibatkan perencanaan pengembangan media, termasuk pembuatan video pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Semua materi ini kemudian diperiksa oleh validator ahli.

Pada tahap *Develop*, desain diubah menjadi prototipe yang kemudian diuji untuk memastikan semua persyaratan terpenuhi. Setelah media divalidasi oleh ahli media, dilakukan uji coba dengan siswa kelas X di SMAN 1 Malunda. Uji coba ini mengumpulkan respon dari guru dan penilaian dari peserta didik dari media video pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik validasi ahli untuk analisis data. Validasi ini diperlukan untuk menilai apakah desain produk layak, dan bagian yang tidak sesuai akan diperbaiki berdasarkan hasil validasi. Data yang dikumpulkan dianalisis untuk menentukan kualitas akhir produk yang dikembangkan. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mengevaluasi saran dan kritik dari ahli dan siswa, sementara pendekatan kuantitatif digunakan untuk menilai data

terkait potensi keberhasilan media. Rumus pengolahan data yang digunakan peneliti berasal dari (Wijayanti, 2023) sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Persentase penilaian skor kevalidan

Adapun ketentuan kategori hasil validasi tercantum pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria hasil validasi

Skor	Persentase	Kategori
1	76-100%	Sangat Baik
2	51-75%	Baik
3	25-50%	Tidak Baik
4	0 – 25%	Sangat Tidak Baik

Temuan Penelitian

Pada tahap awal penelitian ini, yang dikenal sebagai tahap *define*, fokus utama adalah mengidentifikasi masalah pembelajaran dan kebutuhan siswa serta guru terkait materi shalat. Proses ini melakukan identifikasi melalui survei dan wawancara dengan siswa dan guru agama di SMA 1 Malunda.

Dari hasil survei dan wawancara, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami posisi shalat yang benar. Kesalahan yang sering terjadi meliputi kesalahan posisi berjamaah untuk 2 orang, dan tidak tau bagaimana cara imam menegur/ memperbaiki posisi makmum yang salah. Kesalahan-kesalahan ini akan mempengaruhi kekhusyukan shalat, dan juga menyebabkan kebingungan serta ketidakpastian di kalangan siswa mengenai praktik yang benar.

Selain itu, masalah serupa ditemukan dalam memahami tata cara menjadi makmum masuk. Banyak siswa tidak mengetahui prosedur yang tepat ketika datang terlambat untuk shalat berjamaah. Mereka sering tidak memahami kapan harus berdiri mengikuti imam dan bagaimana melanjutkan rakaat yang tertinggal, yang mengakibatkan kesalahan dalam praktik shalat berjamaah.

Metode pengajaran yang digunakan saat ini di SMA 1 Malunda, yang umumnya berupa ceramah dan demonstrasi langsung, ternyata kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi ini secara mendalam. Keterbatasan metode konvensional ini membuat siswa kesulitan untuk memvisualisasikan gerakan yang benar dan menghindari kesalahan yang sering terjadi, maka sangat dibutuhkan untuk memproduksi sebuah video dalam memudahkan untuk memvisualisasikan tentang shalat berjamaah.

Pada tahap *design* direncanakan produk video untuk materi shalat berjamaah (Seputar kesalahan posisi, dan makmum masbuk). Video yang akan dihasilkan berdurasi kurang lebih 10 menit. Media video ini digunakan untuk menjelaskan tentang posisi dan tata cara makmum masbuk (terlambat) yang ingin bergabung shalat berjamaah pada orang yang sedang shalat sendirian dan juga dua orang serta lebih. Selain itu membahas tata cara imam mengoreksi makmum yang berada pada posisi yang salah, dan tata cara bergabung makmum yang masbuk ketika posisi sujud. Produk video yang dihasilkan menunjukkan berbagai adegan, seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Adegan Video

Development atau pengembangan pada tahap ini peneliti membuat media video disiapkan sesuai dengan struktur yang dimaksudkan media video dan terdiri dari semua bagian yang diperlukan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah media video selesai dibuat, sesuai dengan urutan penelitian tahap selanjutnya adalah melakukan validasi instrumen, validasi ahli materi, dan validasi ahli media, untuk mengumpulkan data dan saran untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk jadi, bersama dengan alat untuk mengevaluasi kemandirian sumber daya instruksional berbasis video

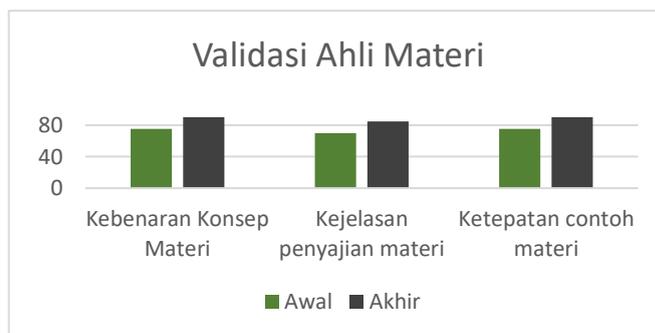
1. Validasi Ahli

Uji validasi dilakukan oleh orang-orang yang memiliki pengalaman, pengetahuan dan juga pemahaman dalam materi tersebut (Kusumastuti, 2021). Validasi Ahli adalah Berikut ini akan disampaikan analisis data serta pendapat hasil penilaian para ahli dalam bidang studi, media, dan desain pembelajaran yang memanfaatkan media video.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh Ust. Drs. Syarifuddin Tjali, M.A, yang merupakan Dosen Pendidikan Agama Islam. Penilaian oleh validasi ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali dengan memberikan penilaian dari aspek

Kebenaran konsep materi, Kejelasan penyajian materi, dan Ketepatan contoh yang dipaparkan. Hasil penilaian dapat digambarkan sebagai berikut:

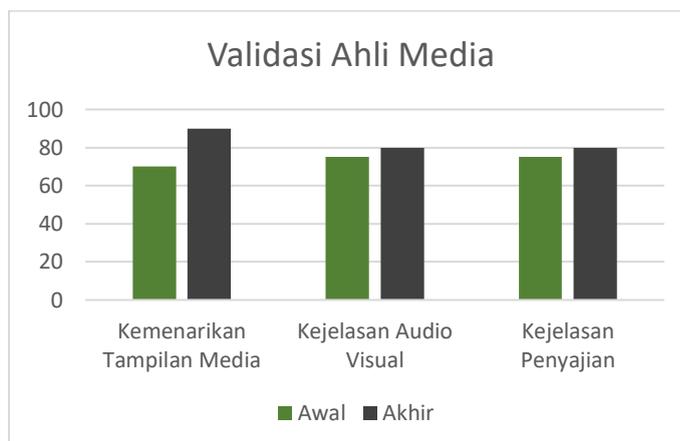


Gambar 1. Validasi Ahli Materi

Setelah revisi, skor akhir yang diperoleh adalah 90%, 85%, dan 90%, yang semuanya termasuk kategori sangat baik, dengan penilaian keseluruhan sebesar 88,3% juga dalam kategori sangat baik. Persentase ini berasal dari perhitungan tiga aspek tersebut, sedangkan pada tahap awal validasi ahli materi, skor yang diperoleh di awal adalah 75%, 70%, dan 74%, yang dikategorikan baik. Sebelum revisi, beberapa aspek dalam materi video pembelajaran diperbaiki sesuai hasil dari ahli materi. Perbaikan mencakup penyesuaian penjelasan dengan demonstrasi gerakan, koreksi kesalahan pengetikan, dan penambahan sumber hadis yang dipakai.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dan desain pembelajaran dilakukan oleh Syukron Anas, S.Kom., M.Kom., yang merupakan dosen Manajemen Informatika. Berdasarkan hasil analisis data validasi, diperoleh nilai persentase akhir sebesar 83,3%, yang dikategorikan "Sangat Baik". Penilaian oleh validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil validasi awal yaitu 73,3% dengan kategori Baik. Adapun penilaian yang diberikan terdiri dari tiga aspek yaitu aspek Kemenariakn tampilan media, Kejelasan Audio Visual, dan Kejelasan Penyajian. Hasil penilaian dapat digambarkan sebagai berikut:

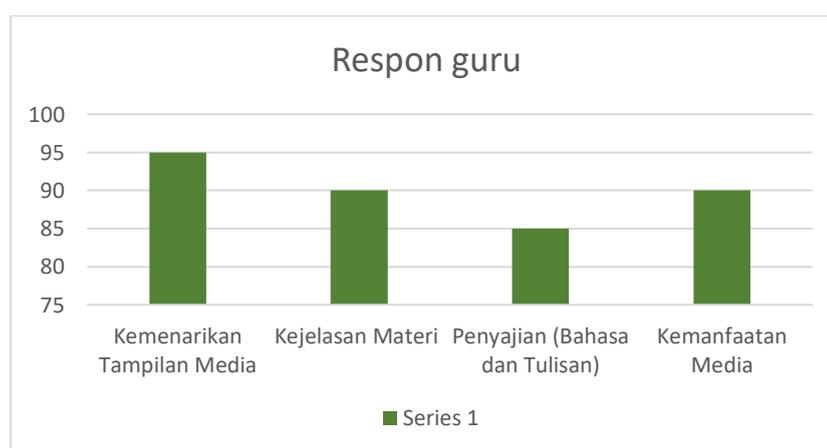


Gambar 1. Validasi Ahli Media

Syukron Anas memberikan beberapa komentar dan saran untuk perbaikan lebih lanjut. Salah satu sarannya adalah mengganti warna tulisan penjelasan agar kontras dengan gambar video, transisi pergantian video kurang menarik dan *dubing* suara kurang sesuai dengan kecepatan mulut. Selain itu beliau menyarankan agar *opening* video diganti dengan yang bernuansa Islami.

2. Uji Coba Produk

Setelah produk di revisi oleh peneliti berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya dilakukan tahap uji coba produk. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengumpulkan data apakah media video yang dikembangkan lebih efektif dan efisien (Fannie, 2014). Adapun hasil uji coba pada media menghasilkan respon guru dan uji coba ketertarikan peserta didik. Adapun respon guru dalam penggunaan media ini dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar. Hasil Respon guru

Melalui proses analisis data dari uji pengguna, terungkap bahwa produk ini meraih nilai persentase sebesar 90%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon guru terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digolongkan sangat setuju dari data yang dihasilkan. Adpun

respon guru dari hasil wawancara yaitu bahwa guru menilai media video yang dihasilkan sangat membantu untuk memudahkan peserta didik memvisualisasikan gerakan shalat yang sangat abstrak jika hanya dipelajari melalui bacaan maupun melalui penjelasan semata.

a. Uji Coba terhadap ketertarikan peserta didik

Pengujian terhadap siswa dilakukan dalam dua kelompok berbeda yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk kelompok kecil, tujuh siswa dari kelas X di SMAN 1 Malunda turut serta dalam pengujian ini. Data dari pengujian tersebut kemudian dianalisis dengan melibatkan tujuh responden, masing-masing dengan tingkat respon yang beragam: 80%, 84%, 84%, 87%, 83%, 86%, dan 85%. Persentase respon siswa-siswa tersebut kemudian dirata-ratakan, memberikan hasil keseluruhan sebesar 84,1%. Hasil ini mengindikasikan bahwa produk yang diuji tergolong dalam kategori "Sangat Tertarik" berdasarkan standar yang telah ditetapkan.

Sementara itu, uji coba untuk kelompok besar melibatkan 25 siswa dari kelas X yang sama di SMAN 1 Malunda. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengukur respon atau persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan. Dalam analisis ini difokuskan pada daya tarik produk. Kemudian didapati bahwa nilai persentase mencapai 87% dari persepsi siswa. Angka ini menegaskan bahwa produk tersebut dinilai sebagai "Sangat Tertarik" oleh para siswa yang terlibat dalam pengujian tersebut.

Berdasarkan hasil temuan penelitian di atas bahwa peserta didik dimudahkan untuk mempelajari tata cara shalat berjamaah seputar kesalahan makmum masuk dan posisinya. Selain itu, sebagaimana data yang dihasilkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video juga dapat menambah daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Putri) dalam studinya berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Borg And Gall", Putri (2016) menemukan bahwa hasil uji coba pada kelompok kecil, yang melibatkan 9 peserta didik dari kelas X SMAN 1 Penarukan, menunjukkan bahwa 84,6% dari media pembelajaran yang telah direvisi dinilai memiliki kualitas yang baik dan menarik. Sementara itu, ketika diuji pada kelompok besar dengan partisipasi 30 peserta didik dari kelas X IPS 4 SMAN 2 Situbondo, hasilnya menunjukkan bahwa 89,6% dari media pembelajaran mendapat penilaian sebagai kualitas tinggi dan sangat menarik.

Materi yang disajikan dalam bentuk audio visual berupa video cenderung lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik dari pada materi yang disampaikan hanya dalam bentuk tulisan atau lisan (Faishol, 2021). Dengan

menggunakan video, konsep-konsep yang kompleks seperti posisi makmum masuk dalam shalat dapat dijelaskan dengan lebih jelas melalui gambar dan video. Hal ini membantu siswa untuk memahami dengan lebih baik, sehingga mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dengan lebih efektif saat mereka melaksanakan shalat berjamaah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas pada penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran berupa video materi shalat berjamaah (Seputar kesalahan makmum *masuk* dan posisinya). Produk media pembelajaran berupa video ini memperoleh hasil “sangat baik” dari kedua validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Adapun hasil saat dilakukan uji coba terhadap respon pengguna yakni guru, maka diperoleh hasil 90% dengan kategori “Sangat Setuju” terhadap media tersebut untuk pembelajaran. Sedangkan pada uji coba ketertarikan peserta didik melalui kelompok kecil dan kelompok besar keduanya diperoleh hasil kategori “sangat tertarik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(6), 523-540.
- Fannie, R. D., & Rohati, R. (2014). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linear kelas XII SMA. *Sainmatika: Jurnal Sains dan Matematika Universitas Jambi*, 8(1), 221053.
- Kusumastuti, N., Putri, V. L., & Wijayanti, A. (2021). Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 155-163.
- Muhammad, S. (2023). Menanamkan Kedisiplinan Melalui Shalat Berjamaah. *Ghiroh*, 2(1).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurkholis, M. (2007). *Mutiara Shalat Berjamaah: Meraih Pahala 27 Derajat*. Mizania.
- Putri, R.A. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Borg And Gall*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Susilawati, S. (2018). Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Sholat Berjamaah Siswa Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(1), 68-83.

Wijayanti, N., & Hadi, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video di Kelas III SD Muhammadiyah Kademangaran. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2713-2720.