

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
SOSIODRAMA PADA MATERI RIBA**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA  
2020 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
SOSIODRAMA PADA MATERI RIBA**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**DANY ATULAMELIA**  
**NIM. 150 111 1998**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN TARBIYAH  
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
2020 M/1442**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dany Atul Amelia  
Nim : 150 111 1998  
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba**”, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 08 Oktober 2020

Yang Membuat Pernyataan

  
**Dany Atul Amelia**  
Nim.150 111 1998

### PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Video dengan Menggunakan  
Metode Sosiodrama Pada Materi Riba  
Nama : Dany Atul Amelia  
Nim : 150 111 1998  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : Strata Satu (S.1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk  
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN  
Palangka Raya.

Palangka Raya, 08 Oktober 2020

Pembimbing I,

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd  
NIP.19671003 199303 2 001

Pembimbing II,

Setria Utama Rizal, M.Pd  
NIP.19840109 2018 1 001

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Nurul Wahdah, M.Pd.  
NIP.19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah,

Sri Hidayati, MA.  
NIP.19720929 199803 2 002



NOTA DINAS

Hal: **Mohon Diujikan Skripsi**  
Saudari Dany Atul Amelia

Palangka Raya, 08 Oktober 2020

Kepada  
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah  
FTIK IAIN Palangka Raya  
di-  
Palangka Raya

*Assalamu'alaikum Wr Wb.*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : DANY ATUL AMELIA  
NIM : 150 111 1998  
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jurusan : TARBIYAH  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Jenjang : STRATA SATU (S-1)  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DENGAN  
MENGUNAKAN METODE SOSIODRAMA PADA  
MATERI RIBA**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr Wb.*

Pembimbing I,

**Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd**  
NIP.19671003 199303 2 001

Pembimbing II

**Setria Utama Rizal, M.Pd**  
NIP.19840109 2018 1 001

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba  
Nama : DANY ATUL AMELIA  
NIM : 150 111 1998  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Telah diauji dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:  
Hari : Rabu  
Tanggal : 04 November 2020 / 19 Rabiul Awal 1442 H

### TIM PENGUJI:

1. Sri Hidayati, M.A (Ketua Sidang/Penguji) (.....)
2. H. Abdul Aziz, M.Pd (Penguji Utama) (.....)
3. Dr. H. Rodhatul Jennah, M.Pd (Penguji) (.....)
4. Setria Utama Rizal, M.Pd (Sekretaris/Penguji) (.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya



Dr. H. Rodhatul Jennah, M.Pd  
NIP. 19671003 199303 2 001

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DENGAN MENGGUNAKAN METODE SOSIODRAMA PADA MATERI RIBA**

### **ABSTRAK**

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah kejuruan khususnya lebih cenderung kepada penggunaan buku paket yang disediakan oleh sekolah, sedangkan jumlah tatap muka untuk pembelajaran PAI hanya 3 jam per minggu, untuk mengatasi hal ini diperlukan pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama yang kreatif dan inovatif agar menarik perhatian siswa. Keterbatasan media inilah yang menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan pengembangan media berbentuk video.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana mengembangkan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP.

Penelitian ini bertujuan 1) Untuk menghasilkan pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP 2) Untuk mengetahui kelayakan terhadap pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP.

Hasil penelitian ini adalah 1) Pengembangan Media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu telah dilakukan dengan baik sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu: a) Analisis meliputi analisis karakteristik siswa, analisis materi dan analisis kebutuhan b) Desain meliputi rancangan membuat naskah video, membuat gambaran video, *storyboard*, membuat RPP dan menyusun instrumen penelitian; c) Pengembangan meliputi menyelesaikan pembuatan video dan pengeditan video; d) Implementasi meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media; serta e) Evaluasi meliputi uji coba kelompok kecil dan kelompok sedang validasi ahli materi dan validasi ahli media. 2) Kelayakan pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba menurut: a) Validasi ahli materi menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 92% dengan kriteria sangat baik; b) Validasi ahli media/desain menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 94% dengan kriteria sangat baik; c) Uji coba kelompok kecil diperoleh dari dua responden 79 % dengan kriteria baik; d) Uji coba kelompok sedang yang diperoleh dari sepuluh responden 84% dengan kriteria sangat baik. Pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba direkomendasikan oleh ahli materi dan ahli media dan dapat dipergunakan disekolah pada jenjang SMA/SMK.

Kata Kunci : Pengembangan Media Video, Sosiodrama, Riba



## **VIDEO MEDIA DEVELOPMENT BY USING THE SOCIODRAMA METHOD ON RIBA MATERIALS**

### **ABSTRACT**

The implementation of Islamic religious education learning in vocational schools in particular tends to use textbooks provided by schools, while the amount of face-to-face learning for Islamic Education is only 3 hours per week, to overcome this it is necessary to develop video media using creative and innovative sociodrama methods so that attract students' attention. This limitation of media is the reference for researchers to develop video media development.

The formulation of the problem in this research are 1) How to develop video media using the sociodrama method on usury material at SMKN 2 Mentaya Hulu class XI OTKP 2) How is the feasibility of developing video media using the sociodrama method on usury material at SMKN 2 Mentaya Hulu class XI OTKP.

This study aims 1) To produce video media development using the sociodrama method on usury material at SMKN 2 Mentaya Hulu class XI OTKP 2) To determine the feasibility of developing video media using the sociodrama method on usury material at SMKN 2 Mentaya Hulu class XI OTKP.

The results of this study are 1) Development of video media using the sociodrama method on usury material at SMKN 2 Mentaya Hulu has been carried out well in accordance with the ADDIE development model, namely: a) Annalysis includes student characteristics analysis, material analysis and needs analysis b) Design includes design making video scripts, making video descriptions, storyboards, making lesson plans and compiling research instruments; c) Development includes completing video creation and video editing; d) Implementation includes validation of material experts and validation of media experts; and e) Evaluation includes small group trials and medium groups validation of material experts and validation of media experts. 2) The feasibility of developing video media using the sociodrama method on usury material according to: a) Validation of material experts states that the final percentage obtained is 92% with very good criteria; b) Validation of media / design experts stated that the final percentage obtained was 94% with very good criteria; c) Small group trials were obtained from two respondents 79% with good criteria; d) Medium group trials obtained from ten respondents 84% with very good criteria. The development of video media using the sociodrama method on usury material is recommended by material experts and media experts and can be used in schools at the SMA / SMK level.

**Keywords:** Video Media Development, Sociodrama, Riba



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah berkat rahmat Allah SWT, serta Taufik dan Hidayah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walau terkadang mengalami hambatan dan rintangan. Namun semua itu penulis anggap sebagai pelajaran yang sangat berharga. Sholawat serta salam semoga tercurah pada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammad Saw beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya. Penulis sadar bahwa kemampuan penulis yang sangat terbatas sehingga penulisan skripsi ini banyak kekurangan. Bimbingan dari berbagai pihak sangatlah membantu terselesaikannya skripsi ini oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih pada:

1. Dr. H. Khairil Anwar, M. Ag Rektor IAIN Palangka Raya yang telah menyediakan fasilitas selama penulis kuliah.
2. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
3. Dr. Nurul Wahdah Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan persetujuan skripsi.
4. Sri Hidayati, MA. Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya yang telah menyetujui penetapan dosen pembimbing skripsi dan memberikan fasilitas.

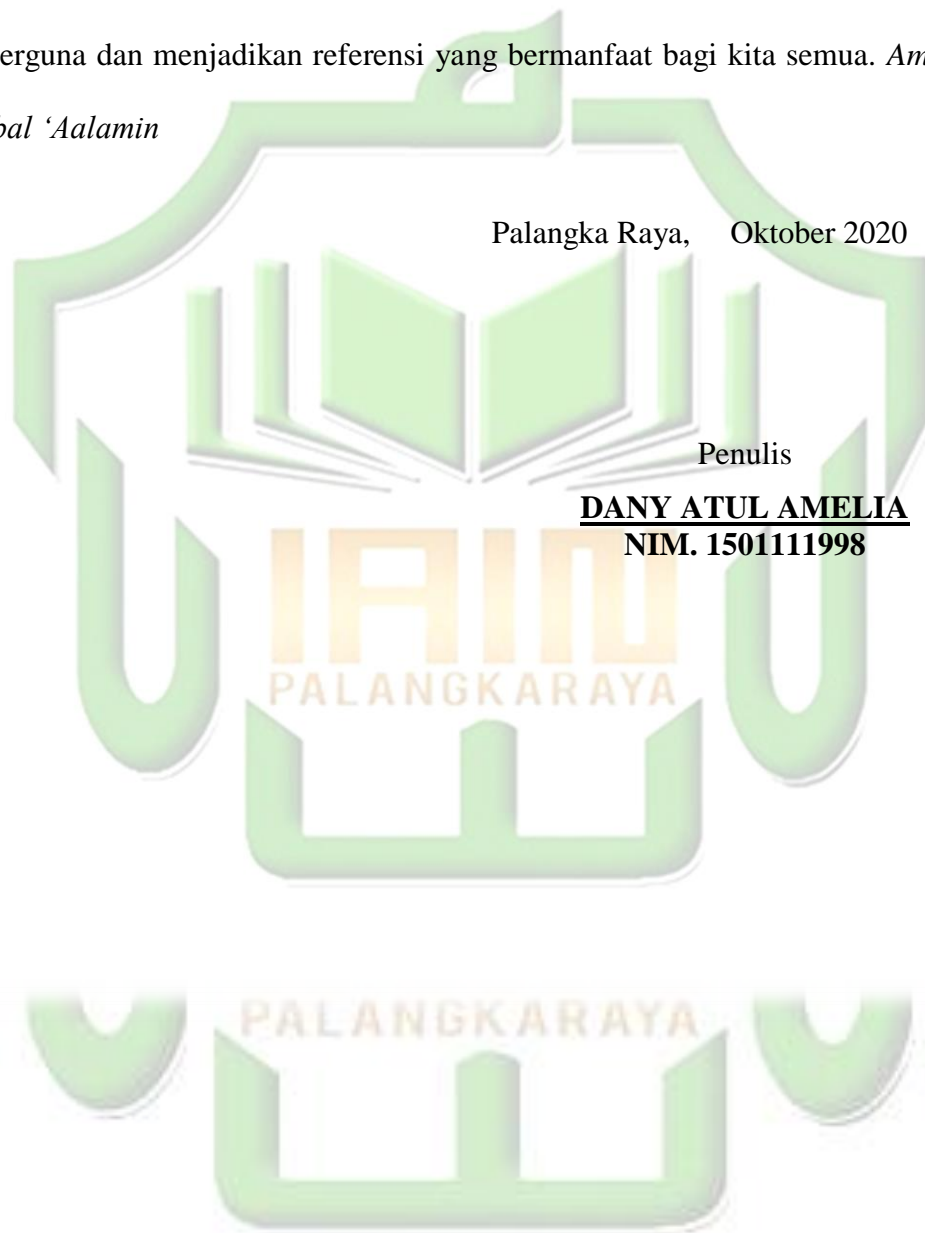
5. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd . pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, , tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini
6. Setria Utama Rizal, M.Pd. pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu, , tenaga, pikiran untuk memeberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Dr. H. Mazrur, M.Pd, validator ahli media yang telah banyak meluangkan waktu, , tenaga, pikiran untuk memeberikan bimbingan dan pengarahan dalam validasi skripsi ini.
8. Surawan, M.SI validator ahli media yang telah banyak meluangkan waktu, , tenaga, pikiran untuk memeberikan bimbingan dan pengarahan dalam validasi skripsi ini.
9. Dr. H. Mazrur, M.Pd. dosen Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan kemudahan dan nasehat kepada penulis selama menempuh studi di IAIN Palangka Raya.
10. Salmiati, S.Pd. Kepala SMK Negeri 2 Mentaya Hulu yang telah menerima penulis untuk melakukan penelitian.
11. Khusaeni Misri, S.Pd. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
12. Seluruh siswa/siswi SMK Negeri 2 Mentaya Hulu yang telah memberikan informasi dan kerjasama yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian.

Semoga amal baik pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini akan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini berguna dan menjadikan referensi yang bermanfaat bagi kita semua. *Amin Ya Rabbal 'Aalamin*

Palangka Raya, Oktober 2020

Penulis

**DANY ATUL AMELIA**  
**NIM. 1501111998**



## MOTTO

**“ Jangan malu terlihat MISKIN,  
malulah ketika kita pura-pura KAYA,  
padahal dari hutang RIBA”**

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا الرِّبَا أَضْعَافًا مُّضَاعَفَةً وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ  
تُفْلِحُونَ ۝ ۱۳۰ وَاتَّقُوا النَّارَ الَّتِي أُعِدَّتْ لِلْكَافِرِينَ ۝ ۱۳۱

Artinya

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan riba dengan berlipat ganda dan bertakwalah kamu kepada Allah supaya kamu mendapat keberuntungan. Peliharalah dirimu dari api neraka, yang disediakan untuk orang-orang yang kafir. (Q.S Al-Imron [3]:



## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur penulis persembahkan skripsi ini untuk

orang-orang aku sayang dan aku cintai :

Mama (Indra Wati), Abah (Agus Samin), yang sangat penulis cintai dan penulis sayangi, yang selalu memberikan dukungan penuh dalam segala hal serta doa yang tiada henti mereka panjatkan, terimakasih yang sedalam-dalamnya untuk orang tuaku tercinta.

Adik-adikku (Revy Anggraini dan Meira Ramadhani) yang telah memberikan semangat dan dukungan tanpa batas, serta keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi serta nasihat kepadaku.

Pembimbing yang telah banyak membantu saya membimbing saya dalam penyelesaian skripsi saya

Teman-temanku PAI'15 yang telah sama-sama berjuang dari awal terimakasih atas kebersamaan dan kerjasamanya selama ini.

Keluarga besar SMKN 2 Mentaya Hulu terimakasih telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.

## DAFTAR ISI

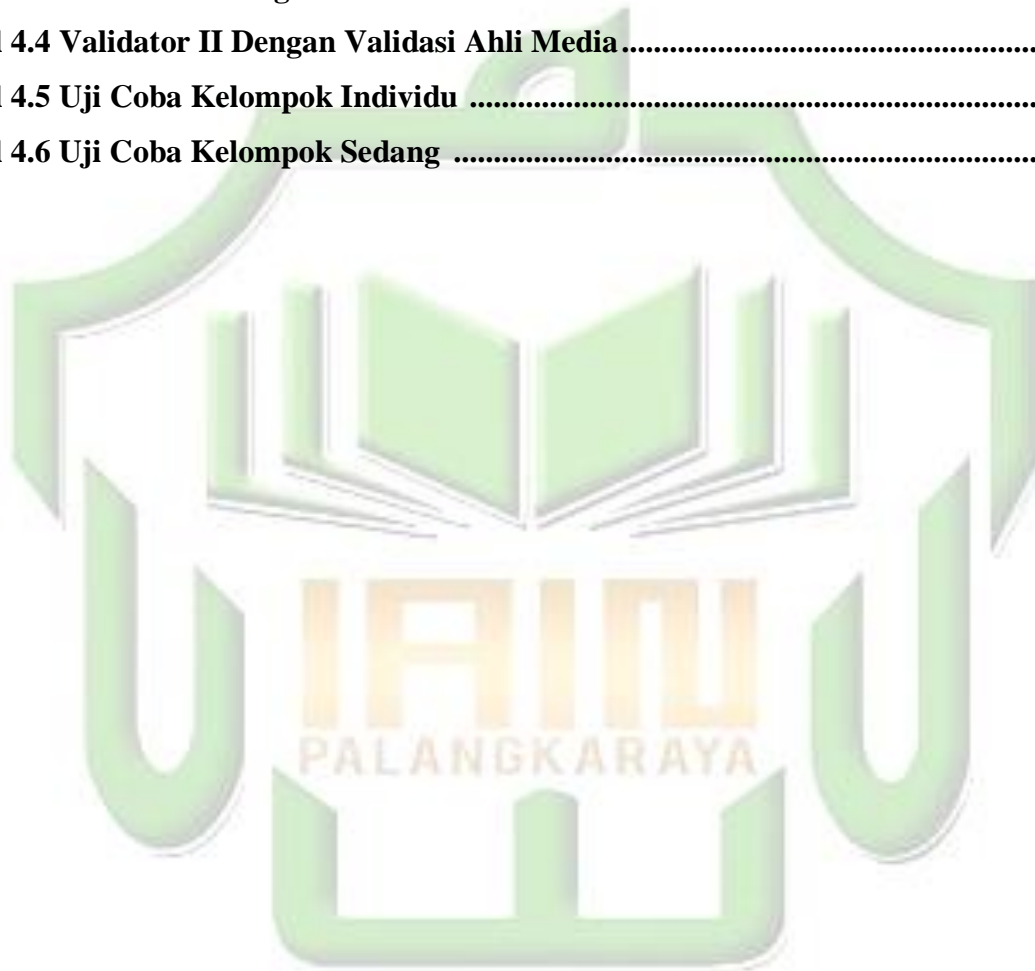
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORSINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>xii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
I. Sistematika Penulisan Skripsi .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Kerangka Teoritis .....	11
1. Pengembangan .....	11
2. Media .....	12
3. Video .....	14
4. Metode Sosiodrama.....	17
5. Riba .....	21
B. Penelitian yang Relevan.....	25

C. Kerangka Fikir .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Desain Penelitian .....	33
B. Prosedur Penelitian.....	33
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	38
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
E. Uji Coba Produk. ....	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
A. Simpulan .....	79
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>LAMPIRAN SURAT MENYURAT</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah Metode Sosiodrama .....	20
Tabel 2.2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Sebelumnya.....	27
Tabel 3.2 Kriteria dan Skor .....	41
Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase .....	42
Tabel 4.1 Validator I Dengan Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 4.2 Validator II Dengan Validasi Ahli Materi.....	58
Tabel 4.3 Validator I Dengan Validasi Ahli Media .....	61
Tabel 4.4 Validator II Dengan Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.5 Uji Coba Kelompok Individu .....	66
Tabel 4.6 Uji Coba Kelompok Sedang .....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan atau Kerangka Berfikir .....	31
---	----



<b>Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Media Video .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 4.1 Pembuatan RPP .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 4.2 Penulisan <i>Treatment dan Sinopsis</i> .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4.3 Perbaikan <i>Treatment dan Sinopsis</i> .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4.4 <i>Cover Storyboard</i> .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4.5 Perbaikan <i>Storyboard</i> .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4.6 Proses Pembuatan Video .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.7 Cover Depan Bagian Video .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.8 Perubahan Cover depan Bagian Video .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.9 Waktu Pengeditan Suara .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.10 Perbaikan Suara Video .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.11 Penulisan Hadis .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.12 Perbaikan Penulisan Hadis .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.13 Narrator Penutup .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.14 Revisi Narrator Penutup .....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.15 Daftar Nama Penutup .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.16 Penambahan Penulisan di Bagian Penutup .....</b>	<b>77</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kehidupan masyarakat di zaman moderennisasi, terus berjalan dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang sangat pesat yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan didalamnya untuk Pendidikan atau pelajaran dan juga dapat menghasilkan ekonomi bagi pengguna yang memanfaatkannya (Irawati dan Akramunnas, 2018:3). Dalam kondisi seperti ini mempengaruhi gaya hidup masyarakat dalam segala aspek kehidupan. Karena itu, sudah sepantasnya kita mengenali kondisi dan perkembangan yang terjadi disekitar kita (Rusman, 2011:52)

Bentuk perkembangan yang dialami di zaman modernisasi sekarang dapat mempengaruhi gaya hidup dan perekonomian masyarakat sehingga biaya hidup melebihi dari pendapatan. Di zaman sekarang banyak sekali orang yang mengedepankan gaya hidup yang berlebihan dari aplikasinya dengan salah satu contoh praktik riba. Sistem riba yang bertumpu pada pertumbuhan mata uang tanpa dibarengi dengan perputaran barang dan jasa, di zaman sekarang diimani dan ditetapkan di seluruh penjuru dunia. Sebab itu, wajar bila ekonomi dunia saat ini rapuh namun kejam. Yang kuat memakan yang lemah sehingga yang lemah semakin bertambah lemah. Hal ini terlihat dari praktik ekonomi yang dilakukan masyarakat masih banyak mengandung unsur riba (Irawati dan Akramunnas, 2018:4-5).

Praktik riba sering terjadi di kalangan siswa berupa piutang yang mendatangkan keuntungan sering kita jumpai dalam kemasan jual beli walaupun sebenarnya jual beli yang terjadi hanya sebagai kamufase belaka. Diantara kamufase riba yang terjadi di zaman sekarang dalam bentuk jual beli ialah bentuk pengkreditan. Di masa lalu hanya di dikenal kredit dua pihak yaitu antara penjual dan pembeli saja. Namun pada masa mederasasi ini, sistem transaksi telah mengalami perubahan, dimana kredit pada masa sekarang umumnya melibatkan tiga pihak yaitu pemilik uang, pembeli dan lembaga pembiayaan atau pihak pembiayaan. Kredit model seperti ini disebut dengan kredit segitiga.

Seperti kita hendak membeli sebuah HP dengan harga Rp.4.999.000 jika dibayar tunai, jika dibayar kredit Rp. 653.000,00 x 11 bulan dengan harga Rp. 7.183.000.00 dan membayar biaya admin Rp. 200.000,00 tanpa memabayar DP dan tanpa membayar angsuran pertama (Brosur, Laila:Parenggean). Ketika ada tambahan dari utang piutang tersebut maka bukannya meringankan beban orang lain tetapi malah menambah penderitaan. Sebaliknya jual beli di bolehkan sebab seseorang yang membeli akan sesuatu adalah orang mampu. Serta sentiasalah kita berbuat kebaikan dijalan Allah yaitu menjalankan perintah dan menjauhi larangannya (Musthofa, 2016:171).

Demikian Allah melarang riba sebab yang melakukan utang piutang adalah masyarakat kurang mampu. Allah swt berfirman dalam surat Al-Baqarah:

أَوْحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: “*Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba*” (Q.S. Al-Baqarah: 275).

Ayat tersebut jelas bagi kita bahwa melakukan riba itu dilarang dalam agama islam. dalam era moderannisasi riba yang merajalela di kalangan masyarakat, riba dalam bentuk apapun itu hukumnya haram bukan hanya menurut agama islam saja, tetapi menurut agama lain pun riba ini dilarang. Karena riba juga sangat merugikan banyak pihak.

Supaya riba tidak terjadi di masa depan maka peneliti membentengi masalah riba melalui pendidikan. Karena tujuannya bukan hanya sekedar mengajarkan tetapi memberikan yang baik kepada peserta didik melalui pendidikan yang ada di sekolah. Pendidikan yang berkualitas memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Guru tidak hanya mampu untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi guru harus mampu membelajarkan peserta didik. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru adalah mengembangkan bahan ajar.

Menurut Amri dan Ahmadi (2010:160) pengembangan merupakan kegiatan akademik yang dapat dilakukan sendiri oleh para guru atau dibantu oleh tenaga administrasi di sekolah. Pada saat seorang guru mengembangkan bahan ajar, apa pun bentuk dan jenisnya harus sesuai



dengan tujuan kurikulum yang harus dikuasai peserta didik. Berkaitan dengan bahan ajar diperlukan juga pengembangan terhadap media pembelajaran.

Media dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang penting karena media sebagai alat perantara dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar. Yaitu berupa sarana komunikasi anatar komunikator (guru) dan penerima (murid), dimana penerima dapat memahami isi pesan yang terdapat dalam media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung (Hamdani, 2011:79). Generasi milenial sekarang lebih update di media sosial salah satunya di akun youtube dalam contoh kecil yang kita lihat jumlah subscriber vlogger Ria Ricis mencapai 21 juta subscriber dan vlogger Atta Halilintar mencapai 22 juta subscriber. Dilihat dari banyak pengguna akun media social 62% pengguna youtube pria semesntara 38% pengguna youtube wanita.

Menurut Sudjana dalam Setiani dan Priansa (2015:203) Metode sosiodrama ini adalah salah satu metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi riba untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam penerapan metode sosiodrama ini melatih peserta didik juga lebih berani untuk tampil dan berbicara di depan kelas disamping itu juga pesertadidik dapat lebih memahami isi dari materi yang disampai sehingga mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik.

Materi riba merupakan salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMKN 2 Mentaya Hulu sangat cocok untuk di sampaikan dengan menggunakan media video yaitu dengan inovasi dalam bentuk media audio visual adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, gambar, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Sehingga media video dengan menggunakan metode sosiodrama disini cocok diterapkan di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP karena usia siswa dianggap sudah cukup mampu untuk memahami media yang dikembangkan oleh peneliti dan juga mampu dalam mempraktikkan sosiodrama pada materi riba.

Berdasarkan obsevasi di SMKN 2 Mentaya Hulu yang saat ini media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih berupa buku teks dan metode yang digunakan pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi dengan jumlah siswa 27 orang dalam satu kelas dengan usia sekitar 16-17 Tahun. Mereka mengatakan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak pernah menggunakan media dalam penyampaian materi yang mereka terima. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa saat observasi pada tahap analisis peserta didik. Oleh karena itu, perlu pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti

media video agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan berjalan dengan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti penting untuk mengembangkan Media video pada materi riba berupa audio visual interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran di kelas XI OTKP SMKN 2 Mentaya Hulu. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DENGAN MENGGUNAKAN METODE SOSIODRAMA PADA MATERI RIBA”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Media video yang digunakan memiliki tampilan yang kurang menarik khususnya dari aspek tampilan editing gambar.
2. Media video belum pernah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 2 Mentaya Hulu.

#### **C. Batasan Masalah**

Peneliti hanya dibatasi pada pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba pada kelas XI OTKP di SMKN 2 Mentaya Hulu.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP.
2. Untuk mengetahui kelayakan terhadap pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan yang telah dipaparkan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan mampu mempunyai banyak manfaat:

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah mengenai cara guru dalam mengembangkan

materi khususnya untuk guru Pendidikan Agama Islam sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan materi.

2. Bagi siswa

Bagi siswa, supaya lebih menguasai pendidikan agama islam secara maksimal, tidak hanya di lingkungan sekolah saja, tetapi siswa bisa belajar mandiri di rumah.

3. Bagi peneliti

Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan IAIN Palangka Raya dan untuk menambah wawasan di bidang pendidikan.

4. Bagi lembaga

- a. Untuk menambah koleksi perpustakaan yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa atau pihak lain yang berkepentingan.
- b. Hasil penelitian ini juga digunakan sebagai salah satu inspirasi dalam melakukan pengembangan materi pembelajaran pendidikan agama islam dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan berupa media video dengan menggunakan metode sosiodrama menjadi media pembelajaran pada materi riba dengan spesifikasi sebagai berikut:



1. Produk yang dihasilkan media video dengan menggunakan metode sosiodrama yang berisi materi riba sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
2. Media video ini dikembangkan dalam bentuk drama yaitu materi riba yang dibuat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat dalam bentuk dialog. Kemudian dialog tersebut diberikan kepada siswa untuk dipelajari dan mengetahui alur cerita yang akan didramakan, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang berbasis audio visual. Durasi video 9:16 menit dengan kapasitas video didalam laptop 505,272 KB, kapasitas media video di dalam *Handphone* 439 MB disajikan melalui LCD.

#### **H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba memiliki keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

1. Media video dengan menggunakan metode sosiodrama ini hanya terbatas diujicobakan pada siswa kelas XI OTKP SMKN 2 Mentaya Hulu pada materi riba.
2. Isi media video dengan menggunakan metode sosiodrama ini hanya terbatas pada pengertian riba, macam-macam riba, hukum riba.

## **I. Sistematika Penulisan**

Penyusunan skripsi ini penulis membagi dalam lima bab, dan setiap bab dibagi lagi menjadi beberapa sub-sub dengan rincian sebagai berikut:

**BAB I** Bagian pendahuluan yang sudah pasti ada disetiap karya ilmiah. Bab ini mendeskripsikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan.

**BAB II** Bagian kajian pustaka. Pada bab ini peneliti membahas kerangka teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir. Adapun kerangka teoritis berisikan pengertian pengembangan, pengertian video, metode sosiodrama.

**BAB III** Mendeskripsikan metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk, teknik analisis data.

**BAB IV** Bagian Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada Bab ini peneliti membahas yang mendeskripsikan hasil penelitian dan pembahasan.

**BAB V** Bagian kesimpulan dan Saran

## **BAB II**

### **TELAAH TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pengembangan**

###### **a. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evaluasi) dan perubahan secara bertahap. Pengembangan memiliki arti yang agak khusus dalam bidang teknologi pembelajaran.

Menurut Putra (2011: 70) “Pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan dan pemahaman yang diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan, peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu”.

Menurut Hamdani (2013:125) Pengembangan adalah usaha meningkatkan kualitas yaitu seperti dalam proses pembelajaran, baik secara materiel maupun metode dan substansinya. Secara materil, artinya dari aspek bahan ajar sesuai dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

## **b. Prinsip-prinsip Pengembangan**

Amri dan Ahmadi (2010:160) menyebutkan bahwa prinsip pengembangan dalam pembelajaran harus secara berurutan seperti di bawah ini:

- 1) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak,
- 2) Pengulangan akan memperkuat pemahaman
- 3) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik
- 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar
- 5) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- 6) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan.

## **2. Media**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan bagian yang integral atau yang amat penting (Jannah, 2009:17). Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) berupa komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran (Rizal,2016:10).

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Azhar, 2011:3).

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Mustaji (2013:6) fungsi media dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama, sebagai alat bantu pembelajaran, dan kedua media yang digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan pendidik.

Menurut Rizal (2016:12) bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran. 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas, 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu Pendidikan.

Menurut Sanjaya (2012:73) Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut: 1) fungsi komunikatif, 2) fungsi motivasi, 3) kebermaknaan, 4) fungsi penyamaan persepsi, 5) fungsi individualitas.



### 3. Video

#### a. Pengertian Video

Istilah video berasal dari Bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam kamus Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Munir, 2015:289)

Menurut Sadiman (2009:74) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan suara dan gambar. Pesan yang disampaikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (cerita), bisa berupa informatif edukatif maupun instruksional.

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal video dapat dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk melihatnya.

## **b. Kekurangan dan Kelebihan Media Video**

Menurut Daryanto (2010:90) menyebutkan beberapa keuntungan dan kekurangan bila menggunakan media video dalam pembelajaran yaitu: Keuntungan dalam menggunakan video sebagai berikut; 1) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, 2) Video bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, 3) Video dapat menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Kekurangan dalam menggunakan video sebagai berikut; 1) Tidak dapat menampilkan objek sampai sekeci-kecilnya, 2) Tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya, 3) Opposition artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan dalam menafsirkan gambar yang dilihat, 4) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.

Menurut Amri ( 2013: 132) kelebihan media video sebagai berikut: a) menstimulasi efek gerak, b) dapat diberi suara maupun warna, c) tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, d) tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya. Kekurangan media video sebagai berikut: a) memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya, b) memerlukan tenaga listrik, c)

memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya.

### c. Tahapan Pembuatan video

#### 1) Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran.

Fungsi storyboard dalam konteks pembelajaran multimedia:

- (a) Sebagai media yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap apa yang terdapat pada setiap alur
- (b) Sebagai pedoman bagi *programmer* dan *animator* dalam merealisasikan rencana program kedalam bentuk bahasa program dan animasi
- (c) Sebagai pedoman bagi pengisi suara (*narrator*) dan teknisi rekaman dalam merekam suara untuk kebutuhan naskah.
- (d) Sebagai dokumen tertulis
- (e) Sebagai bahan dalam pembuatan *manual book*.

(Darmawan,2017:76)

#### 2) Pembuatan *Sinopsis dan Treatment*

*Sinopsis* ini untuk mengetahui suatu peristiwa yang diceritakan dalam bentuk cerita singkat tanpa menghilangkan

poin pentingnya dan dengan adanya *sinopsis* kita bisa mendapatkan gambaran yang akan terjadi dari sebuah cerita.

*Treatment* merupakan langkah menyusun urutan adegan sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik. Di dalam penyusunan *treatment* ini tidak menggunakan dialog melainkan menggambarkan kondisi adegan yang harus dilakukan oleh pemain.

### 3) Pembuatan *Skrip/ Naskah*

Rancangan pembuatan video yang dimaksud dengan *skrip* merupakan sejumlah naskah perencanaan produksi program yang harus disiapkan oleh perancang pembelajaran. Pada pembuatan naskah/ *skrip* untuk program film/video format yang biasa digunakan pada umumnya memiliki standar yang baku (Darmawan, 2017:48)

## 4. Metode Sociodrama

### a. Pengertian Metode Sociodrama

Metode sociodrama yaitu siswa yang mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Menurut Sanjaya (2011:160) Sociodrama adalah model pembelajaran bermain peran untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan sebagainya sociodrama digunakan untuk

memberikan pemahaman dan penghayatan masalah sosial serta pengembangan kemampuan peserta didik untuk memecahkannya.

Menurut Ahmad (2009) sosiodrama adalah model mengajar dengan mendemostrasikan cara tingkah laku dalam hubungan social, bermain menekankan kenyataan dimana para peserta didik diikuti sertakan dalam permainan peran dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial (Setiani dan Priansa, 2015:201)

Peneliti menyimpulkan pendapat di atas bahwa metode sosiodrama merupakan model mengajar mendramatisasikan atau menggambarkan suatu situasi/kejadian sosial yang mengandung suatu masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang terjadi dari suatu situasi sosial.

#### **b. Manfaat Metode Sosiodrama**

Menurut Setiani dan Priansa (2015:203) Pembelajaran sosiodrama memiliki banyak manfaat. Sejumlah manfaat penting dari pembelajaran sosiodrama adalah:

- 1) Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain;
- 2) Dapat belajar bagaimana cara membagi tanggung jawab;
- 3) Dapat belajar bagaimana cara mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan;
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir dalam memecahkan masalah.



### c. Kekurangan dan Kelebihan Metode Sosiodrama

Menurut Anwar (2018:144) menyimpulkan kelebihan dan kekurangan sosiodrama sebagai berikut: Kelebihan metode sosiodrama, yaitu mengembangkan kreativitas pesertadidik, memupuk kerja sama, mengembangkan bakat, siswa lebih memperhatikan pelajaran, memupuk keberanian, melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.

Kelemahan metode sosiodrama, yaitu kemungkinan siswa kurang sungguh-sungguh memainkan perannya, sehingga menyebabkan tujuan yang diharapkan tidak tercapai, kesalahan - kesalahan dalam peran sering menjadi bahan tertawaan sehingga menurunkan peserta didik untuk terlibat penuh dalam penggunaan metode ini.

Kekurangan dan kelebihan metode sosiodrama di perkuat menurut Setiana dan Priansa (2015:205) pembelajaran sosiodrama memiliki banyak kelebihan, yaitu memberikan kesan mendalam, menumbuhkan antusiasme, menumbuhkan optimisme serta kesetiakawanan, mudah menghayati, dan memupuk kemampuan profesional. Sedangkan beberapa kekurangan pembelajaran sosiodrama adalah waktu yang lama, keterbatasan kreativitas, rasa malu, kegagalan, dan fleksibilitas.

#### d. Langkah-langkah metode sosiodrama

Setiana dan Priansa (2015:205) ada beberapa langkah-langkah dalam pembelajaran sosiodrama adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Langkah-langkah Metode Sosiodrama**

No	Langkah-langkah	Penjelasan
1	Persiapan	<p>a. Menentukan masalah/pokok yang akan disosiodramakan dengan berprinsipkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pokok persoalan yang hendak dibahas hendaknya berasal dari situasi sosial yang mudah dikenali atau bahkan berlangsung dalam kehidupan peserta didik itu sendiri;</li> <li>2. Persoalan hendaknya memberikan berbagai kemungkinan atau dapat ditafsirkan bermacam-macam pendapat, baik mengenai persamaan perbedaan, kemungkinan pemecahan, serta bagaimana kelanjutannya;</li> <li>3. Persoalan yang dipilih hendaknya bertahap, mula-mula yang sederhana, dan pertemuan-pertemuan berikutnya mungkin agak sukar.</li> </ol> <p>b. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik Penjelasan yang disampaikan oleh guru dapat berupa isi permasalahan, peranan pelaku, ataupun peranan penonton didalam kelas.</p> <p>c. Pemilihan pelaku Pemilihan pelaku dapat dilakukan dengan menunjuk peserta didik yang kira-kira dapat mendramatisasikan atau dapat juga diajukan dengan suka rela.</p> <p>d. Mempersiapkan peserta didik Peserta didik sebagai pelaku cukup ditunjuk siapa dan jumlahnya berapa. Sedangkan peran masing-masing lebih baik diserahkan kepada mereka sendiri untuk mengaturnya. Karena itu ada baiknya untuk</p>

		<p>sekedar persiapan singkat, peserta didik sebagai pelaku disuruh untuk keluar dari kelas selama 2 atau 3 menit.</p> <p>Peserta didik yang lain diberi penjelasan mengenai peran mereka sebagai penonton maupun sebagai peserta didik yang akan mengemukakan pendapatnya dalam pembelajaran sosiodrama.</p>
2	Pelaksanaan	Peserta didik yang telah disiapkan selama 2 atau 3 menit itu untuk mendramatisasikan peran menurut pendapat dan kreasi mereka sendiri namun tetap dalam koridor tertentu.
3	Tindak lanjut	Sosiodrama sebagai metode mengajar tidak berakhir pada pelaksanaan dramatisasi melainkan hendaknya ada berkelanjutan, baik berupa tanya jawab, diskusi, kritik maupun analisa persoalan yang muncul dan terjadi. Bahkan, jika memungkinkan peserta didik diminta untuk mengulang pementasan jika dirasa kurang .

## 5. Riba

### a. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### 1. Kompetensi Inti

KI.3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata).

#### 2. Kompetensi Dasar

1.5 Menjelaskan Pengertian Riba

2.5 Implementasi dari pemahaman riba

3.5 Menganalisis Larangan Riba

## b. Pengertian riba

Menurut terminology fiqih, riba tambahan khusus yang dimiliki oleh salah satu pihak yang bertransaksi tanpa ada imbalan tertentu. Riba adalah kelebihan yang tidak disertai dengan imbalan yang disyaratkan dalam jual beli. Riba menurut Muhammad Abduh adalah penambahan-penambahan yang di syaratkan oleh yang memiliki harta kepada orang yang meminjam hartanya (uang) karena pengunduran janji pembayaran oleh peminjam dari waktu yang telah ditentukan (Wahab, 2017:28)

Riba menurut Bahasa artinya lebih atau bertambah. Adapun Riba menurut Syara' adalah tambahan pembayaran tanpa ada ganti atau imbalan yang disyaratkan bagi salah seorang dari dua orang yang mengadakan transaksi (Rasjid, 2015:290). Riba adalah bunga uang atau nilai lebih atas penukaran barang (*Kementrian Dan Kebudayaan*, 2017:142).

## c. Hukum riba

Hukum riba dalam hukum islam secara tegas dinyatakan haram (Rasjid, 2015:292). Berdasarkan dalil dibawah ini:

1. Dalil Al-Quran (Q.S. Al-Baqarah: 275)

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ  
الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا  
إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ  
الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا

سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ  
النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ٢٧٥

Artinya: Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.

## 2. Dalil Hadis

. . . “Dari Jabir Ra. ia berkata, ‘Rasulullah Saw. telah melaknati orang-orang yang memakan riba, orang yang menjadi wakilnya (orang yang memberi makan hasil riba), orang yang menuliskan, orang yang menyaksikannya, (dan selanjutnya), Nabi bersabda, mereka itu semua sama saja.’” (H.R. Muslim)

## 3. Ijma Para Ulama

Ulama berpendapat bahwa, orang yang memakan riba kelak di akhirat akan dikumpulkan dalam keadaan gila, kekal di neraka, disamakan dengan orang kafir, hingga mendapat laknat dari Allah dan Rasul yang kekal, di duniapun orang yang makan riba kehidupannya tercela, penuh kemarahan, hilang rasa keadilannya, dan selalu mendapat doa buruk dari orang-orang yang merasa dizalimi.

Hal itu terjadi disebabkan karena hilangnya kebaikan dan barokah rizki, oleh karena itu, betapa buruk maksiat riba,



betapa besar dosa riba dan betapa kejinya akibat riba sehingga Allah Swt. sangat mengutuk dan mengharamkan riba. Riba dengan segala macamnya diharamkan berdasarkan dalil-dalil yang tegas di atas. Sedikit atau banyak, riba hukumnya sama yaitu haram.

#### 4. Fatwa MUI

##### a. Al-Sarakhsy dalam Al-Mabsuth:

Riba adalah kelebihan (tambahan) tanpa imbalan yang disyaratkan dalam jual beli.

##### b. Ibn al-'Araby dalam Ahkam al-Qur'an:

Riba dalam arti bahasa adalah kelebihan (tambahan). Sedangkan yang dimaksud dengan riba dalam al-Qur'an adalah setiap kelebihan (tambahan) yang tidak ada imbalannya (Sumber: Fatwa MUI No. 1 Tahun 2004).

#### **d. Macam-macam riba**

##### 1. Riba Fadli

Riba faḍli yaitu tukar menukar dua buah barang yang sama jenisnya, dengan mensyaratkan suatu tambahan sehingga terdapat pihak yang dirugikan.

Contoh 1 Kg beras ditukar dengan 2 kg beras, 1 liter madu ditukar dengan 2 liter madu. Perkara yang dilarang adalah kelebihan (perbedaannya) ukuran/takaran tersebut.

Nabi Muhammad Saw. bersabda :

“Dari Ubaidah bin Ash-Shamit ra, Nabi Muhammad Saw. telah bersabda: emas dengan emas, perak dengan perak, gandum dengan gandum, syair dengan syair, kurma dengan kurma, garam dengan garam, hendaknya sama banyaknya, tunai dan timbang terima, maka apabila berlainan jenisnya ini, maka boleh kamu menjual sekehendakmu, asalkan dengan tunai.” (HR.Muslim dan Ahmad).

Supaya tukar menukar ini tidak termasuk riba maka harus ada 3 macam syarat yaitu:

- a) Tukar menukar barang tersebut harus sama.
  - b) Timbangan atau takarannya harus sama.
  - c) Serah terima pada saat itu juga.
2. Riba Qardi

Riba qardi yaitu dalam utang piutang dengan syarat ada keuntungan atas bunga bagi yang mengutangi. Contoh, utang Rp. 90.000 harus dikembalikan Rp. 95.000 jadi ada lebihnya Rp. 5.000.

3. Riba Yad

Riba Yad yaitu bila meninggalkan tempat akad jual beli sebelum serah terima. Contoh seseorang membeli 1 kilo beras setelah uang dibayar maka si penjual pergi sedangkan beras jualan dalam karung belum ditimbang ckuptidaknya. Jadi jual beli itu belum benar -benar serah terima.

#### 4. Riba Nasiyah

Riba nasiyah yaitu riba yang terjadi karena adanya tambahan pembayaran hutang. Contohnya, seorang menghutangi uang dalam jumlah tertentu kepada orang lain dengan batas waktu tertentu, misalnya 1 bulan atau 1 tahun. Apabila sampai batas waktu tersebut penghutang belum mampu mengembalikan kemudian pemberi hutang member syarat bunga sebagai imbalan dari tambahan batas waktu yang telah diberikan.

### **B. Penelitian yang Relevan**

1. Leny Safitri yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Fiqih Materi Wudu dan Tayamum Kelas VII di MTsN 2 Palangka Raya”. Alasan peneliti mengembangkan media ini adalah karena penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk materi pelajaran fiqih terutama dimateri wudu dan tayamum peneliti mengembangkan produk media berbasis komputer yang dikemas didalam compact disk (CD). Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi adalah sangat baik. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar diatas dari aspek materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 41,13 dan rerata 4,46 dengan kriteria sangat baik.
2. Yudi yang berjudul “Penerapan Media Video Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Thaharah Kelas VII Mts As Shalatiyah Danau Sembuluh Seruyan”. Alasan peneliti melakukan penerapan media video materi thaharah diterapkan supaya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan melatih siswa untuk memahami pembelajaran fiqih dengan baik serta dapat mempraktikkan“ menurut saya sangat bagus kalau diterapkan materi seperti ini karena membuat siswa tidak bosan dalam belajar dikelas kadang kadang siswa cepat bosan, guru harus memiliki strategi dalam mengajarkan materi yang berkaitan dengan praktik masalah thaharah ini sangat memudahkan guru dalam memberikan penjelasan dan tata cara berthaharah yang benar, artinya

siswa senang ketika guru mengajar menggunakan media video karena menambah semangat belajar siswa dan siswa juga cepat mengerti apa yang dilihat di dalam media video yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung diajarkan di kelas berkaitan tentang thaharah.

3. Skripsi Noor Zakiyah dengan judul “Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Qur’an Hadis di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya” dengan hasil Penelitian bahwa: Pemanfaatan media audio visual di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya sudah cukup baik yaitu sudah memanfaatkan kaset VCD yang berisikan materi pelajaran, menggunakan laptop dan LCD/proyektor dilakukan dengan cara mempersiapkan kaset, menyiapkan ruang dan peralatan, mengkondisikan ruang untuk belajar, menyiapkan situasi kelas menyampaikan tujuan pembelajaran, memutar media, memerintahkan siswa untuk menyimak tayangan, menjaga suasana pembelajaran agar tetap kondusif, memutar kembali dan menghentikan tayangan pada bagian yang penting kemudian diperjelas dengan mendemonstrasikan langsung, tanya jawab dan evaluasi.

**Tabel 2.2**  
**Perbedaan dan persamaan Penelitian Sebelumnya**  
**dengan Penelitian ini**

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Skripsi Leny Safitri berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Fiqih Materi Wudu dan Tayamum Kelas VII di MTsN 2 Palangka Raya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objek kajiannya yaitu sama-sama mengkaji media pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian Leny Safitri terdapat pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Wudu dan Tayamum Kelas VII di MTsN 2 Palangka Raya.</li> <li>• Hasil penelitian Leny Safitri terfokus pada media dan materi pembelajaran.</li> </ul>

2	<p>Yudi yang berjudul “Penerapan Media Video Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Thaharah Kelas VII Mts As Shalatiyah Danau Sembuluh Seruyan”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Objek kajiannya yaitu sama-sama mengkaji pada media video pembelajaran PAI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian Yudi terdapat pada mata pelajaran Fiqih Materi Thaharah</li> <li>Aspek yang dikaji dalam penelitian Yudi terdapat pada materi Thaharah supaya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan melatih siswa untuk memahami pembelajaran fiqih dengan baik serta dapat memprektikan.</li> </ul>
3	<p>Skripsi Noor Zakiyah dengan judul Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Qur’an Hadis di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan media dalam pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian Noor Zakiyah terdapat pada mata pelajaran SKI</li> <li>Aspek yang dikaji dalam penelitian terdapat pada materi Dinasti Al-Ayyubi</li> </ul>

Penelitian yang peneliti akan lakukan memiliki perbedaan dan persamaan dengan kedua penelitian yang sebelumnya. Perbedaan dengan penelitian pertama terletak pada materi pelajaran sedangkan persamaannya terletak pada media yang dikembangkan yaitu sama-sama mengkaji media pembelajaran .

Persamaan dengan penelitian kedua, ialah terletak pada produk yang akan dikembangkan media video. sedangkan penelitian yang akan peneliti kembangkan ialah menghasilkan media video berbentuk audio visual dengan materi riya sedangkan persamaannya adalah sama-sama berkaitan dengan pengembangan media.

### **C. Kerangka Fikir**

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Adapun proses tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, metode, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Kemudian di dalam suatu proses pembelajaran di kelas dikerucutkan lagi menjadi dua unsur yang amat penting adalah metode dan media dalam pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media yang sesuai,



meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.

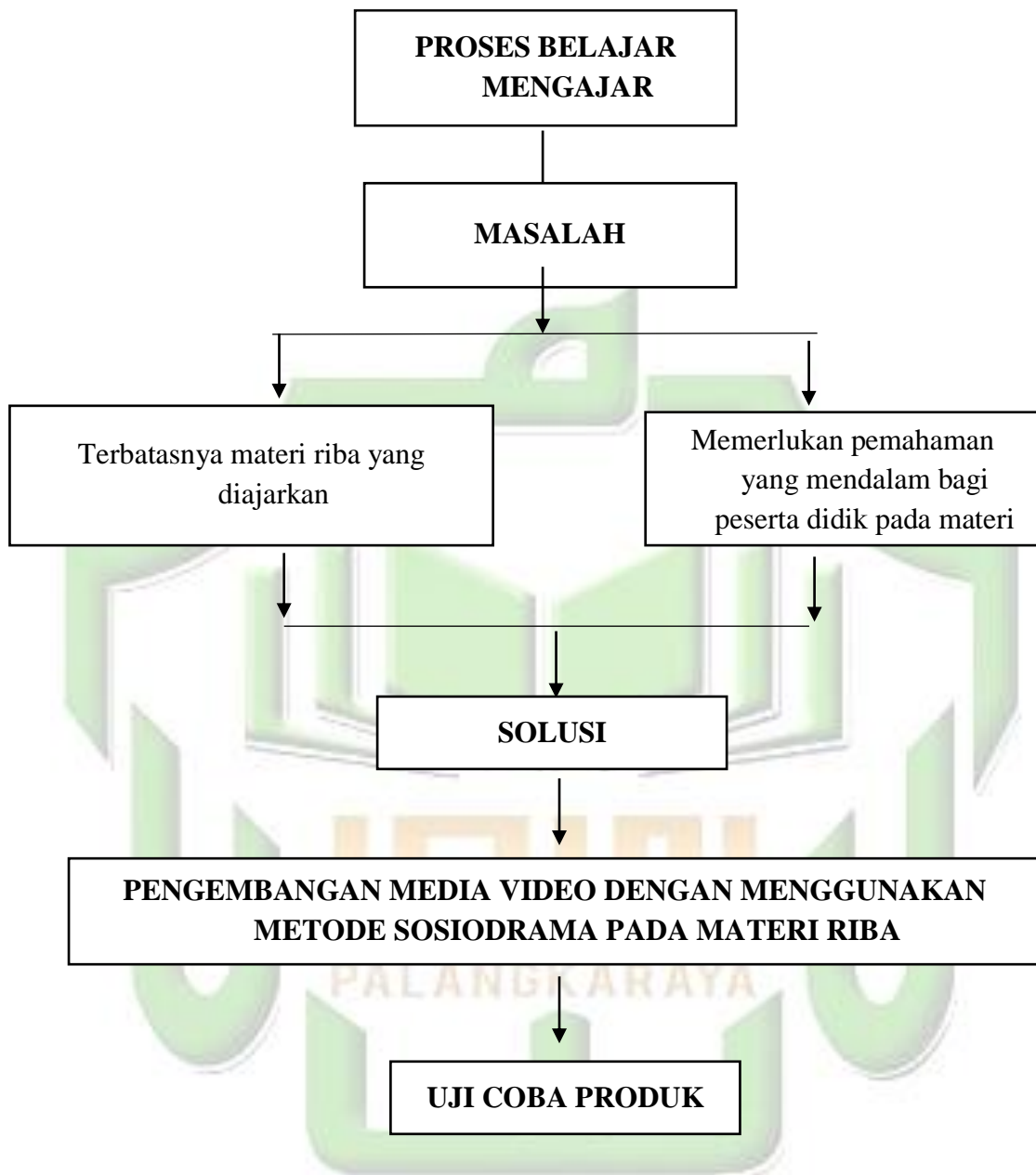
Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Metode sosiodrama pada skripsi ini adalah salah satu metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam penerapan metode sosiodrama ini melatih peserta didik juga lebih berani untuk tampil dan berbicara di depan kelas.

Seorang guru dituntut untuk mampu memilih metode yang tepat dan terampil menggunakan media pada proses belajar mengajar. Dalam kenyataan pemanfaatan media dan metode pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media dan metode dalam proses belajar mengajar.

Media video adalah salah satu jenis media audio-visual dan menggambarkan suatu objek yang dapat bergerak dan dapat mengeluarkan suara yang sesuai. Video dapat menampilkan informasi, menjelaskan konsep yang rumit menjadi mudah dipahami. Dan penggunaan metode sosiodrama untuk menunjang keberhasilan guru dalam menyampaikan

materi pelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran . Selain itu untuk menarik agar merangsang pengguna ingin memakai produk yang dihasilkan, sehingga seluruh materi yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi yang terkandung juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan KI dan KD dan indikator pembelajaran.



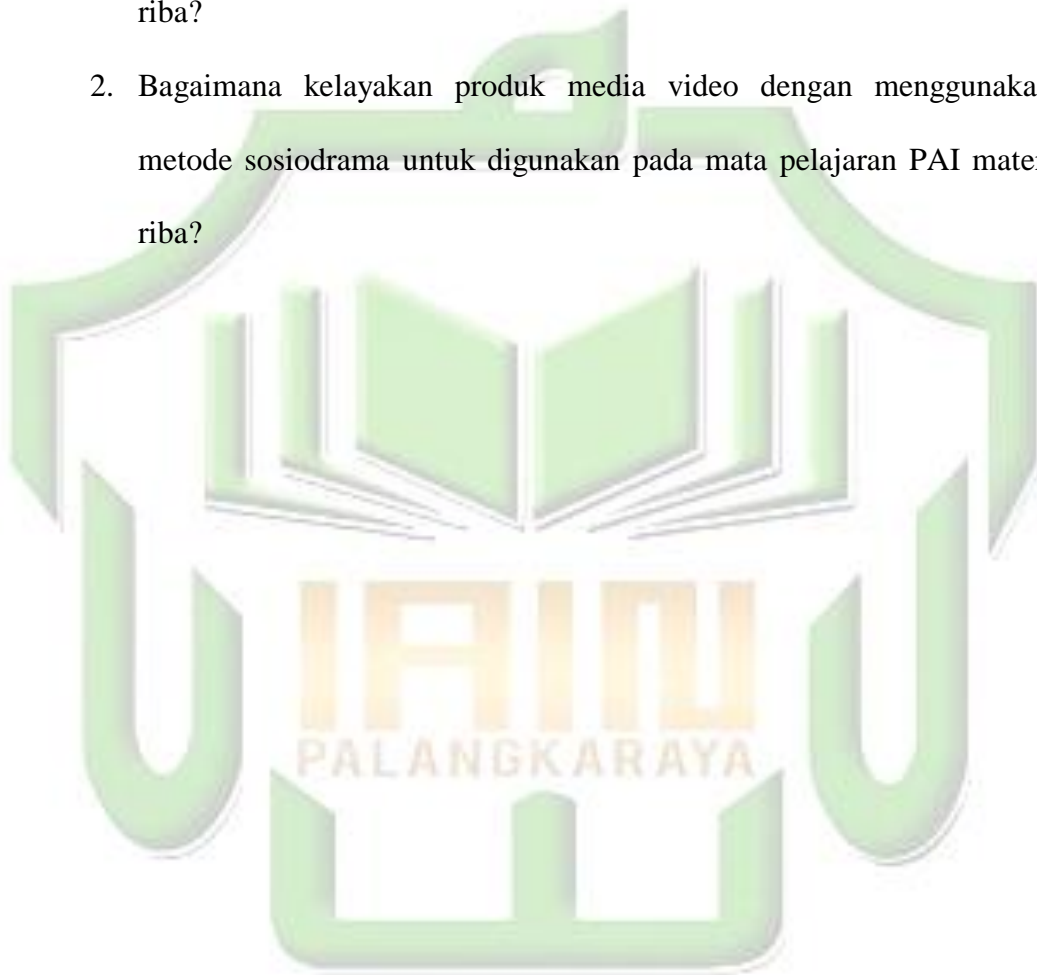
**PROSEDUR PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO**

**Gambar 2.1** Tentang Kerangka Pada Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Metode Sociodrama Pada Materi Riba

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Beberapa masalah dan kerangka pikir di atas dapat diambil pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Tahapan-tahapan apa saja yang dilakukan dalam proses pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba?
2. Bagaimana kelayakan produk media video dengan menggunakan metode sosiodrama untuk digunakan pada mata pelajaran PAI materi riba?



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

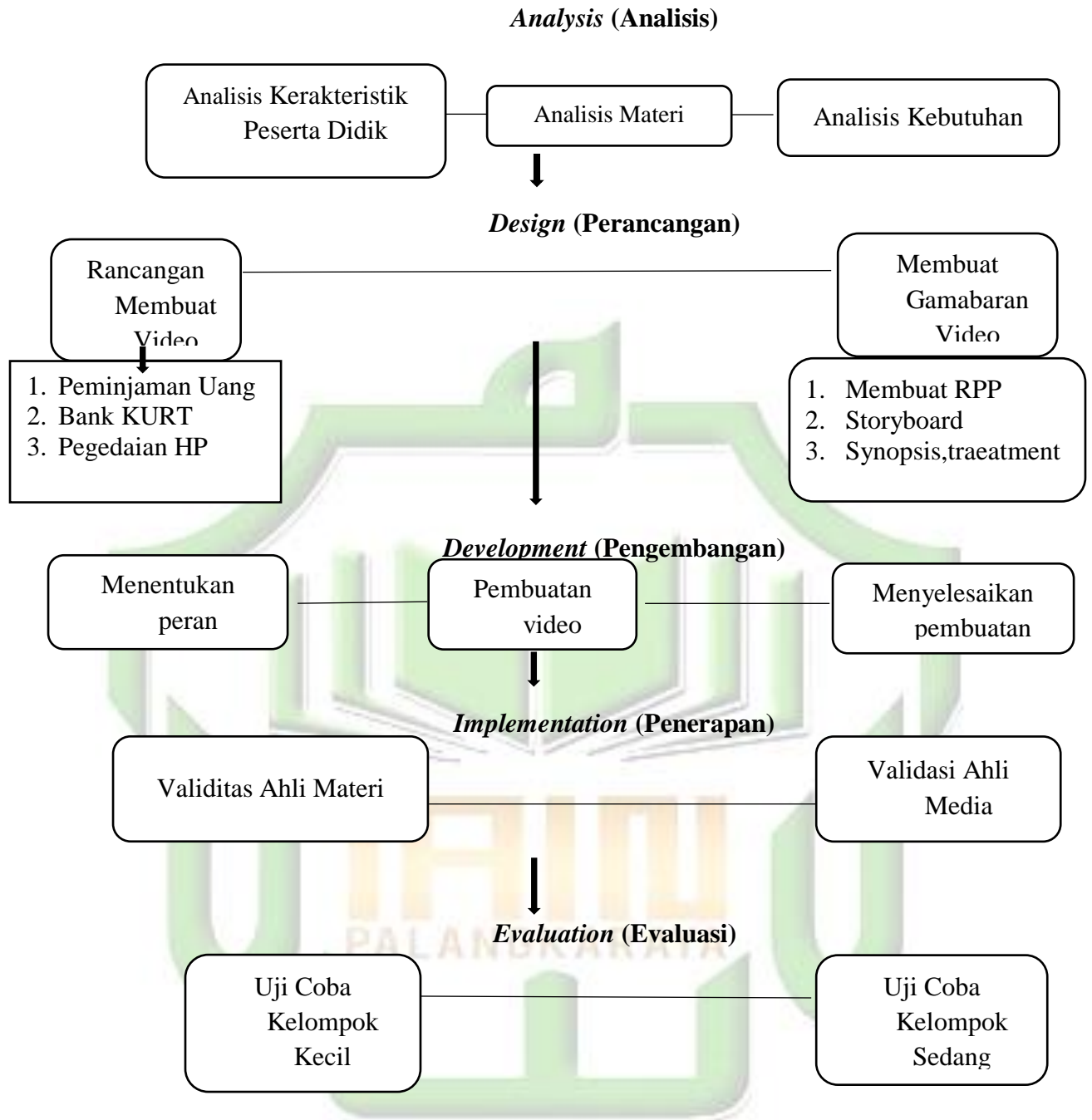
#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297).

#### **B. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari.

Tahapan pengembangan yang digunakan pada model ada lima, ini dikutip dari Benny (2009:12) yang diantaranya ada *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *Development* (mengembangkan), *impelentation* (menerapkan), dan *evaluation* (evaluasi)



**Gambar 3.1 Tahapan- tahapan Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba**



Prosedur pengembangan pada model ADDIE ini memiliki lima Tahap yang masing-masing tahap dikembangkan lagi lebih rinci diantaranya:

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

#### **a. Analisis Karakter Peserta didik**

Peneliti menganalisis karakter peserta didik untuk mengetahui bagaimana peserta didik pada kelas yang diteliti, bagaimana cara belajar peserta didik, apa saja kendala atau kesulitan yang dihadapi peserta didik ketika belajar. Analisis karakter peserta didik dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dalam belajar.

#### **b. Analisis materi**

Selain menganalisis kebutuhan juga perlu menganalisis materi sesuai dengan kurikulum yang ada disekolah serta dikembangkan dengan refensi yang berkaitan dengan materi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran peserta didik.

#### **c. Analisis kebutuhan**

Sebelum menghasilkan produk, langkah yang dilakukan ialah menganalisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dengan cara wawancara yang dilakukan terhadap guru Pendidikan Agama Islam. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang terjadi. Setelah mengetahui

masalah yang terjadi perlu adanya pengembangan media video sebagai bahan guru dikelas.

## **2. Tahap Design ( Perancangan)**

Pada tahap ini peneliti menentukan rancangan membuat gambaran naskah dan membuat gambaran alur video seperti storyboard, synopsis dan treatment serta RPP.

## **3. Tahap Development ( Pengembangan)**

Tahap ini peneliti mulai menyiapkan seluruh keperluan pembuatan video dan naskah drama. Mulai menentukan pemain dan peran yang sudah ditentukan. Saat semua sudah lengkap, maka proses pembuatan video dilakukan. Selesai pembuatan video melakukan editing terhadap video dengan menambahkan teks untuk mendukung program video.

Setelah video telah siap, selanjutnya media Video dinilai oleh validasi ahli media sebelum diuji coba ke lapangan. Validasi dibagi menjadi dua, yaitu validasi ahli materi yang penilaiannya fokus kepada materi yang disajikan di media video dan ahli media dimana penilaiannya fokus kepada kelayakan media (naskah drama). Setelah produk telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan dari masukan-masukan dari ahli materi dan ahli media.

#### **4. Tahap Implementasi (Penerapan)**

Tahap ini meliputi penilaian terhadap media video secara menyeluruh dengan berpedoman kepada indikator yang diberikan peneliti kepada validator ahli media dan validator ahli materi, dan peserta didik.

#### **5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi ini media video yang dikembangkan akan di uji coba kepada siswa setelah sebelumnya dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap revisi II adalah proses analisis kelayakan dari peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok sedang. Kelompok kecil berjumlah 2 orang dan kelompok sedang berjumlah 10 orang siswa kelas XI OTKP dan dinilai juga oleh ahli media dan ahli materi..

### **C. Sumber Data dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini penulisan menggunakan pendekatan kualitatif, yang pendekatan yang dimaksud untuk menggambarkan perubahan data setelah menerapkan metode sosiodrama menggunakan video pada mata pelajaran PAI dengan Kelas XI OTKP di SMKN 2 Mentaya Hulu Kotawaringin Timur.

#### **1. Subyek Penelitian**

Subyek peneliti adalah guru mata pelajaran PAI dan informan dalam penelitian ini adalah wakasek kesiswaan, dan siswa kelas XI OTKP di SMKN 2 Mentaya Hulu.

## 2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah pelaksanaan penerapan metode sosiodrama dengan menggunakan video pada mata pelajaran PAI kelas XI OTKP di SMKN 2 Mentaya Hulu.

### D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah wawancara, dokumentasi, dan tes.

#### 1. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mendefinisikan dan menganalisa kebutuhan sumber belajar yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan kepada guru PAI di SMKN 2 Mentaya Hulu.

#### 2. Dokumentasi

Data yang akan diperoleh melalui dokumentasi ini adalah:

- a. Program Tahunan
- b. Program Semester
- c. Silabus dan RPP
- d. Buku paket
- e. Profil SMKN 2 Mentaya Hulu

Selain itu, dokumentasi ( foto) juga sebagai bukti dilakukannya uji coba individu, uji coba kelompok sedang pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu.

### 3. Tes

Tes tingkat pemahaman video. Metode tes tingkat pemahaman video menggunakan metode tes pilihan ganda. Metode tes pilihan ganda digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman video sehingga diperoleh informasi bahwa video tersebut mudah dipahami atau tidak.

### 4. Angket

Angket tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dalam penelitian dan pengembangan produk ini diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan berupa lembar pengamatan.

Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana angket tersebut telah disediakan jawaban, dan responden diminta untuk memberikan keterangan atau jawaban atas butir-butir pernyataan sesuai dengan keadaan sesungguhnya.

## **E. Uji coba Produk**

Berkenaan dengan uji coba produk media video ini, ada beberapa hal sebagai berikut:

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba pengembangan media video dilakukan di SMKN 2 Mentaya Hulu dengan dua tahapan yaitu uji coba kelompok

kecil dan uji coba kelompok sedang. Uji coba dilaksanakan dikelas XI OTKP.

## 2. Subjek Uji Coba

Uji coba ini perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media video materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu kelas XI OTKP yang dikembangkan berdasarkan data dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok sedang.

Analisis dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Dengan uji coba, kualitas produk itu dapat teruji. Sebelum produk tersebut diujicobakan, produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli pembuat media dan ahli materi yang menjadi subjek penelitian.

- a. Ahli media pembelajaran
  1. Memiliki latar belakang ahli teknologi
  2. Memiliki keahlian dalam bidang media.
- b. Ahli isi/materi
  1. Memiliki latar belakang yang menguasai isi materi
  2. Menguasai di bidang keagamaan terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

## F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini digunakan teknik analisis data, yaitu kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk. Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknis



analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Hasil analisis data tersebut digunakan sebagai masukan untuk perbaikan dari pengembangan media video. Selanjutnya, data yang diperoleh melalui angket dianalisis secara kuantitatif deskriptif, kemudian dimasukkan ke data kualitatif menggunakan (skala likert).

Penelitian dan pengembangan, skala likert digunakan dalam mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2015:165)

**Tabel 3.2**  
**Kriteria dan Skor Menurut Sugiyono**

No	Kriteria Kelayakan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Sangat Kurang Baik	1

Skala likert yang berkriteria lima tingkat melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor} \times \text{bobot komponen}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai yang dicapai

$\Sigma$  = Jumlah

n = Jumlah seluruh responden

Pemberian makna dari pengambilan keputusan untuk merevisi media video yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase**

No	Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	5	81-100%	Sangat Baik
2	4	66- 80%	Baik
3	3	56 – 65%	Cukup Baik
4	2	41 – 40%	Kurang Baik
5	1	0 – 40 %	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel di atas, penelitian dikatakan sangat baik jika memenuhi syarat pencapaian yaitu 81 – 100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli desain media, dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria sangat baik. Jika kriteria kurang baik maka perlu dilakukan revisi sampai mencapai kriteria terbaik.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada aspek metode ceramah dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu untuk mengasah keterampilan dan pemahan peserta didik melalu aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang merupakan langkah awal dari model pengembangan. Telah diketahui bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu telah didapatkan data bahwa guru PAI kurang mengadakan variasi dalam melakukan interaksi dalam pembelajaran. Meskipun guru sudah memanfaatkan media yang ada, namun interaksi dalam proses pembelajaran di kelas masih kurang efektif karena hanya berpatokan pada buku paket dan menggunakan metode ceramah saja. Dengan adanya kenyataan tersebut, media video yang dikembangkan ini sangat berperan penting dalam menjawab permasalahan di atas. Dan juga berdasarkan keadaan sekarang berperan penting pada saat belajar

menggunakan sistem belajar di rumah sehingga dapat membantu sistem pembelajaran. Sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media video materi riba yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SMK kelas XI .

Hasil yang diperoleh dari Penelitian pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi Riba ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu pengembangan pada model ADDIE, yaitu ada *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *Development* (mengembangkan), *impelentation* (menerapkan), dan *evaluation* (evaluasi).

## **1. Analisis (Analysis)**

### **a. Analisis Karakteristik Siswa**

Pengembangan media diperlukan analisis karakteristik ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun karakteristik peserta didik pada saat proses belajar. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa sifat ataupun karakteristik siswa cepat merasa bosan dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru di kelas.

Berdasarkan observasi siswa di kelas XI OTKP berusia kisaran 15-17 tahun dan mereka pada saat proses belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak pernah menggunakan media selain dari metode cerama dan tanya jawab, sehingga pada

saat peneliti menggunakan media video dengan menggunakan metode sosiodrama mereka sangat senang .

Media video disini diolah dengan bantuan siswa kemudian di buat berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri dengan tampilan berbentuk media video yang menghasilkan produk berbasis audio visual. Untuk kebutuhan satu kelas dimana dapat digunakan peserta didik belajar dimanapun bahkan ketika berada di rumah meskipun tidak didampingi guru yang bersangkutan.

## **b. Analisis Materi**

Menganalisis materi Riba kelas XI OTKP sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui media video. Materi Riba ada berbagai macam sub materi yaitu pengertian, macam-macam, manfaat dan hukum Riba .

### **1. Kompetensi Inti**

KI.3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata).

### **2. Kompetensi Dasar**

1.5 Menjelaskan Pengertian Riba

2.5 Implementasi dari pemahaman riba

3.5 Menganalisis Larangan Riba



Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mereka lebih banyak menggunakan buku Pendidikan Agama Islam kurikulum KTSP dan buku Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti kurikulum 2013 sebagai pedamping atau pelengkap. Penggunaan buku KTSP lebih banyak dalam menyampaikan materi karena dianggap lebih rinci dibandingkan buku kurikulum 2013.

Materi yang disajikan dalam bahan ajar dipadukan dengan referensi lain yang berkaitan dengan materi riba (Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam), karena dalam buku paket pendidikan agama Islam materi belum sepenuhnya disajikan, sehingga peneliti perlu menambahkan materi sesuai dengan kompetensi dasar dalam materi ini. Sumber referensi yang digunakan mengolah bahan materi dalam pembelajaran media video antara lain:

- 1) Mustahdi, Mustaqim, 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/MA/MAK Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) Muchtar, Nashikun, 2011. *Pendidikan Agama Islam untuk SMA/MA/MAK Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.

### **c. Analisis Kebutuhan**

Peneliti mengamati bahwa dalam kelas XI OTKP hanya terdapat 6 orang siswa laki-laki dalam satu kelas dan 21 orang siswa perempuan. Karena di dalam kelas XI OTKP lebih banyak siswa perempuan tidak sulit untuk diatur . Peserta didik lainnya

ada yang lebih senang mendengarkan dan menulis pelajaran yang disampaikan. Ada juga yang tidak menulis dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah memahami pengertian riba namun masih kurang dalam penerapan dalam menjauhi riba. Analisis kebutuhan ini ialah diperlukan video pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak perlu mencatat. Video pembelajaran dapat memudahkan siswa karena menyajikan materi secara sistematis dilengkapi dengan contoh sebagai pendukung bagi siswa untuk dapat memahami materi.

## **2. Desain (Perancangan)**

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain media video yang dikembangkan. Peneliti menentukan unsur-unsur yang dimuat dalam bahan ajar yang akan dikembangkan meliputi menentukan rancangan pembuatan video, membuat *storyboard*, membuat RPP dan instrumen penelitian yang divalidasi oleh ahli materi.

### **a. Rancangan pembuatan naskah video**

Pembuatan naskah media pembelajaran cukup sulit untuk menyesuaikan alur cerita dengan masalah yang terjadi dan menyesuaikan pada materi pembelajaran.

- a. Peminjaman Uang Kepada Teman ini merupakan judul naskah drama yang pertama.

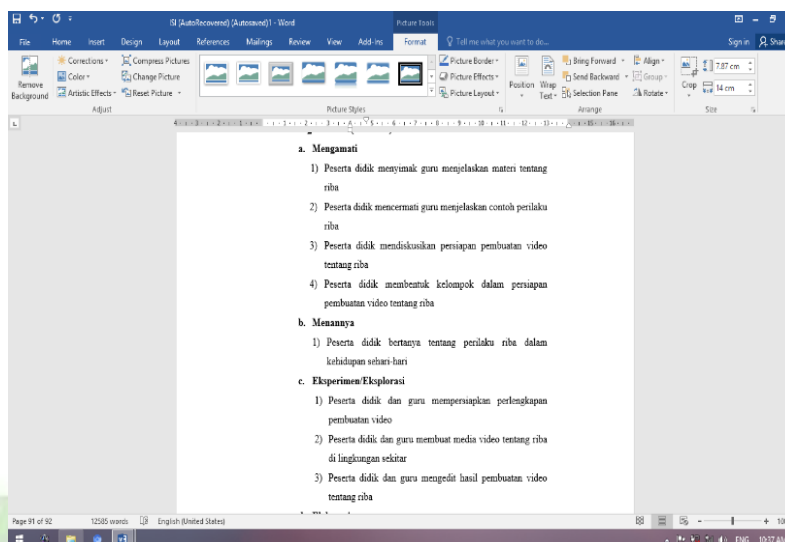
- b. Penawaran Bank KURT, merupakan judul yang kedua. Tidak digunakan karena kurang sesuai dengan keadaan siswa dan adegan pemainnya hanya berdialog biasa dengan menggunakan telepon (HP).
- c. Penggadaian HP, Merupakan judul yang ketiga dan digunakan karena sering terjadi di kalangan siswa apalagi diusia 16-17 tahun.

Penulisan Draft/ penulisan Naskah, peneliti melanjutkan dengan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat. Selain itu, hal-hal yang dilakukan antara lain: pengetikan naskah dengan memasukkan materi yang terkait yang terkait seperti, macam-macam riba dan hadis mengenai riba serta hukum riba. (*dimuat pada lampiran* ).

#### **b. Membuat Gambaran Video**

##### **1) Membuat RPP**

Pembuatan RPP sebelum melakukan penelitian di lapangan peneliti melakukan validasi terlebih dahulu dengan validator ahli materi. RPP dibuat sebagai panduan untuk menyusun bahan ajar yang akan dimuat dalam produk pengembangan. (*dimuat pada lampiran* )

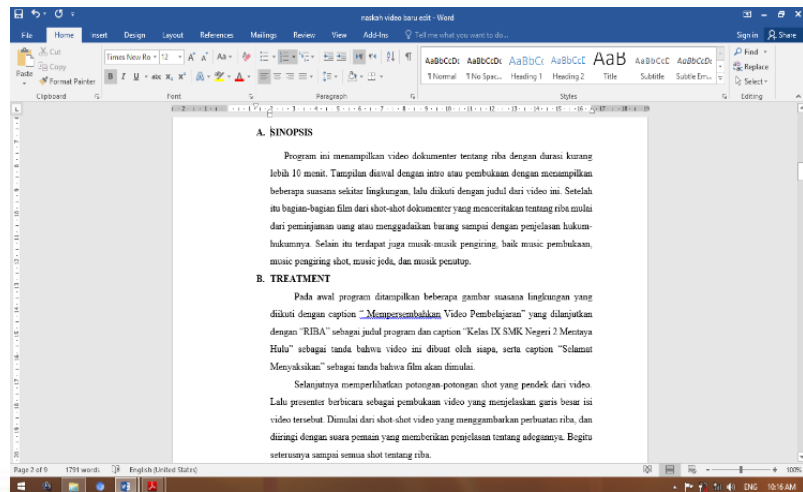


**Gambar 4.1 Pembuatan RPP**

## 2) Membuat Treatment dan Sinopsis

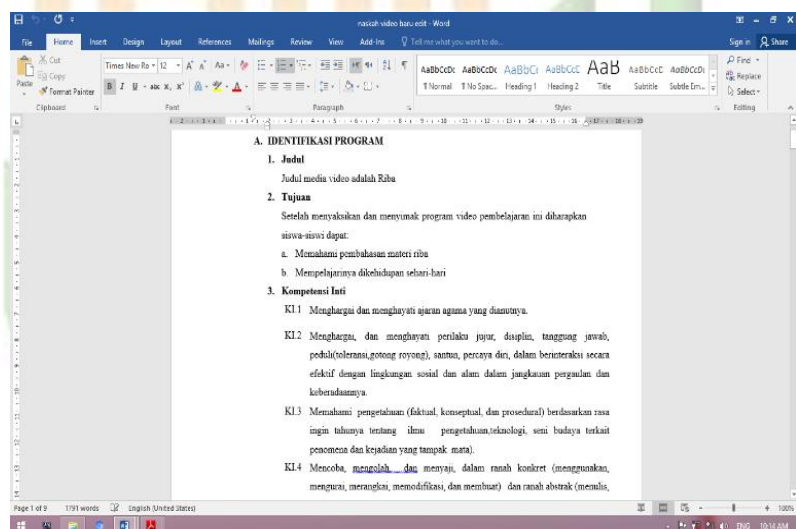
Berdasarkan masukan validator ahli media bahwa harus membuat treatment dan sinopsis sebelum melakukan pembuatan video. Treatment merupakan langkah menyusun urutan adegan sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik. Di dalam penyusunan treatment ini tidak menggunakan dialog melainkan menggambarkan kondisi adegan yang harus dilakukan oleh pemain.

Sedangkan sinopsis dalam langkah ini untuk mengetahui suatu peristiwa yang diceritakan dalam bentuk cerita singkat tanpa menghilangkan poin pentingnya dan dengan adanya synopsis kita bisa mendapatkan gambaran yang akan terjadi dari sebuah cerita. *(di muat pada lampiran).*



**Gambar 4.2 Penulisan Treatment dan Sinopsis**

Gambar diatas dilakukan revisi penulisan *sinopsis* dan *treatment* memasuki judul/identifikasi program, tujuan, KI dan KD, indikator, sasaran serta menambah naskah yang lengkap dengan durasi seperti gambar dibawah.



**Gambar 4.3 Perbaikan Treatment dan Sinopsis**

### 3) Membuat storyboard

Membuat papan storyboard dalam pembuatan video sangat perlu karena storyboard merupakan sketsa atau gambaran dari pembuatan video. Pembuatan storyboard ada beberapa kali revisi atau perubahan yang pertama, berupa sketsa atau gambaran pembuatan video kemudian di revisi kedua menggunakan identifikasi program didalamnya mencakup judul, tujuan, KI dan KD, indikator pencapaian, saran, synopsis, treatment, istilah atau keterangan dalam pengambilan gambar dan pergerakan video serta mencantumkan naskah scenario pembuatan video.



*Storyboard* merupakan garis besar isi bahan ajar secara umum yang dijadikan dasar dalam membuat rancangan yang akan dituangkan dalam video pembelajaran.



**Gambar 4.4 Cover Storyboard**



*Storyboard* diatas dilakukan revisi Penulisan cover depan harus lebih jelas dan dimasukan deskripsi, visual, narasi, waktu, lokasi dan suara latar. *Storyboard (dimuat pada lampiran).*

No	Definisi	Visual Video	Narasi	Waktu (durasi)	Lokasi	Suara latar
1	Suasana Lingkungan Sekolah		Pada tampilan awal video terdapat gambar lingkungan sekolah	5 detik	SMKN 2 Mentaya Hulu	Musik Instrumen
2	Caption		Terdapat tampilan judul dari video yang disayangkan	5 detik	-	Musik Instrumen

**Gambar 4.5** Perbaikan *Storyboard*

Setelah revisi storyboard dianggap sudah layak maka selanjutnya melakukan pembuatan video di lapangan.

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media video itu sendiri. Langkah **pertama menentukan peran**, penentuan pemain yang dianggap cocok untuk memerankan setiap karakter yang ada di dalam video atau pada saat melakukan sosiodrama. Dalam penentuan pemain awalnya menggunakan sistem polling yang hendak mau jadi pemain. Pembagian peran dalam sosiodrama yaitu, dua orang menjadi

kameramen, empat orang pemain sosiodrama, satu orang menjadi narator, dua orang editor termasuk peneliti sendiri.

Waktu latihan minggu pertama ada pemain yang keluar dikarenakan ada keperluan mendesak dan langsung mencari pengganti yang lain. Awalnya menggunakan pemain perempuan dan laki-laki kebetulan di kelas tempat penelitian yaitu di kelas XI OTKP siswa perempuan lebih banyak dari pada siswa laki-laki jadi peneliti mengambil inisiatif memilih pemain atau peran dalam pembuatan video siswa perempuan semua dan siswa laki-lakinya membantu dalam proses pengambilan gambar ada yang menjadi editor, kameramen.

Langkah **kedua Pembuatan Video**, dalam pembuatan video dilakukan diluar jam pelajaran, pada saat itu sekolah libur karena bencana kabut asap jadi peneliti melakukan pengambilan gambar pada saat libur sekolah. dan para pemain masing-masing memegang naskah untuk menghafal atau mengingat kalimat yang akan disampaikan dan mereka juga bisa tau bagaimana alur ceritanya.

Pakaian yang digunakan pada saat pengambilan video memakai pakaian bebas yang penting dapat menutup aurat, peneliti melakukan pengambilan gambar pada lokasi yang telah ditentukan yaitu: lokasi pertama pinggir sungai dan di lokasi kedua di depan kantor desa, berhubung hasil pengambilan video di depan kantor desa mendapat hasil yang kurang baik karena suara pemain tidak terlalu kedengaran dan

banyak suara yang mengganggu dan karena itu juga peneliti melakukan pengambilan gambar ulang dan di lokasi yang berbeda yaitu di SDN 3.

Setelah semuanya sudah beres maka akan melakukan proses pengambilan video dengan pengaturan kamera sesuai dengan pencahayaan, para pemain pada posisi yang tepat. Proses syuting di lakukannya sekitar 7 hari terhitung dari pengambilan gambar hari pertama sampai perubahan lokasi yang ketiga hingga pengumpulan hasil pengambilan video untuk melakukan pengeditan atau pemotongan bagian yang tidak penting.



**Gambar 4.6 Proses Pengambilan Video**

Langkah **ketiga Penyuntingan** (*Review, Edit*) dalam tahap ini yang menjadi editor adalah siswa dan peneliti. Di bagian ini siswa dan peneliti melakukan penyempurnaan media mengumpulkan semua potongan-potongan pengambilan video dan memasukan kedalam komputer untuk melakukan pengeditan, penggabungan, memotong,

menambahkan, dan menambahkan sound sesuai dengan keinginan cukup memakan waktu yang sangat lama.

Awalnya menggunakan aplikasi Kinemaster lalu dilakukan revisi pertama penambahan audio visual karena dianggap masih kurang baik. Revisi ke dua menggunakan aplikasi filmora kekurangannya watermark tidak bisa dihilangkan jadi hasil dari editan videonya masih kurang baik dan penambahan gambar sebagai penunjang didalam video agar tidak terlalu monoton sehingga perlu direvisi kembali

Revisi ketiga karena penggunaan aplikasi sebelumnya kurang baik jadi peneliti mengganti kembali aplikasinya dengan menggunakan Corel Video Studio X6 dengan beberapa waktu percobaan aplikasi melakukan pengeditan cukup lama karena kurang pahaman peneliti dalam pengaplikasian Corel Video StudioX6 peneliti memutuskan mengkonsulkan kepada pembimbing dan diberi arahan untuk mencari aplikasi lain yang lebih mudah diaplikasikan.

Revisi yang keempat kembali menggunakan aplikasi Wondershare Filmora 9 karena perbedaan aplikasi yang digunakan sekarang dengan yang sebelumnya sedikit berbeda karena picture didalamnya sudah terdapat perubahan dan sudah diperbaharui dari pihak filmora sendiri. Menurut penulis Aplikasi filmora9 dianggap lebih mudah digunakan terutama pada bagian pemotongan bagian video secara otomatis dan kendala di penghilangan watermark sebelumnya sudah bisa dilakukan sehingga pengeditan video mendapat hasil yang cukup baik

Dan yang terakhir peneliti juga mengupload hasil pengeditan di dalam youtube untuk mengapresiasi hasil siswa SMKN 2 Mentaya Hulu.

#### **4. Implementasi**

Tahap implementasi ini merupakan penjabaran spesifikasi produk yang dihasilkan yakni media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba. Sebelum uji coba produk, produk harus divalidasi oleh tim validasi yakni validasi ahli materi, validasi ahli media oleh dosen.

##### **a. Validasi Ahli Materi**

Ahli materi yang menjadi validator dalam produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba adalah Bapak Surawan, M.S.I. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan media ini sehingga dapat dilakukan revisi media tahap akhir sebelum melakukan uji coba. Aspek yang di evaluasi terutama dari segi materi antara lain: aspek pembelajaran dan isi.

Hasil validasi pada ahli materi Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba sebagai berikut:



**Tabel. 4.1**  
**Validator I dengan Validasi Ahli Materi**  
**Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Metode**  
**Sosiodrama pada Materi Riba**

No	Indikator	$\sum$ 1	%	Kriteria	Keterangan
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi inti (KI)	4	40	Sangat Kurang	Revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar (KD)	3	40	Sangat Kurang	Revisi
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator.	3	30	Sangat Kurang	Revisi
4	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran.	4	30	Sangat Kurang	Revisi
5	Keseuaian materi dengan naskah drama.	4	40	Sangat Kurang	Revisi
6	Penyajian materi Jelas dan mudah dipahami.	4	30	Sangat Kurang	Revisi
7	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.	4	40	Sangat Kurang	Revisi
8	Kalimat yang digunakan dalam naskah drama benar dan efektif.	4	40	Sangat Kurang	Revisi
Jumlah		30			
Rata-rata		3,75			



Berdasarkan data kuantitatif menurut hasil penilaian ahli materi terhadap media video sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.1 langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian mediabagan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot komponen}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{30 \times 1}{8 \times 4} \times 100\%$$

$$p = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$p = 0,93 \times 100$$

$$p = 93\%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dari aspek tujuan, aspek materi dan aspek pemahaman menyebutkan bahwa karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya 93 %. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria “ Sangat Baik”.

Berdasarkan penilaian kualitatif pada revisi I ada masukan dari ahli materi berupa rekomendasi yaitu; perhatikan alokasi waktu yang di RPP memastikan siswa terlihat aktif, materi perlu diekspor sehingga tidak hanya membahas pengertian riba.

**Tabel. 4.2**  
**Validator II dengan Validasi Ahli Materi**  
**Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Metode**  
**Sosiodrama pada Materi Riba**

No	Indikator	$\sum 1$	%	Kriteria	Keterangan
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi inti (KI)	5	50	Sangat Baik	Tidak revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar (KD)	5	50	Sangat Baik	Tidak revisi
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator.	4	40	Baik	Tidak revisi
4	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran.	4	40	Baik	Tidak revisi
5	Kesesuaian materi dengan naskah drama.	5	50	Sangat Baik	Tidak revisi
6	Penyajian materi Jelas dan mudah dipahami.	5	50	Sangat Baik	Tidak revisi
7	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.	4	40	Baik	Tidak revisi
8	Kalimat yang digunakan dalam naskah drama benar dan efektif.	5	50	Sangat Baik	Tidak revisi

9	Video pembelajaran ini sudah menjelaskan tentang pengertian riba	4	40	Baik	Tidak revisi
10	Video pembelajaran ini sudah menjelaskan tentang macam-macam riba	5	50	Sangat Baik	Tidak revisi
11	Video pembelajaran ini sudah menjelaskan tentang macam-macam riba	5	50	Sangat Baik	Tidak revisi
Jumlah		51	92	Sangat Baik	Tidak Revisi
Rata-rata		4,63			

Berdasarkan data kuantitatif menurut hasil penilaian ahli materi terhadap media video sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.2 langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian median sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{51 \times 1}{11 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{51}{55} \times 100\%$$

$$p = 0,92 \times 100\%$$

$$p = 92$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dari aspek tujuan, aspek materi dan aspek pemahaman menyebutkan bahwa karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya 92%. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria “ Sangat Baik” sehingga tidak perlu direvisi.

Bersadarkan penilaian kualitatif Pada revisi ke II ada masukan dari ahli materi berupa rekomendasi yaitu; kreativitas di kehidupan perlu ditambahkan lagi, perlu dikembangkan untuk pengembangan yang lain sehingga siswa menjadi senang dalam pembelajaran.

#### **b. Validasi Ahli Media**

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media sebelum peneliti menerapkan langsung pada proses pembelajaran di kelas. Validasi media dilakukan oleh bapak Dr.H. Mazrur, M.Pd. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan media ini sehingga dapat dilakukan revisi media tahap akhir sebelum melakukan uji coba.

**Tabel. 4.3**  
**Validator I dengan Validasi Ahli Media**  
**Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Metode**  
**Sosiodrama pada Materi Riba**

No	Indikator	$\sum 1$	$\sum 2$	%	Kriteria	Keterangan
1	Penulisan judul pada media video menggambarkan pesan yang akan disampaikan	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
2	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	3	4	70	Baik	Tidak Revisi
3	Bahasa yang digunakan dalam naskah dapat dipahami siswa.	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
4	Kemudahan memahami alur cerita dalam naskah	3	4	70	Baik	Tidak Revisi
5	Kemudahan dalam memahami dialog	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
6	Kemudahan dalam memahami naskah	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
7	Kesesuaian naskah dengan cerita	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
8	Kesesuaian antara visual dengan audio	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
Jumlah		62			Kurang	
Rerata		31				

ata kuantitatif menurut hasil penilaian ahli media terhadap media video sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.3, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Maka

dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian mediabagan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum Skor \times bobot responden}{n \times skor tertinggi} \times 100\%$$

$$p = \frac{31 \times 1}{15 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{31}{75} \times 100\%$$

$$p = 0,41 \times 100\%$$

$$p = 41\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media diatas dari aspek materi, aspek desain dan aspek pemahaman menyebutkan bahwa karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya 41%. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria “KurangBaik” sehingga tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif revisi I, mengenai saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media pada produk media video Materi riba ada beberapa masukan yang perlu diperbaiki yaitu; tambahkan juga gambar (Video) dan *caption* pada saat penjelasan, ada narator untuk mempertegas materi, dan tulisan judul perlu diperbaiki. Hasil validasi ahli media dijadikan sebagai bahan revisi. data hasil validasi disajikan dalam tabel 4.4 berikut:



**Tabel. 4.4**  
**Validator II dengan Validasi Ahli Media**  
**Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Metode**  
**Sosiodrama pada Materi Riba**

No	Indikator	$\sum 1$	$\sum 2$	%	Kriteria	Keterangan
1	Penulisan judul pada media video menggambarkan pesan yang akan disampaikan	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
2	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	3	4	70	Baik	Tidak Revisi
3	Bahasa yang digunakan dalam naskah dapat dipahami siswa.	4	5	90	Baik	Tidak Revisi
4	Kemudahan memahami alur cerita dalam naskah	3	4	70	Baik	Tidak Revisi
5	Kemudahan dalam memahami dialog	4	5	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
6	Kemudahan dalam memahami naskah	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
7	Kesesuaian naskah dengan cerita	5	5	100	Sangat Baik	Tidak Revisi
8	Kesesuaian antara visual dengan audio	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
9	Kesesuaian instrument music dengan video	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
10	Suara narator dalam video pembelajaran dapat terdengar dengan baik	4	5	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
11	Suara pemain dalam video pembelajaran dapat terdengae dengan baik	5	4	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
12	Kualitas gambar dalam video ini jelas	5	5	100	Sangat Baik	Tidak Revisi
13	Durasi waktu dalam video pembelajaran	4	5	90	Sangat Baik	Tidak Revisi

	tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa					
14	Penggunaan property dalam video pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan.	4	4	80	Baik	Tidak Revisi
15 a t a	Teknik pengambilan gambar, pencahayaan, editing dan sound sesuai dengan ketentuan yang ada	4	5	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
	Jumlah	143		85	Tidak Revisi	Tidak Revisi
k	Rerata	71				

uantitatif menurut hasil penilaian ahli media terhadap media video sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media video sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{71 \times 1}{15 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$p = 0,94 \times 100\%$$

$$p = 94\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media diatas dari aspek materi, aspek desain dan aspek pemahaman menyebutkan bahwa karena

bobot setiap pilihan adalah 1, maka persentasenya 94%. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria “Sangat Baik” sehingga tidak perlu direvisi.

Berdasarkan penilaian kualitatif Pada revisi ke II ada masukan dari ahli media berupa rekomendasi yaitu; kurangi suara luar *noise*, pada saat terjadi dialog (penjelasan) disertai dengan visualnya.

## 5. Evaluasi

Tahap ini Media video yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh bapak Dr. Mazrur, M.Pd dosen ahli media dan bapak Surawan, M.Si ahli materi pada revisi II. Selanjutnya diuji cobakan kepada para peserta didik melalui uji coba kelompok kecil berjumlah 2 orang dan uji coba kelompok sedang yang berjumlah 10 orang. Untuk masukan kritik dan saran akan digunakan sebagai referensi pada revisi III. Hal ini bertujuan untuk mengetahui segi keefektifan dan kepraktisan penggunaan media video, tanggapan siswa terhadap media yang digunakan, dan layak tidaknya media bagan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Riba (Prinsip Ekonomi Islam) tersebut untuk diproduksi dan disebarluaskan.

### a. Uji coba kelompok kecil

Penyajian data evaluasi peserta didik terhadap media video Materi riba di tampilkan pada tabel 4.5 data hasil

evaluasi peserta didik diperoleh dari siswa kelas XI OTKP sebanyak 2 responden. Pengambilan responden pada Uji coba kelompok individu tersebut didasarkan pada kelompok random.

Hasil uji coba kelompok kecil dijadikan sebagai bahan revisi. Data hasil uji coba kelompok kecil disajikan dalam tabel 4.5 berikut:

**Tabel. 4.5**  
**Uji Coba Kelompok Kecil**  
**Pengembangan Media Video dengan Menggunakan Metode**  
**Sosiodrama pada Materi Riba**

No.	Indikator	Responden		$\sum x$	Rata-rata	%
		n1	n2			
1	Media video yang ada sesuai dengan materi pembelajaran	3	4	7	0,7	70
2	Media video yang ada menunjukkan contoh perilaku riba	4	4	8	0,8	80
3	Materi yang ada pada media video dapat dipahami dengan baik	4	4	8	0,8	80
4	Media video ini dapat menambah semangat belajar anda	5	5	10	1	100
5	Dalil yang terdapat dalam media video dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik	4	4	8	0,8	80
6	Materi yang ada pada media video menunjukkan perilaku riba	3	3	6	0,6	60
7	Media video dapat digunakan untuk belajar dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari	4	4	8	0,8	80
8	Bahasa penyampaian yang digunakan dalam video dapat dipahami dengan baik	4	4	8	0,8	80
9	Kejelasan suara pada media video	4	4	8	0,8	80
10	Kejelasan kualitas gambar dalam video	4	4	8	0,8	80

Jumlah	75			790
Rata-rata				7,9

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada tabel 4.5, langkah berikut yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media video pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{790 \times 1}{10 \times 2 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{790}{100} \times 100\%$$

$$p = 7,9 \times 100\%$$

$$p = 79\%$$

Menurut keterangan dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil diatas menyebutkan bahwa, karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya 79% dan hasil rerata keseluruhannya 4. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria “Sangat Kurang Baik”.

b. Uji coba kelompok sedang

Penyajian data evaluasi peserta didik terhadap media video Materi riba di tampilkan pada tabel 4.6 data hasil evaluasi peserta didik diperoleh dari siswa kelas XI OTKP

sebanyak 10 responden. Pengambilan responden pada Uji coba kelompok sedang tersebut didasarkan pada kelompok random.





**Tabel 4.6**  
**Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Sedang**

No	Indikator	Responden										$\Sigma x$	Rerata	%
		n1	n2	n3	n4	n5	n6	n7	n8	n9	n10			
1	Media video yang ada sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	39	3,9	78
2	Media video yang ada menunjukkan contoh perilaku riba	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	40	4	80
3	Materi yang ada pada media video dapat dipahami dengan baik	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	43	4,3	86
4	Media video ini dapat menambah semangat belajar anda	4	5	5	5	4	3	4	5	4	5	44	4,4	88
5	Dalil yang terdapat dalam media video dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	42	4,2	84
6	Materi yang ada pada media video menunjukkan perilaku riba	5	4	5	3	4	4	5	4	4	3	41	4,1	82
7	Media video dapat digunakan untuk belajar dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	46	4,6	92
8	Bahasa penyampaian yang digunakan dalam video dapat dipahami dengan baik	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	41	4,1	82
9	Kejelasan suara pada media video	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	41	4,1	82
10	Kejelasan kualitas gambar dalam video	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	43	4,3	86
<b>Jumlah</b>		420											42	840
<b>Rerata</b>														84

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok sedang pada tabel 4.6, langkah berikut yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media video pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{420 \times 1}{10 \times 10 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{420}{500} \times 100\%$$

$$p = 0,84 \times 100\%$$

$$p = 84\%$$

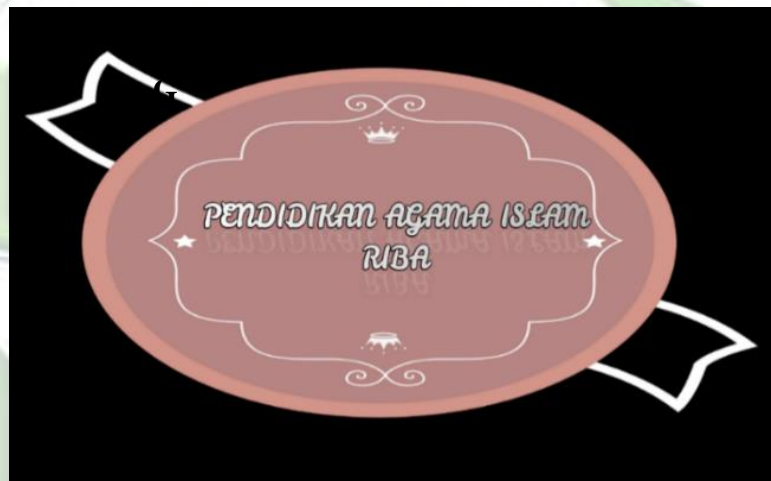
Menurut keterangan dari hasil penilaian uji coba kelompok sedang diatas menyebutkan bahwa, karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya 84% dan hasil rerata keseluruhannya 4. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria “Sangat Baik” sehingga tidak perlu direvisi.

c. Revisi

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media penulis melakukan perbaikan, sebagai berikut.

**1. Bagian tampilan depan**

Pembuatan video perlu adanya cover depan bagian pembukaan video untuk menghasilkan produk yang baik seperti gambar dibawah:



**Gambar4.7** depan Bagian Video

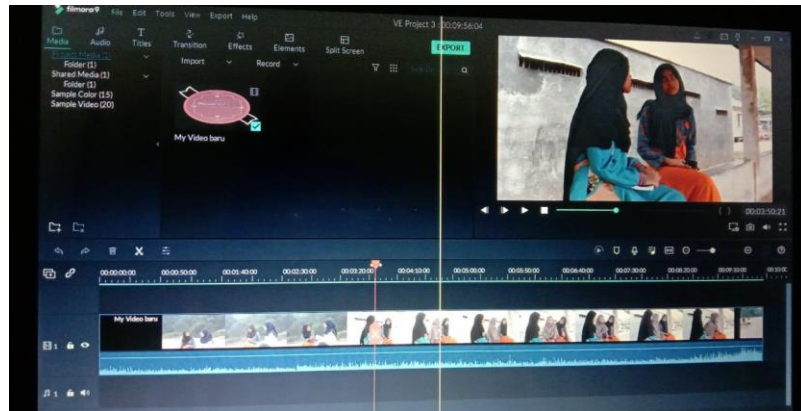


**Gambar 4.8 Perubahan Cover depan Bagian Video**

Revisi tampilan depan perlu dimasukan nama pada bagian pembukaan video agar tidak terlalu kosong dan menyatakan bahwa menjadi identitas produk. Seperti gambar dibawah

## **2. Bagian Suara**

Pembuatan video harus menampilkan suara yang jelas dan pengambilan gambar yang sesuai untuk mendapatkan hasil video pembelajaran yang baik.



**Gambar 4.9 Pada Waktu Pengeditan Suara**

Saran revisi bagian suara banyak yang mengganggu didalam video sebaiknya diperbaiki atau dihilangkan suara yang dapat mengganggu suara pemain dalam video sehingga dapat menghasilkan media video yang efektif untuk pembelajaran



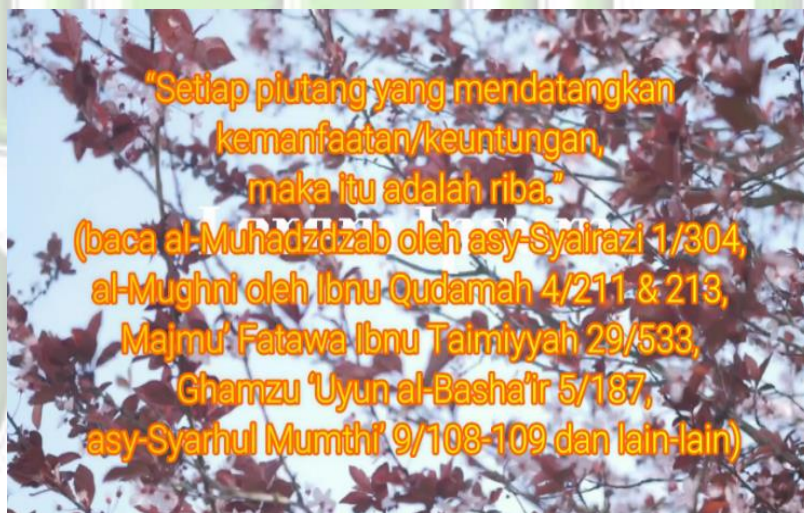
**Gambar 4.10 Pada Waktu Pengeditan Suara**



Setelah melakukan revisi perbaikan suara yang banyak mengganggu peneliti mencoba menghilangkan suara noise dengan menggunakan aplikasi tetapi hasil pengeditan suara menjadi tidak baik sehingga peneliti melakukan pengulangan pembuatan video kembali untuk mendapatkan suara yang lebih baik.

### 3. Penulisan Hadis

Pembuatan media video juga perlu adanya penulisan hadis yang berkaitan dengan materi yang disampaikan dalam video sehingga ada kejelasan pada materi.



**Gambar 4.11 Penulisan Hadis**

Saran revisi terhadap penulisan hadis jangan memasukan tulisan terlalu panjang dan pengambilann warna terlalu kontras sehingga dapat mengganggu tampilan.



***"Setiap yang mendatangkan  
kemanfaatan atau keuntungan  
maka itu adalah riba "  
Al- Muhadzab oleh  
Asy-Syairazi 1/304***

**Gambar 4.12 Penulisan Hadis**

Setelah melakukan revisi penulisan hadis harus lebih jelas dan penggunaan yang warna yang menarik pada media video sehingga mendapat tampilan yang menarik pula.

#### **4. Penutup**

Pembuatan media video perlu adanya narrator pada bagian pembukaan dan penutup untuk mengatur alur jalannya video yang disampaikan.



**Gambar 4.13 Narrator Penutup**

Bagian penutup pada video, narator tidak ada menyimpulkan materi yang disampaikan di dalam video, karena merupakan kejelasan dari penyampaian materi di dalam video sehingga kesimpulan materi sangat ditekankan.



**Gambar 4.14 Revisi Narrator Penutup**

Bagian penutup peneliti melakukan revisi dengan mengambil video ulang dengan memasukan kesimpulan materi yang jelas untuk dapat menghasilkan video yang baik dan dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya.

##### **5. Penulisan Cast Bagian Akhir**

Pembuatan media video juga perlu adanya penulisan nama-nama dalam proses pembuatan video seperti, nama pemain, cameramen, editor, penulis naskah dan penulisan ucapan terimakasih kepada pembimbing 1 dan pembimbing 2, serta para ahli materi dan ahli media.



**Gambar 4.15 Daftar Nama Penutup**

Saran pada pembuatan video sebelumnya tidak ada memasukan nama penulis naskah sehingga perlu dilakukan revisi dibagian pentup



**Gambar 4.16 Penambahan Penulisan Di Bagian Penutup**

Setelah adanya revisi bagian penutup peneliti melakukan pengeditan untuk memasukan nama penulis naskah pada penulisan daftar nama di bagian penutup dalam video.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Analisis**

#### **a. Analisis Karakteristik Siswa**

Melakukan analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa belajar di dalam kelas, apa saja kendala yang dihadapi pada saat proses belajar mengajar pada usia siswa berkisaran 15-17 tahun di dalam kelas. Sehingga sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik.

Siswa diusia 15-17 tahun merupakan generasi milenial yang sangat senang dengan mengikuti alur perubahan jaman. Contohnya bisa belajar secara online atau dengan membuat video belajar. Diketahui bahwa dengan majunya teknologi pendidikan dan teknologi informasi dan komunikasi akan memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan karakteristik siswa (Sitanggang, 2013: 186) Mengenai karakteristik siswa sebagai guru harus mengetahui baik menyangkut kemampuan pengetahuan, atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya (Rohman dan Amri, 2013:122).

**b. Analisis Materi**

Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan kurikulum yang digunakan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan wawancara, buku yang digunakan di kelas XI OTKP mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurikulum 2013 tetapi lebih banyak menggunakan buku Pendidikan Agama Islam kurikulum KTSP karena dianggap penjelasan materinya lebih rinci dan lebih lengkap. Pada tahun 2013 Pemerintah mengeluarkan Permendikbud Nomor 65 Standar Proses, serta sistem pembelajaran dan sistem penilaian sebagai implikasi dari perubahan pada standar proses tersebut. Kurikulum 2013 yang dikembangkan saat ini, sangat berkaitan dengan kurikulum yang sebelumnya, yaitu KTSP (Sumyani, 2019:102).

Materi pembelajaran merupakan substansi isi yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran. substansi isi dapat berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur keterampilan dan sikap (Solong, 2014:105) .

**c. Analisis kebutuhan**

Hasil penelitian kelas XI OTKP terdapat 6 orang siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan, mereka lebih senang mendengarkan pada saat belajar. Analisis kebutuhan melakukan wawancara pada guru Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui masalah yang

terjadi, perlu adanya pengembangan video sebagai bahan guru mengajar di dalam kelas.

Analisis kebutuhan ini ialah diperlukan video pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak perlu mencatat. Video pembelajaran dapat memudahkan siswa karena menyajikan materi secara sistematis dilengkapi dengan contoh sebagai pendukung bagi siswa untuk dapat memahami materi. Analisis kebutuhan proses belajar mengajar merupakan kesenjangan antara apa yang di miliki siswa dengan apa yang di harapkan (Rohman dan Amri, 2013:122).

## **2. Desain**

### **a. Rancangan Pembuatan Video**

Rancangan pembuatan video ada beberapa kali perubahan alur cerita, pertama tentang peminjaman uang dikalangan siswa dilakukan revisi karena, alur cerita yang dimasukan dianggap masih kurang sesuai dengan materi yang digunakan. Kemudian peneliti membuat alur cerita yang hamper sama tetapi ada sedikit perubahan yaitu tentang peminjaman uang di lembaga atau BANK tetapi karena dilihat dari alur ceritanya hanya melakukan percakapan melalui telepon dan kemudian di lakukan revisi kembali. Pada tahap revisi ketiga peneliti membuat alur cerita mengenai penggadaian HP dan sesuai dengan materi yang akan



digunakan. Dan berlanjut pada tahap berikutnya yaitu pembuatan video.

Rancangan pembuatan video yang dimaksud dengan skrip merupakan sejumlah naskah perencanaan produksi program yang harus disiapkan oleh perancang pembelajaran. Pada pembuatan naskah/ skrip untuk program film/video format yang biasa digunakan pada umumnya memiliki standar yang baku (Darmawan, 2017:48).

#### **b. Membuat Gambaran Video**

Pembuatan gambaran video yang akan dikembangkan, membuat desain awal berupa *storyboard* untuk memudahkan dalam pembuatan media. Merancang RPP, *sinopsis* dan *treatment* yang akan digunakan dalam penelitian. Melakukan pembuatan gambaran video yang akan dimuat dalam media dengan mempertimbangkan persetujuan dari ahli media dan ahli materi.

Pembuatan gambaran video yang akan di kembangkan salah satunya *storyboard* merupakan storboard merupakan papan cerita yang berupa kartu berukuran 10 x 15 cm yang di dalamnya berisikan gambar atau penjelasan visual yang akan diambil oleh kamera dengan disertai keterangan bentuk-bentuk pengambilan visual serta audio yang akan menyertai gambar tersebut (Darmawan, 2017:76).

Pembuatan RPP bertujuan untuk mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar, dengan menyusun rencana pembelajaran secara profesional, sistematis dan berdaya guna, maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana (Susetya, 2017:134)

Pembuatan *synopsis* bertujuan untuk mempermudah membuat video menuangkan konsepnya, mempertimbangkan kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai dan menentukan persetujuannya. Sedangkan *Treatment* memberikan gambaran tentang bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa pembelajaran nantinya akan digarap. Didalam *treatment* semua alur cerita yang akan ada didalam video diuraikan dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir diuraikan (Rizani, 2016:430).

### **3. Development**

#### **a. Menentukan Peran**

Sebelum tahap pembuatan video peneliti melakukan tahap penentuan peran, yang mana sebelumnya peneliti memilih siswa yang sesuai dengan karakter yang diperlukan didalam cerita yaitu menggunakan siswa laki-laki dan perempuan. Karena siswa laki-laki hanya enam orang didalam kelas selebihnya siswa perempuan,

terdapat perubahan pemain dari rencana penentuan peran sebelumnya sehingga peneliti merubah perencanaan dengan menggunakan siswa perempuan yang menjadi pemain dalam video dan sebagian siswa laki-laki di beri tugas untuk menjadi cameramen dan editor. Sebelum masa pengambilan gambar pemain yang akan memerankan tokoh dalam *scenario* melakukan latihan terlebih dahulu agar sesuai dengan yang diinginkan (Handayani, 2006:5).

#### **b. Pembuatan Video**

Tahapan pembuatan video yang pertama melakukan pemilihan peran yang dianggap cocok memerankan karakter pada saat melakukan sosiodrama, dari pemilihan peran, pemilihan cameramen, dan pemilihan editor.

Tahapan kedua pembuatan video di lakukan beberapa hari di mulai dari pemilihan lokasi yang sesuai dan mengumpulkan komponen pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan video. Kemudian proses pembuatan video, setelah proses pembuatan video dilakukan pengumpulan video hasil *shooting* untuk dilakukan proses selanjutnya yaitu proses editing.

Tahapan ini merupakan tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai dengan naskah dan storyboard. Di tahap ini juga kegiatan yang dilakukan antara lain pengambilan video, perekaman suara (Anas, 2019:57).

### c. Menyelesaikan pembuatan video

Tahapan ini setelah selesai proses pengambilan video maka dilakukan lah proses editing untuk memilih hasil *shooting* yang baik kemudian memotong dan membuang bagian yang tidak penting. Pengaturan yang ditambahkan seperti tulisan hadist juga dilakukan pada proses *editing* ini.

Setelah proses *editing* selesai dilanjutkan dengan *mixing*, proses *mixing* dilakukan untuk menggabungkan rekaman narator dengan video yang telah diedit sebelumnya. Setelah menggabungkan video kemudian dilakukan proses penyesuaian suara terhadap instrumen agar suara narator terdengar jelas dan instrumen tidak mengganggu jalannya video. Setelah proses *mixing* video selesai dilakukan langkah selanjutnya yaitu mentransfer kepingan video menjadi kesatuan video yang disimpan dalam bentuk mvp atau avi agar mempermudah proses selanjutnya. Editing video bertujuan untuk membuat suatu rekaman video mentah menjadi suatu tampilan video yang menarik dan enak untuk dinikmati (Purwanto, 2011:7).

## 4. Implementasi

### a. Validasi Ahli Materi

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang ada pada media tersebut. Media tersebut adalah “Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba”. Hasil validasi ahli materi menyebutkan bahwa

persentase akhir yang diperoleh dengan kriteria sangat baik sehingga tidak perlu direvisi kembali.

**b. Validasi Ahli Media**

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media yang ada pada media tersebut. Media tersebut adalah “Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba”. Validasi ahli media/desain menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh dengan kriteria sangat baik sehingga tidak direvisi kembali dan hasil pembuatan produk juga dapat di gunakan.

**c. Evaluasi**

**a. Uji coba Kelompok Kecil**

Penyajian data evaluasi peserta didik terhadap Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba. Hasil uji coba kelompok kecil dari 2orang siswa terdapat 1 orang siswa laki-laki dan 1 orang siswa perempuan.

**b. Uji coba Kelompok Sedang**

Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba, hasil uji coba kelompok sedang dapat dilakukan pada 5 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan.

## **BAB V**

### **KEIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI di SMK 2 Mentaya Hulu maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu telah dilakukan dengan baik sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu: a) Annalisis meliputi analisis karakteristik siswa, analisis materi dan analisis kebutuhan b) Desain meliputi rancangan membuat naskah video, membuat gambaran video, *storyboard*, membuat RPP dan menyusun instrumen penelitian; c) Pengembangan meliputi menyelesaikan pembuatan video dan pengeditan video; d) Implementasi meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media.; serta e) Evaluasi meliputi uji coba kelompok kecil dan kelompok sedang.
2. Kelayakan pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba menurut: a) Validasi ahli materi menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 92% dengan kriteria sangat baik; b) Validasi ahli media/desain menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 94% dengan kriteria sangat baik; c) Uji coba kelompok individu diperoleh dari dua reponden 79%



dengan kriteria baik ; d) Uji coba kelompok sedang yang diperoleh dari

sepuluh responden 84% dengan kriteria sangat baik. Pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba direkomendasikan oleh ahli materi dan ahli media dan dapat dipergunakan disekolah pada jenjang SMA/SMK.

### **B. Saran pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Saran-saran yang diberikan berkenaan dengan pengembangan media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba di SMKN 2 Mentaya Hulu ini terbagi dalam beberapa bagian, yaitu saran pemanfaatan, saran diseminasi dan saran pengembangan produk lebih lanjut. Adapun paparannya adalah sebagai berikut:

#### **1. Saran Pemanfaatan**

- a. Kepada peserta didik, Penulis menyarankan agar produk media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bagi peserta didik SMKN 2 Mentaya Hulu. Bertujuan agar peserta didik lebih memahami materi riba (Prinsip Ekonomi Islam) melalui media video yang digunakan sebagai sarana pembelajaran peserta didik disekolah maupun di rumah.
- b. Kepada guru dapat menggunakan media video pada saat memberikan arahan dan penjelasan di kelas. Bertujuan agar

peserta didik termotivasi untuk belajar dan apa yang telah dipelajari di kelas manfaatnya dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Saran Desiminasi

Guru Pendidikan Agama Islam harus memulai memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok dan menggunakan variasi yang berbeda. Dan media video materi riba dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah agar lebih efektif dan menambah semangat belajar peserta didik.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penulis menyarankan agar Produk pengembangan media video ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik bidang studi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anwar, Muhammad. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gunawan, Heri. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: ALFABETA.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia.
- Irawati dan Akramunnas, 2018. *Pengetahuan masyarakat tentang Riba Terhadap perilaku utang piutang dikecamatan Anreapi polewali mandar*. Makasar: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Alauddin.
- Iriyanto, Agus. 2006. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*, Jakarta: Kencana.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: ANTASARI PRESS
- Nasih, Ahmad Munjin. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mustahdi dan Mustakim. 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Priansa, Donni Juni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Bandung: ALFABETA.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat

- Riduwan, 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Rizal, Setria Utama. 2016. *Media Pembelajaran Edisi Revisi Panduan Membuat Presentasi Menarik untuk Pendidik dan Peserta Didik*. Serang: CV. NURANI.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Sadiman, S. Arif. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Siregar, Eveline. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Solong, Najamuddin P. Pengembangan Materi PAI, Yogyakarta:Teras.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&d*. Bandung: ALFABETA.
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, 2014. *Penelitian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

#### **Referensi Jurnal:**

- Anas, Zohriyatun Apriliani, Uswatun Hasanah dan andy Sofyan. 21019. *Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah Sebagai Media Informasi*, Vol.01 No. 1. Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia.
- Handayani, Muslih Aris. 2006. *Studi Peran Film Dalam Dunia Pendidikan*, Vol.11 No.02 Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan.
- Purwanto, Agus, 2011. *Teknik Editing Video dengan Multi Kamera*, Vol.12 No.02.
- Rizani, Ahmad Taufik, 2016. *Pengembangan Video Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Turi Lamongan*, Vol. 04 No.03, 428-434, Jurnal Pendidikan Seni Rupa.

- Sitanggang, Nathanael dan Abdul Hasan Saragih, 2013. *Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan*, Vol.06, N0.02, ISSN: 1979-6692. Jurnal Teknologi Pendidikan,
- Sumyani dan Hambali, 2019. *Aposteriori Diskusrus Implementasi Kurikulum 2013 dan KTSP (Analisis Perapan Pada Lembaga Pendidikan SLTA di Lingkungan Pondok Pesantren Nurul Jadid)*, Vol.8 No 2 (101-116). Jurnal Ilmiah Kependidikan.
- Susetya, Beny, 2017. *Meningkatkan Guru dalam Menyusun Silabus dan RPP Melalui Supervisi Akademik di SDN Gambiran Yogyakarta Tahun 2016*, Vol.01 No. 02 JURNAL TAMAN CENDEKIA.
- Wahab, Fatkhul, 2017. *Riba Transaksi Kotor dalam Ekonomi*. Vol.02 N0.02:26-41, Malang: IQTISHODIA JURNAL EKONOMI SYARIAH.

