

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR VIDEO DAN SOSIODRAMA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS IX
MTS HIDAYATUL MUHAJIRIN PALANGKA RAYA**

**Firda Amalia Thoyibah^{1*}, Nor Fadhila Herniyanti², Arman Nauli
Nasution³, Ristiani Arnila⁴, Abdul Azis⁵**

Email: firdaat12345@gmail.com, norfadhilaherniyantifadhila@gmail.com,
armannauli59@gmail.com, Arnila12345@gmail.com, abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama
Islam Negeri Palangka Raya

Article Info

ABSTRACT

This research aims to develop video-based learning media and sociodrama in teaching Islamic Cultural History for grade IX students at MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. The background of this research highlights various obstacles in the learning process, such as lack of student participation and teaching methods that tend to be monotonous, which leads to low interest in learning. The methodology applied is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the teaching media that had been developed were effective in increasing students' interest and understanding of the material on the development of pesantren and their role in Islamic propagation. The pilot test conducted showed that students showed higher enthusiasm and were more actively involved in the learning process. The conclusion of this research is that the use of video-based teaching media and sociodrama not only improves the quality of learning, but also deepens students' understanding of Islamic values, thus becoming a feasible recommendation to be applied more widely in the classroom education system.

Keywords:

Development;
Teaching
Media; Video;
Sociodrama.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia jika diterapkan dengan tepat dan bijaksana. Kemajuan teknologi, terutama dalam jaringan informasi dan komunikasi, ditandai dengan munculnya berbagai perangkat seperti ponsel pintar, komputer, dan laptop, serta perkembangan jaringan internet global. Kemajuan ini berpengaruh signifikan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini terbukti dari program pemerintah yang mendorong sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi di kelas, pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan dampak positif (Hanannika,2022).

Proses pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan mencapai tujuan tersebut sangat bergantung pada peran guru, yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu membimbing peserta didik dalam perkembangan sikap, fisik, dan mental mereka. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan. Mengingat tanggung jawab besar yang diemban, seorang guru harus menyadari posisinya sebagai pelaksana pendidikan di lapangan dan sebagai kunci keberhasilan Pendidikan (Wulandari, 2023). Hamalik dalam (Wahyuningtyas, 2020: 24) menyatakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi pesertadidik.

Media merupakan alat untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Sebuah medium dikategorikan sebagai media pendidikan ketika ia digunakan untuk menyampaikan pesan dalam konteks pembelajaran. Penggunaan media sangat penting; tanpa media, koordinasi kegiatan pembelajaran menjadi sulit. Media bersifat fleksibel, sehingga dapat diterapkan pada semua tingkat peserta didik dan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol proses belajar mereka sendiri, serta membantu mereka mengambil pandangan jangka panjang terhadap pembelajaran yang mereka lakukan (Hasan, 2021).

Di era modern saat ini, perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi berkembang sangat pesat, sehingga menjadi kebutuhan dan tuntutan yang harus dikuasai oleh pendidik dan peserta didik. Namun, penerapan media berbasis teknologi dan informasi ini tidak selalu mudah untuk dipelajari dan diterapkan. Penggunaan media tersebut memerlukan beberapa teknik agar dapat dimanfaatkan secara optimal serta berfungsi dengan baik dan tepat (Zahwa,2022).

Media ajar dalam pendidikan merupakan aspek penting yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan agama Islam di Indonesia, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) seperti MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, penggunaan media ajar yang inovatif seperti video dan sosiodrama menjadi sangat relevan. Media ajar ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, termasuk mengenai perkembangan pesantren dan perannya dalam dakwah Islam di Indonesia. Pesantren sebagai institusi pendidikan Islam memiliki sejarah yang panjang dan berperan signifikan dalam pendidikan dan dakwah di Indonesia. Menurut Ningsih et al., pesantren tidak hanya berfungsi sebagai lembaga pendidikan, tetapi juga sebagai pilar dalam perjuangan kemerdekaan dan pembangunan negara (Ningsih et al., 2023).

Hal ini menunjukkan bahwa pesantren memiliki kontribusi yang luas dalam konteks sosial dan politik Indonesia. Dalam konteks ini, penting untuk mengembangkan media ajar yang dapat menyampaikan nilai-nilai dan sejarah pesantren secara efektif kepada siswa, sehingga mereka dapat memahami peran penting pesantren dalam konteks dakwah Islam. Penggunaan video dan sosiodrama sebagai media ajar dapat membantu siswa untuk lebih memahami dinamika dan tantangan yang dihadapi pesantren dalam konteks modern. Pendidikan pesantren perlu direaktualisasi agar dapat menghadapi perkembangan zaman dan tuntutan pembangunan sumber daya manusia. Dengan demikian, pengembangan media ajar yang interaktif dan menarik seperti video dan sosiodrama dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pesantren dan perannya dalam dakwah Islam, serta untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap tradisi pendidikan Islam di Indonesia.

Lebih lanjut, integrasi teknologi dalam pendidikan, termasuk penggunaan video, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Maritsa et al. menekankan bahwa teknologi dapat memberikan dampak positif dalam proses pendidikan, asalkan digunakan dengan bijak (Maritsa et al., 2021). Oleh karena itu, pengembangan media ajar yang memanfaatkan teknologi modern, seperti video dan sosiodrama, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar video dan sosiodrama yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi perkembangan pesantren dan perannya dalam dakwah Islam. Diharapkan, melalui pengembangan media ajar ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam dan memahami pentingnya peran pesantren dalam masyarakat.

METODE PENELITIAN

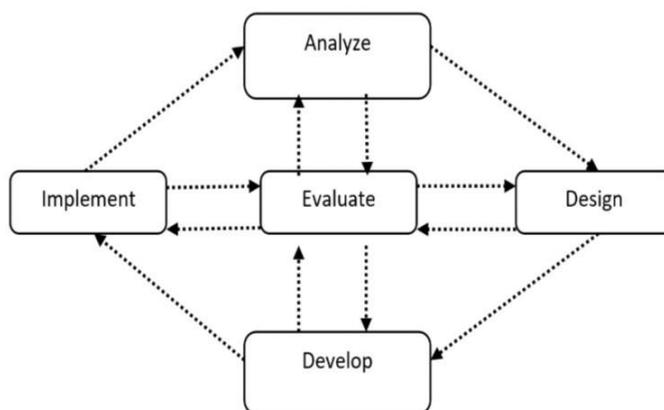
Kegiatan penelitian dilakukan di kelas IX B Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), dengan model pengembangan ADDIE. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Proses ini dimulai dengan analisis kebutuhan untuk menghasilkan produk, kemudian dilanjutkan dengan pengujian keefektifan produk agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat (Fayrus, 2022).

Dalam konteks pendidikan, metode R&D sering digunakan untuk mengembangkan alat pembelajaran, modul, atau media ajar yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Misalnya, Nurhalimah menggunakan metode R&D untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Problem-Based Learning (PBL) yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa (Nurhalimah, 2023). Penelitian ini menunjukkan bagaimana metode R&D dapat diterapkan untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Selain itu, Wiberson dan Robi'In juga menerapkan metode R&D dalam pengembangan aplikasi game edukasi untuk anak usia dini. Mereka menekankan pentingnya tahapan validasi dalam proses pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar yang ditetapkan (Wiberson & Robi'in, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa metode R&D tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang sistematis dan terukur.

Adapun model pengembangan ADDIE, terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap memiliki tujuan spesifik yang berkontribusi pada keseluruhan proses pengembangan. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang ada, pada tahap desain, peneliti merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut, pada tahap pengembangan, peneliti

mengembangkan media ajar yang ingin digunakan, pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba terhadap media ajar yang dikembangkan, dan pada tahap evaluasi peneliti melakukan penilaian keberhasilan terhadap media ajar yang digunakan (Purba et al., 2022; Sa'adah, 2024). Berikut bagan tahapan pengembangan ADDIE.



Gambar1. Bagan Tahapan Pengembangan ADDIE.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan juga Siswa kelas IX B. Adapun observasi dilakukan di kelas IX B pada saat jam Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sementara dokumentasi dilakukan pada saat proses penelitian dari awal hingga akhir.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan selama penelitian di kelas IX B Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti memperoleh temuan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video dan sosiodrama melalui beberapa tahapan berikut.:

1. Tahap I Analisis (*Analyze*):

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai kendala yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX B Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya.

Kendala pertama yang ditemukan adalah sikap pasif siswa. Banyak siswa menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti tidak aktif dalam diskusi kelas atau kurang berani mengajukan pertanyaan. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti ketakutan akan penilaian dari teman sebaya, kurangnya kepercayaan diri, atau kebiasaan yang terbentuk selama proses belajar sebelumnya.

Kendala yang kedua, pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi menjadi kendala yang signifikan. Metode pengajaran yang terfokus pada ceramah dan rutinitas yang sama membuat siswa merasa jenuh dan kurang antusias.

Kendala yang Ketiga, kurang memanfaatkan teknologi di era digital, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kendala utama. Siswa yang terbiasa dengan gadget dan aplikasi cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Dengan memahami kendala-kendala tersebut dapat memberikan gambaran kepada peneliti untuk membuat rancangan media ajar yang akan dikembangkan di kelas IX B Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Tahap II Perancangan (*Design*)

Desain penelitian ini bertujuan untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX B MTs Hidayatul Muhajirin. Upaya ini dilakukan melalui langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur, sebagai berikut:

Peneliti mengadakan kolaborasi dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk merumuskan dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Kolaborasi ini melibatkan diskusi mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa, sehingga media yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan konteks dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil dari diskusi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media ajar yang inovatif, yang dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, disepakati untuk merancang media pembelajaran berbasis video dan sosiodrama. Media ajar ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media ajar berbasis video dan sosiodrama, peneliti telah melakukan berbagai langkah yang sistematis untuk memastikan bahwa media yang digunakan selaras dengan materi yang akan diajarkan. Materi yang dipilih, yakni tentang perkembangan pesantren dan perannya dalam dakwah Islam di Indonesia, menuntut adanya pendekatan yang tepat agar siswa dapat memahami konsep secara menyeluruh dan kontekstual. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan dua media utama, yaitu video dan sosiodrama, yang dirasa mampu menghubungkan siswa dengan materi melalui pengalaman visual dan partisipatif.

Langkah pertama yang dilakukan adalah memastikan bahwa media yang dipilih benar-benar relevan dengan materi pembelajaran. Video dipilih karena dinilai efektif untuk memberikan gambaran visual yang lebih konkret mengenai sejarah pesantren dan peranannya dalam penyebaran Islam di Indonesia, sedangkan sosiodrama memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam memahami peran tokoh-tokoh penting dalam perkembangan pesantren. Setelah media yang dipilih dianggap sesuai, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi.

Proses validasi ini melibatkan para ahli, baik dari segi materi maupun media pembelajaran. Para ahli materi yang terlibat, yaitu dosen yang kompeten di bidang sejarah Islam dan pendidikan pesantren, menilai apakah konten yang disajikan dalam media sudah akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, ahli media pembelajaran mengevaluasi aspek teknis dari video dan rencana sosiodrama, seperti apakah penyajian visual, alur cerita, serta konsep permainan peran sudah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif.

Setelah melalui proses validasi, hasilnya menunjukkan bahwa materi dan media ajar tersebut dinyatakan layak untuk diujikan di sekolah, namun dengan beberapa revisi. Revisi dari dosen ahli materi meliputi, perbaikan pemilihan penggunaan kata dalam materi dan penambahan sumber materi. Adapun revisi dari dosen ahli media antara lain,

penambahan instrument pada video, dan penambahan sumber video youtube yang digunakan. Berikut tabel hasil validasi ahli materi dan media.

Tabel1. Hasil Validasi Materi dan Media

No	Validator	Kategori
1.	Dr. Noorazmah Hidayati, S.Pd.I., M.Hum.	Layak dengan revisi
2.	Slamet Riyadi, S.Kom., M.Kom.	Layak dengan revisi

Setelah revisi selesai, peneliti melanjutkan dengan tahapan produksi media ajar. Materi yang sudah disusun dibuat menjadi sebuah video pembelajaran yang interaktif. Pada saat yang sama, peneliti juga mengoordinasi para siswa untuk terlibat dalam proyek sosiodrama. Siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan peran tertentu yang menggambarkan tokoh-tokoh penting dalam sejarah pesantren. Dalam proses ini, peneliti juga berperan sebagai fasilitator, mengarahkan jalannya sosiodrama agar pesan yang ingin disampaikan melalui permainan peran tersebut dapat dipahami dengan baik oleh seluruh siswa. Berikut tampilan video pembelajaran dan dubbing sosiodrama yang sudah dibuat oleh peneliti.



Gambar2. Sampul Video



Gambar3. Definisi Pondok Pesantren



Gambar4. Sejarah Berdirinya PesantrenPesantren di Indonesia



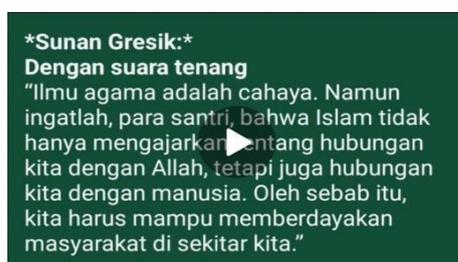
Gambar5. Para Tokoh Pendiri



Gambar6. Peran Pondok Pesantren Youtubedalam Dakwah Islam di Indonesia



Gambar7. Video Pembelajaran



Gambar8. Dubbing Sosiodrama

Dengan media pembelajaran berbasis video dan sosiodrama ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih interaktif dan reflektif, memadukan pemahaman teoretis dan pengalaman praktis dalam memahami peran penting pesantren dalam sejarah dakwah Islam di Indonesia. Tahap akhir dari proses ini adalah mengujicobakan media ajar yang telah dikembangkan tersebut di sekolah, untuk kemudian dievaluasi efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media ajar berbasis video dan sosiodrama dengan cermat untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, yaitu tentang perkembangan pesantren dan peranannya dalam dakwah Islam di Indonesia. Uji coba ini dilakukan dalam lingkungan kelas yang sebenarnya, dengan tujuan untuk mengamati bagaimana siswa merespons metode pembelajaran yang inovatif ini, serta untuk mengukur sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

Langkah pertama dalam uji coba ini dimulai dengan pemutaran video pembelajaran yang telah diproduksi. Video tersebut dirancang secara khusus untuk memberikan gambaran yang jelas tentang sejarah pesantren, tokoh-tokoh kunci dalam perkembangan pesantren, serta peran pesantren dalam penyebaran agama Islam di Indonesia. Dengan penggunaan visual yang menarik dan narasi yang mudah dipahami, video tersebut diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk mengonseptualisasikan materi secara lebih konkret dan hidup.

Selama pemutaran video, peneliti juga memberikan penjelasan tambahan untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami poin-poin penting yang disampaikan dalam video. Peneliti berperan aktif sebagai fasilitator, memberikan panduan melalui beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk menggali pemahaman siswa, memantik diskusi, dan membantu siswa mengaitkan materi video dengan konteks yang lebih luas. Penjelasan tambahan ini juga dimaksudkan untuk memperjelas konsep-konsep yang mungkin belum sepenuhnya tertangkap oleh siswa selama menonton video.

Setelah sesi pemutaran video selesai, tahap berikutnya dalam implementasi adalah penampilan sosiodrama yang dimainkan oleh siswa. Sosiodrama ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memeragakan tokoh-tokoh penting dalam sejarah pesantren serta peristiwa-peristiwa kunci yang terkait dengan perkembangan dakwah Islam di Indonesia. Dengan metode bermain peran, siswa diajak untuk tidak hanya memahami materi dari sudut pandang teoretis, tetapi juga mengalami dan merasakan sendiri dinamika yang terjadi dalam sejarah pesantren.

Sebelum drama dimulai, peneliti mengoordinir seluruh siswa yang telah diberikan peran masing-masing, memastikan bahwa setiap siswa memahami peran mereka dengan baik. Sosiodrama ini melibatkan sejumlah siswa yang memerankan berbagai tokoh, seperti kiai, santri, dan tokoh masyarakat yang memiliki peran penting dalam penyebaran Islam melalui lembaga pesantren. Peneliti juga memberikan pengarahan singkat kepada seluruh siswa yang menonton, agar mereka dapat lebih mudah memahami konteks peran dan skenario yang dimainkan oleh teman-teman mereka.

Penampilan drama oleh siswa berlangsung dengan antusias. Siswa yang berperan aktif dalam sosiodrama ini tampak lebih terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga menjadi bagian dari ceritayang mereka pelajari. Penampilan drama ini berhasil membawa nuansa baru dalam suasana pembelajaran, di mana siswa tidak hanya menghafal fakta-fakta sejarah, tetapi juga merenungkan peran dan kontribusi tokoh-tokoh dalam sejarah Islam di Indonesia.

Setelah sosiodrama selesai ditampilkan, peneliti melanjutkan dengan sesi refleksi dan diskusi. Sesi ini dirancang untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pengalaman mereka selama proses sosiodrama, serta mengaitkan pengalaman tersebut dengan materi yang telah mereka pelajari melalui video. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, seperti bagaimana peran pesantren dalam menjaga keberlangsungan dakwah Islam di Indonesia, atau bagaimana peran kiai dan santri dalam menggerakkan perubahan sosial melalui pendidikan.

Sesi refleksi ini juga menjadi kesempatan bagi peneliti untuk mengamati sejauh mana siswa telah memahami materi secara mendalam. Respon dari siswa sangat bervariasi, mulai dari pandangan mereka tentang pentingnya pesantren dalam menjaga nilai-nilai keislaman di masyarakat, hingga apresiasi mereka terhadap peran tokoh-tokoh sejarah yang mereka perankan. Selain itu, peneliti juga mencatat bahwa metode sosiodrama ini mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, karena mereka merasa lebih terhubung dengan peristiwa dan tokoh-tokoh yang ada dalam sejarah.

Secara keseluruhan, tahap implementasi ini tidak hanya berfungsi sebagai uji coba media ajar berbasis video dan sosiodrama, tetapi juga sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggabungkan elemen visual dan partisipatif, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih holistik tentang perkembangan pesantren dan peran pentingnya dalam sejarah dakwah Islam di Indonesia. Peneliti selanjutnya akan melakukan evaluasi lebih lanjut terhadap hasil uji coba ini untuk menyempurnakan media ajar yang telah dikembangkan, dengan mempertimbangkan umpan balik dari siswa dan pengamatan selama proses implementasi.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan pendekatan yang terstruktur untuk mengukur efektivitas media ajar berbasis video dan sosiodrama yang telah digunakan selama proses pembelajaran. Evaluasi ini merupakan tahap penting dalam rangka memahami sejauh mana media yang telah dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi perkembangan pesantren dan peranannya dalam dakwah Islam di Indonesia. Dengan tujuan mendapatkan gambaran yang menyeluruh dan objektif, peneliti menggunakan kuisisioner berbasis *Google Form* yang dibagikan kepada seluruh siswa di akhir pembelajaran.

Kuisisioner ini dirancang dengan seksama untuk menggali berbagai aspek pemahaman siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun tidak hanya berfokus pada fakta dan konsep dasar yang telah disampaikan melalui video dan sosiodrama, tetapi juga mencakup pertanyaan analitis yang menuntut siswa untuk berpikir lebih mendalam tentang peran pesantren dalam konteks sejarah dakwah Islam. Setelah semua siswa mengisi kuisisioner, peneliti juga menyediakan sesi polling singkat melalui WA untuk mengetahui tanggapan umum siswa terhadap media ajar yang digunakan. Dengan menggunakan polling ini, peneliti dapat secara cepat memperoleh data kualitatif tentang kesan dan tanggapan siswa terhadap media yang digunakan. Hasil dari polling ini akan memberikan gambaran langsung mengenai efektivitas dan daya tarik media ajar, serta membantu peneliti dalam menentukan apakah media tersebut perlu disempurnakan lebih lanjut. Peneliti juga berharap dari polling ini dapat menangkap tingkat kepuasan siswa, baik dalam hal konten video maupun pengalaman bermain peran dalam sosiodrama.

Dalam proses analisis hasil kuisisioner dan polling, peneliti tidak hanya berfokus pada angka-angka yang muncul dari jawaban siswa, tetapi juga menganalisis tren dan pola yang ada. Sebagai contoh, jika sebagian besar siswa merasa lebih terbantu dengan media video dibandingkan pembelajaran konvensional, hal ini dapat menjadi indikator bahwa metode pembelajaran berbasis visual memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa. Di sisi lain, jika banyak siswa yang menunjukkan antusiasme terhadap sosiodrama, hal ini dapat mengindikasikan bahwa pengalaman langsung melalui bermain peran membantu mereka lebih mendalami materi.

Secara keseluruhan, tahap evaluasi ini dirancang untuk mengukur secara menyeluruh bagaimana media ajar berbasis video dan sosiodrama berkontribusi terhadap pemahaman siswa. Dengan menggabungkan kuisisioner yang fokus pada aspek kognitif pemahaman dan polling yang menilai aspek afektif serta respons emosional siswa, peneliti berharap dapat memperoleh data yang komprehensif mengenai efektivitas media ajar yang dikembangkan. Dari hasil evaluasi ini, peneliti dapat mengambil keputusan untuk melakukan revisi atau penyempurnaan terhadap media ajar yang telah digunakan, sehingga ke depannya dapat lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis video dan sosiodrama pada materi Perkembangan Pesantren dan Perannya dalam Dakwah Islam di Indonesia, pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX B semester ganjil Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Hal ini dilakukan sebagai wujud hasil diskusi antara tim peneliti dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya mengenai kendala yang ada pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), dengan model pengembangan ADDIE. Metode Research and Development (R&D) adalah pendekatan dalam penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk atau sistem baru serta menguji efektivitas dan kelayakannya. Metode ini sering diterapkan dalam bidang pendidikan, teknologi, dan lainnya untuk menciptakan inovasi yang dapat memperbaiki proses pembelajaran atau kinerja sistem. R&D melibatkan serangkaian langkah sistematis yang dirancang untuk menghasilkan produk yang praktis dan dapat diimplementasikan. Adapun model pengembangan ADDIE, terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap memiliki tujuan spesifik yang berkontribusi pada keseluruhan proses pengembangan. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dilihat dari hasil kuisioner dan polling yang menunjukkan bahwa siswa-siswi kelas IX B Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya tertarik dengan penggunaan media ajar berbasis video dan sosiodrama yang sudah diuji coba.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media ajar yang menggunakan video dan sosiodrama dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, ada beberapa saran yang bisa dipertimbangkan. Pertama, variasi media ajar seperti animasi atau gamifikasi dapat lebih menarik perhatian siswa. Selain itu, penting untuk memberikan pelatihan kepada guru tentang penggunaan teknologi agar pengajaran menjadi lebih efektif. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan lebih banyak kelas untuk menguji efektivitas media dalam konteks yang lebih luas. Kerja sama dengan pengembang kurikulum juga diperlukan agar media ajar dapat terintegrasi dengan baik. Terakhir, mengumpulkan umpan balik dari siswa secara teratur dapat membantu dalam meningkatkan media tersebut. Dengan menerapkan saran ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada bapak **H. Abdul Azis, M.Pd.** selaku dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media dan Bahan Ajar PAI, kemudian Ibu **Dr. Noorazmah Hidayati, S.Pd.I., M.Hum.** selaku validator ahli materi, dan juga bapak **Slamet Riyadi, S.Kom., M.Kom.** selaku validator ahli media, serta Ibu **Tutik Nihayati, S.Pd.** selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, dan **siswa-siswi kelas IX B** Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, selaku subjek penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Maritsa, A., Salsabila, U., Wafiq, M., Anindya, P., & Ma'shum, M. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Ningsih, I., Basri, H., & Suhartini, A. (2023). History and development of pesantren in indonesia. *Jurnal Eduscience*, 10(1), 340-356. <https://doi.org/10.36987/jes.v10i1.3392>
- Nurhalimah, S. (2023). Pengembangan e-lkpd berbasis pbl pada tema tekanan zat dan penerapannya untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa kelas viii. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 920-932. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1212>

- Purba, T., Pangaribuan, F., & Hutauruk, A. (2022). Pengembangan lks pembelajara matematika realistik berbasis etnomatematika dengan konteks gonrang sipitu pitu simalungun pada materi geometri bangun ruang tabung. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4686- 4700. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2873>
- Sa'adah, A. (2024). Pengembangan bahan ajar audio visual menggunakan animasi dan film kartun dengan aplikasi filmora pada materi interaksi sosial kelas 3 mi/sd. *Ibtida I Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 155-173. <https://doi.org/10>
- Slamet, Fayrus Abdi. (2022). *Model Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, 2B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27
- Wiberson, P. and Robi'in, B. (2022). Pengembangan aplikasi game edukasi mewarnai gambar untuk anak usia dini dengan metode r & d. *Jstie (Jurnal Sarjana Teknik Informatika)(E-Journal)*, 10(1), 18. <https://doi.org/10.12928/jstie.v10i1.21713>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-