

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN SCREENCAST O' MATIC PADA
MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII
DI MTsN 4 KOTA PADANG**

Sepri Novita Dewi¹, Hidayati,² Gusmaneli³

Universitas Uin Imam Bonjol Pdang, Jl. Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah,
Anduring, kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat. (0751)35711.
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
e-mail: *[1seprinovitadewi@gmail.com](mailto:seprinovitadewi@gmail.com), [2hidayatimpd@uinib.ac.id](mailto:hidayatimpd@uinib.ac.id),
[3Gusmanelidarwin@gmail.com](mailto:Gusmanelidarwin@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih tahun ajaran 2021/2022 kelas VII MTsN 4 Kota Padang. Disebabkan kurang bersemangatnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran fikih yang memuat tentang hukum-hukum Islam yang dikaji secara mendalam. Hal demikian yang membuat peserta didik bosan dalam mengikuti pembelajaran fikih. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan validitas, praktikalitas dari media. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE Instrumen yang digunakan adalah lembaran penilaian oleh validator/ para ahli. Lembaran penilaian diberikan kepada 3 orang validator/ para ahli yaitu ahli materi, media dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video menggunakan *Screencast O'Matic* pada materi tayamum kelas VII di MTsN 4 Kota Padang. Setelah diuji kevalidan dari materi, media dan bahasa maka memperoleh hasil dari segi materi sangat valid (90,90), dari segi media memperoleh hasil sangat valid (92,30), dan dari segi bahasa juga memperoleh hasil sangat valid (90,26). Kepraktisan produk oleh pendidik sangat valid (89,5) dan oleh peserta didik skala kecil sangat praktis (85,4) dan dalam skala besar sangat praktis (83,5). Berdasarkan hasil analisis data media pembelajaran menggunakan *Screencast O'Matic* yang valid, dan praktis, maka penelitian ini dapat digunakan untuk pembelajaran fikih.

Kata kunci— *Pengembangan, Media Screencast O'Matic, fikih*

Abstract

This research was motivated by the low interest in learning of students in fiqh subjects for the 2021/2022 academic year for class VII MTsN 4 Padang City. This is due to the lack of enthusiasm of students in participating in learning because of fiqh learning which contains Islamic laws which are studied in depth. This makes students bored in participating in fiqh learning. The purpose of this study was to determine the feasibility of the validity, practicality of the media. The type of research used is research and development with the ADDIE. The instrument used is an

assessment sheet by the validator/experts. Assessment sheets are given to 3 validators/experts, namely material, media and language experts. The results showed that the video learning media used Screencast O'Matic for the seventh grade tayammum material at MTsN 4 Padang City. After being tested for the validity of the material, media and language, the results in terms of material are very valid (90.90), in terms of media, the results are very valid (92.30), and in terms of language also get very valid results (90.26). . The practicality of the product by educators is very valid (89.5) and by small-scale students it is very practical (85.4) and on a large scale it is very practical (83.5). Based on the results of data analysis of learning media using Screencast O'Matic which is valid, and practical, this research can be used for fiqh learning.

Keywords—*Development, Media Screencast O'Matic, fiqh*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran fikih merupakan bagian dari mata pelajaran PAI yang di siapkan untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik agar dapat mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum islam yang pada akhirnya diharapkan dapat menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan serta pengalaman. (Rismawati, 2014 : 176)

Proses pembelajaran fikih yang sering terjadi di lapangan yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik, dikarenakan pembelajaran fikih menyangkut tentang hukum - hukum islam. Hal ini disebabkan materi pembelajaran fikih memuat tentang hukum-hukum yang di kaji secara mendalam kepada peserta didik. Pembelajaran seperti ini yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan membosankan saat belajar dan akan bisa mengakibatkan rendahnya pengetahuan peserta didik dalam belajar materi pembelajaran fikih.

Kemajuaa teknologi modern adalah salah satu faktor yang turut mempengaruhi pembaharuan yang pesat berlaku dalam dunia pendidikan peranan teknologi semakin dirasakan oleh berbagai bidang termasuk pendidikan. Dalam bidang pendidikan pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian yang mendalam tentang kemajuan teknologi modern, karena

sangat disadari peranan dan fungsi teknologi dalam memajukan dunia pendidikan. (Munir, 2012 : 164)

Pada zaman era global dan era digital perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangatlah pesat, sehingga membawa dampak yang besar terhadap peradaban dunia, salah satunya pada dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pengaruh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bisa dirasakan salah satunya dari sisi media pembelajaran. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, pada saat sekarang ini media pembelajaran tidak hanya terpaku kepada media pembelajaran konvensional semata namun juga dapat memanfaatkan penggunaan perangkat atau divisi teknologi Personal Computer (PC), Laptop, Android dan lain sebagainya.

Media *Screencast O'Matic* bisa digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran PAI, khususnya pada materi "tayamum". Begitu juga media yang akan di kembangkan yaitu media *Screencast O'Matic* ini berupa *Software* yang dapat merekam semua media pembelajaran *elearning* menjadi sebuah video tutorial yang mana guru dapat melakukan 32 pembelajaran seolah-olah didalam kelas yang dapat dijadikan video pembelajaran dan bisa dibagikan melalui berbagai model.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pendidik bidang studi fikih kelas VII selama di

MTsN 4 Kota Padang, dengan Ibu Devi Yenny, S.Pd.I pembelajaran fikih di MTsN 4 Kota Padang, pembelajaran fikih masih menggunakan metode ceramah dan media yang konvensional dalam pembelajaran. Media yang digunakan *Mind map*. Bahan ajar yang digunakan berupa buku paket. Peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran fikih karena media yang kurang menarik. Banyaknya pendidik yang masih monoton dan menggunakan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran video. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan media video menggunakan *Screencast O'Matic* yang di dalamnya pendidik bisa mengkreasikan media yang sangat menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di MTsN 4 Kota Padang masih membutuhkan pembaharuan atau variasi. Pendidik yang kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran fikih. Hal yang seperti ini, seharusnya pendidik memanfaatkan teknologi dan berbagai macam aplikasi untuk mengedit untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran *Screencast O'matic* pada mata pelajaran fikih,

maka perlu dirancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Sehubungan dengan itu peneliti membuat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Screencast O'Matic* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII” MTsN 4 Kota Padang**” untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran fikih.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah disebutkan diatas, maka dibatasi penelitian Pengembangan ini difokuskan pada proses pembelajaran yang membutuhkan sebuah media yang menarik, yaitu pengembangan media pembelajaran dengan *screencast o'matic* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 4 Kota Padang.

Rumusan Masalah

Apakah model yang dibuat sudah valid dan praktis pada media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Screencast O'Matic* pada mata pelajaran fikih kelas VII di MTsN 4 Kota Padang?.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, sehingga bisa menentukan kelayakan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Screencast O'matic* pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 4 Kota Padang.

Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dan pengembangan ini berupa video yang dapat di simpan di laptop maupun di *flasdisk*. Didalam video ini terdapat power poin dan adanya gambar seorang pendidik yang menjelaskan mata pelajaran fikih.

Asumsi Pengembangan

1. Media *screencast O'matic* ini dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
2. Media *screencast O'matic* akan menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam memahami pembelajaran terutama pada mata pelajaran fikih.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran fikih secara efektif

Penelitian Relevan

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development*. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dimana dalam tahapnya terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, development, implementasi, evaluasi. Sebelum diginakan, media video pembelajaran berbasis *Software Swishmax* dan *screencast O-metic* terlebih dahulu dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Selain itu di perlukan juga angket tanggapan mahasiswa mengenai media, materi dan angket tanggapan mahasiswa mengenai

media tersebut. Hasil dari validasi media dan ahli materi dan angket mahasiswa berkriteria sangat baik. Jadi media pembelajaran tersebut layak intuk digunakan. Uji keefektifan media menggunakan uji pihak kanan, diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 85,03, dan kelas control adalah 79,00. Dengan analisis menggunakan uji diperoleh nilai yaitu $3,30 > 1,997$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat di simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *Software Swishmax* dan *Screencast O' matic* lebih baik disbanding dengan pembelajaran konvensional pada materi strategi bisnis.

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan media *screencast O- metic* pada mata kuliah kalkus 2 melalui model pengembangan 4-D (*defina, design, develop, dessimination*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu membangkitkan motivasi dalam melakukan inovasi untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga lebih berkarva aktif. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif, karena penelitian ini bertujuan mendesripsikan proses pengembangan perangkat pembelajaran dan efektifitas pembelajaran dengan menggunakan *Screencast O- matic* pada mata kuliah kalkulus 2 melalui model 4-D Thiagarajan. Penelitian ini menghasilkan luaran berupa

perangkat pembelajaran yang dapat digunakan pada mata kuliah kalkulus 2, media pembelajaran *ScreenCast O-matic* dalam pembelajaran kalkulus 2 dan diharapkan menghasilkan publikasi ilmiah yang diterbitkan pada jurnal Nasional Terakreditasi.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Siliwangi pada mahasiswa program studi pendidikan matematika angkatan 2015. Sampel penelitian ini dipilih secara *purposive, random sampling* yaitu mahasiswa yang sudah terdaftar dengan kelasnya masing-masing sebanyak dua kelas, dimana kelas yang satu sebagai kelas eksperimen dan kelas yang lain sebagai kelas control. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahap persiapan (membuat instrument tes berupa uraian soal dan mengujinya pada mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah kalkulus III. Data hasil analisis diinterpretasikan lalu disimpulkan berdasarkan hipotesis dan rumusan masalah penelitian yang dibuat. Perhitungan untuk uji normalitas menggunakan SPSS 20. Kriteria pada uji normalitas yaitu suatu data berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 [sig. jika data pada kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi normal, maka uji selanjutnya adalah uji homogenitas. Tetapi jika salah satu atau kedua kelas memiliki data yang tidak berdistribusi normal, maka uji selanjutnya adalah uji man whitney.

II. METODE PENELITIAN

Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Nana Sukma Dinata dalam bukunya yang berjudul metode penelitian pengembangan atau *Reserch and Development (R&D)* adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktek. (Nana Sukma Dinata, 2010:164).

Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Pemilihan model dalam penelitian ini merupakan model penelitian ADDIE merupakan singkatan dari tahapan *Analyze* (analisis), *Desain* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementasion* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). (Made Tageh, 2014: 22-24)

Penelitian ini dilakukan sampai tahap praktikalitas dan sampai tahap implementasi pada model ADDIE.

Subjek Uji Coba

1. Subjek Uji Coba Validitas

Subjek uji coba validitas dilakukan untuk melihat hasil validasi instrument penelitian oleh satu validator, validasi angket validitas aspek materi oleh 1 orang validator, aspek media oleh 1 orang validator, aspek bahasa oleh 1 orang validator.

2. Subjek uji coba praktikalitas

Dilakukan oleh 2 orang pendidik, 10 orang peserta didik

dalam skala kecil dan 30 orang dalam skala besar.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket
Diberikan kepada validator ahli materi, media, bahasa dan ahli praktisi.
2. Wawancara
Untuk mengetahui media yang digunakan oleh pendidik dan media yang diinginkan oleh peserta didik.

Instrumen Penelitian

Instrument kuantitatif

No	Kriteria	Instrument
1.	Valid	a. Validasi instrument b. Aspek materi c. Aspek media d. Aspek bahasa
2	Praktis	a. Pendidik b. Peserta didik

Teknik Analisis Data

Teknik analisis kualitatif dilakukan untuk mengumpulkan, mencatat, dan menghimpun data berupa komentar dan kritikan. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus skala likert.

Paparan Hasil Pengembangan

1. Hasil Tahap Analisis

Tahap analisis yang awalnya dilakukan observasi dan wawancara ke sekolah. Pada observasi dan wawancara yang peneliti lakukan,

ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran fikih belum terlaksana dengan baik. Terutama dalam penggunaan media pembelajaran fikih yang memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi seperti *Screencast O'Matic*.

Selanjutnya dilakukan analisis materi yang sesuai dengan kurikulum 2013. Tujuan dilakukannya analisis materi yaitu untuk menentukan materi pembelajaran fikih di kelas VII MTsN 4 Kota Padang khususnya pada materi tayamum. Untuk mendukung analisis materi ini, peneliti melakukan analisis dengan melihat buku kurikulum 2013 dan materi untuk kelas VII MTsN 4 Kota Padang tersebut, tayamum.

2. Hasil Tahap Desain (Perencanaan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran fikih pada materi tayamum menggunakan *Sreencas O'Matic*. Media pembelajaran yang dirancang dibutuhkan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran fikih materi tayamum dikelas VII MTsN dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan pendidik. Materi pembelajaran pada media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada analisis KD dan indikator yang sudah dirumuskan.

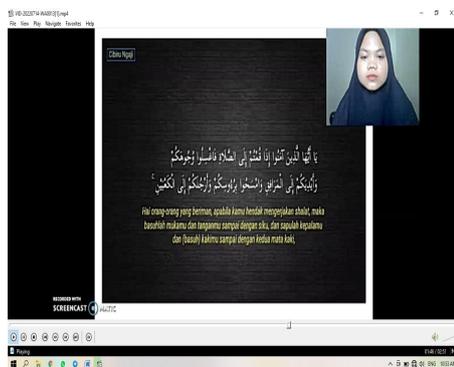
Adapun hasil dalam pembuatan media pembelajaran fikih materi tayamum menggunakan *Sreencast O'Matic* yaitu:



Gambar 4.5 Halaman Materi



Gambar 4.8 Halaman Materi



Gambar 4.6 Halaman Materi



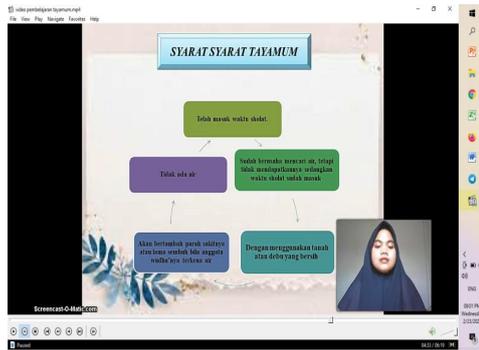
Gambar 4.9 Halaman Materi



Gambar 4.7 Halaman Materi



Gambar 4.10 Halaman Materi



Gambar 4.11 Halaman Materi



Gambar 4.14 Halaman Materi



Gambar 4.12 Halaman Materi

e. Halaman Mengakhiri Pembelajaran

Pada halaman mengakhiri pembelajaran adalah halaman penutup dari materi yang telah selesai diajarkan oleh pendidik. Tampilan halaman ini terdapat pada gambar. 4.14.



Gambar 4.13 Halaman Materi



Gambar 4.15 Halaman Mengakhiri Pembelajaran

3. Hasil Tahap *Development* (pengembangan)

a. Validasi instrument penilaian.

Didapatkan dari hasil seluruh instrument yang telah dinilai oleh validator instrument penilaian instrument yang dinilai yaitu instrument validasi angket validitas, validasi angket praktikalitas pendidik dan peserta didik.

1. Validasi instrument validitas
Nilai rata-rata skor penilaian validasi instrumen validitas yang diperoleh dari 8 pertanyaan yaitu **90.62** dengan kategori **sangat valid**.
- 1) Validasi Instrumen Praktikalitas
Nilai rata-rata skor penilaian validasi instrumen praktikalitas pendidik yang diperoleh dari 5 pertanyaan yaitu **90** dengan kategori **sangat valid**.
 - a. Validasi angket validitas
Validasi angket validitas diperoleh berdasarkan hasil dari penilaian validator ahli, yaitu ahli materi, bahasa dan bahasa.
 - 1) Validitas kelayakan materi
Nilai rata-rata skor penilaian pada aspek materi yang diperoleh dari 11 pertanyaan yaitu **90,90** dengan kategori **sangat valid**.
 - 2) Validitas kelayakan media
Nilai rata-rata skor penilaian pada aspek media yang diperoleh dari 10 pertanyaan yaitu **87,5** dengan kategori **sangat valid**.
 - 3) Validitas kelayakan bahasa
Nilai rata-rata skor penilaian pada aspek bahasa yang diperoleh dari 8 pertanyaan yaitu **90.62** dengan kategori **sangat valid**.
4. Hasil Tahap Implementasi
Tahap implementasi dilakukan di sekolah tempat penelitian. Subjek uji coba praktikalitas yaitu pendidik dan peserta didik.
 - a. Hasil kelayakan uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik
Nilai rata-rata skor penilaian praktikalitas oleh 1 orang pendidik yang diperoleh dari 6 pertanyaan yaitu **89,5** dengan kategori **sangat praktis**.
 - b. Hasil kelayakan uji coba praktikalitas oleh peserta didik dalam skala kecil
Nilai rata-rata skor penilaian praktikalitas oleh 10 orang peserta didik yang diperoleh dari 6 pertanyaan yaitu **85.4** dengan kategori **sangat praktis**.
 - c. Hasil kelayakan uji coba praktikalitas oleh peserta didik dalam skala besar
Nilai rata-rata skor penilaian praktikalitas oleh 20 orang peserta didik yang diperoleh dari 6 pertanyaan yaitu **83.5** dengan kategori **sangat praktis**.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran video menggunakan *Screencast O'Matic* pada mata pelajaran fikih materi "tayamum" di MTsN 4 Kota Padang sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada mata pelajaran fikih sering kali menggunakan media yang

konvensional mengakibatkan peserta didik akan merasa bosan. Dengan adanya media video pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan media yang beragam, berupa: audio, gambar dan video. Media video yang ditampilkan juga lebih praktis dan bisa ditayangkan berulang kali jika diperlukan.

Fungsi dari video pembelajaran menggunakan media Screencast O'Matic ini bisa digunakan setelah pembelajaran berakhir di sekolah. Media ini diperuntukkan untuk peserta didik agar lebih mendalami dan bisa mengulang kembali materi tentang tayamum yang di ajarkan oleh pendidik di kelas setelah pembelajaran berakhir. Dan juga peserta didik bisa mengulang kembali pembelajaran dirumah dengan memutar video yang diberikan oleh pendidik.

Kelebihan dari media Screencast O'Matic ini tidak hanya memaparkan materi-materi dalam bentuk slide-slide. Dan juga memaparkan video singkat tentang materi tayamum, seperti video ceramah ustad abdul shomad yang mempraktekkan tata cara bertayamum, dan masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwasanya bertayamum itu sama dengan mengambil wudhu.

Prosedur pengembangan yang diterapkan sudah sesuai dengan model penelitian ADDIE. Pada produk yang dikembangkan ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, model penelitian tersebut adalah model

ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis kebutuhan dan analisis kerja), *design* (desain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar), Selain tahapan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, terdapat tahapan lain yang bisa gunakan dalam penelitian pengembangan, seperti yang dilakukan oleh Akbar Handoko, Sajidan dan Maridi dengan penelitian media pembelajaran modul berbasis *discovery learning* yang menggunakan tahapan yang terdiri dari 7 sampai 10 tahapan. (Akbar dan Sajidan, 2014 : 14). Dilihat dari tahapan tersebut, tahapan ADDIE lebih urut dan jelas, disini peneliti mengambil empat tahapan dikarenakan berbagai kendala. Peneliti memilih menggunakan model tersebut di dalam penelitian dan pengembangan ini.

Tahapan pertama yaitu tahapan analisis dilakukan dengan empat tahapan yaitu Tahap analisis meliputi pelaksanaan analisis materi dan media. Penulis mengidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran fiqih belum terlaksana dengan baik. Terutama dalam penggunaan media pembelajaran fiqih yang memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi seperti *Screencast O'Matic*. Selain itu, juga penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan, pengalaman, dan bagaimana media dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Tahapan kedua merupakan tahapan desain yaitu untuk merancang media pembelajaran yang akan diterapkan, mulai dari membuat rancangan awal berupa alur media yang akan ditampilkan. Tampilan 1) Identitas (profil), 2) gambar pendukung, 3) pembukaan materi, 4) halaman materi, 5) halaman materi 6) halaman lanjutan materi 7) halaman lanjutan materi 8) halaman lanjutan materi 9) halaman lanjutan materi 10) halaman lanjutan materi 11) halaman lanjutan materi 12) halaman lanjutan materi 13) penutup terdapat salam penutup,. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran video yaitu dengan *Screencast O'Matic*.

Tahapan ketiga yaitu pengembangan. Tahapan ini dilakukan untuk memvalidasi media dan instrumen yang telah di desain yang dinilai oleh validator penilaian instrumen dan validator ahli. Dosen ahli materi memberikan saran yaitu “dilaksanakan dengan baik sesuai kisi-kisi”. Dosen ahli bahasa memberikan saran “perbaiki ejaan dan tanda baca”. Dosen ahli media memberikan saran “sesuaikan gambar dengan jelas dan jenis font bisa dibuat lebih menarik”. Hasil komentar dan saran yang diberikan oleh validator tidak begitu banyak.

Tahapan keempat yaitu implementasi. Pada tahapan ini uji coba dilakukan di lapangan yaitu MTsN 4 Kota Padang. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang pendidik fikih dan peserta didik kelas VII yang dilakukan oleh sepuluh peserta didik dalam skala kecil dan dua puluh orang peserta

didik dalam skala besar. Komentar dan Saran yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik sangat mendukung dan sedikit saran perbaikan.

Itulah tahapan pengembangan yang telah dilakukan. Dan media pembelajaran sudah mendukung untuk diterapkan.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dapat dikatakan jauh dari kesempurnaan, pada penelitian ini terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan dalam mengembangkan produk, diantaranya:

1. Keterbatasan Instrumen

Penelitian ini sudah dilakukan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan prosedur penelitian yang terdapat dalam panduan penulisan karya tulis ilmiah UIN Imam Bonjol Padang. Penelitian ini juga sudah melewati bimbingan sepenuhnya dengan dosen pembimbing skripsi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket yang telah dibuat untuk memperoleh data secara langsung sudah dipastikan mempunyai kelemahan terutama dari instrumen yang digunakan. Secara statistik instrumen ini telah memiliki validitas dan praktikalitas yang baik. Namun kesalahan atau kekurangan tepatnya indikator serta kelemahan validitas isi dari instrumen dapat saja terjadi.

2. Kesalahan dari responden

Kesalahan yang dapat terjadi dalam pengumpulan data penelitian adalah responden yang tidak serius saat mendengarkan penjelasan untuk pengisian angket sehingga mengisi angket mencontoh punya teman saja. Kondisi seperti ini dapat mengakibatkan data yang dikumpulkan kurang valid. Bisa disebabkan oleh kurangnya kesadaran responden terhadap pentingnya jawaban yang mereka berikan.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Screencast O'Matic* pada materi tayamum kelas VII MTsN 4 Kota Padang dapat digolongkan kedalam:

1. Valid setelah memenuhi kriteria penilaian validator ahli (materi, media dan bahasa) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Screencast O'Matic* pada materi tayamum kelas VII MTsN 4 Kota Padang yang dilakukan hasil analisis oleh validator ahli materi memperoleh nilai **90,90** dengan kategori **sangat valid**. Hasil analisis oleh validator ahli media memperoleh nilai **87,5** dengan kategori **sangat valid**. Dan hasil analisis oleh validator ahli bahasa memperoleh nilai **90,26** dengan kategori **sangat valid**.

2. Praktis setelah memenuhi penilaian praktisi yang menyatakan media pembelajaran menggunakan *Screencast O'Matic* pada materi tayamum kelas VII MTsN 4 Kota Padang yang dilakukan hasil analisis uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Hasil uji oleh pendidik memperoleh nilai **89,5** dengan kategori **sangat praktis**. Hasil analisis praktikalitas oleh peserta didik dalam skala kecil memperoleh nilai **85,4** dengan kategori **sangat praktis**. Dan hasil analisis uji praktikalitas oleh peserta didik dalam skala besar memperoleh nilai **83,5** dengan kategori **sangat praktis**.

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran video menggunakan *Screencast O'Matic* pada materi tayamum kelas VII MTsN 4 Kota Padang sudah valid dan praktis serta layak untuk digunakan.

Saran

Agar bisa menjadi pembaharuan oleh pendidik dan bisa diterarapkan di dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, (2016). Pengembangan Modul Biologi Berbasis Discovery Learning (Part Of Inquiry Spectrum Learning-Wenning) Pada Materi Bioteknologi Kelas XII IPA Di SMA Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2014/2015. UNS : *Jurnal Inkuiri*.
- Made, Tageh 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rismawati. 2014. *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Mata Pelajaran Agama Islam (PAI)*.
- Sukmadinata, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.