

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar (Fadilah, Nurzakiyah dan Kanya, 2023). Pagarra dkk. (2022) menjelaskan bahwa media menjadi perantara untuk menyalurkan informasi, sedangkan pembelajaran merupakan proses yang dirancang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mendukung perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sarana yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi dan membantu peserta didik menerima, mengolah, serta memahami pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang mendukung individu dalam menjalani proses belajar (Kristanto, 2016).

Sukiman (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dan komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima (Saleh & Syahrudin, 2023). Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya yang hendaknya dapat dimanipulasikan, dilihat dan dengar, serta dibaca. Sedangkan *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai semua jenis dan jalur yang dimanfaatkan untuk mengirimkan berita atau informasi (Sukiman, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, media pembelajaran dalam penelitian ini dimaknai sebagai sarana atau perantara, baik cetak

maupun digital, yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif dan efisien serta berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan pemaknaan tersebut, indikator atau karakteristik media pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan dan materi. Media disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak kelas X pada materi menjenguk orang sakit sebagai cerminan sikap peduli.
- 2) Kejelasan penyampaian pesan. Materi disajikan secara sederhana dan sistematis dengan alur pembuka, inti, dan penutup, serta tidak terlalu padat teks.
- 3) Keragaman representasi. Media memadukan teks, gambar, audio, video, dan ilustrasi agar materi yang abstrak menjadi lebih konkret serta menarik perhatian peserta didik.
- 4) Keterlibatan peserta didik. Media digunakan bersama kegiatan tanya jawab dan diskusi sehingga komunikasi tidak berlangsung satu arah.
- 5) Kemudahan akses dan penggunaan. Media dapat diputar ulang, diakses melalui telepon pintar, dan ditayangkan di kelas menggunakan perangkat pendukung seperti infokus.

Kelima indikator tersebut menjadi acuan dalam merancang produk pada tahap Design serta dalam menilai validitas dan praktikalitas produk pada tahap Development.

b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu guru mengorganisasi pesan pembelajaran dan membantu peserta didik memusatkan perhatian pada materi. Menurut Sukiman (2012), “media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu:

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector (OHP) dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Selain fungsi tersebut, media pembelajaran berperan membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaksi,

membantu efisiensi waktu dan tenaga, serta mendukung hasil belajar. Penggunaan media memungkinkan materi yang abstrak disajikan melalui contoh, ilustrasi, atau representasi lain sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Media juga dapat membantu guru mengurangi pola pembelajaran yang terlalu berpusat pada penjelasan lisan dan memberikan ruang lebih besar bagi peserta didik untuk menyimak, merespons, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari (Sukiman, 2012).

Berdasarkan beberapa fungsi media pembelajaran diatas bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai media visual yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, dapat meningkatkan kenikmatan peserta didik ketika belajar ataupun membaca teks yang bergambar dan lambing visual (gambar) mempermudah dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, fungsi tersebut menjadi penting karena materi tidak hanya berisi pengetahuan, tetapi juga nilai, adab, dan contoh perilaku. Materi seperti menjenguk orang sakit sebagai cerminan sikap peduli akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik tidak hanya membaca uraian dalam buku, tetapi juga melihat ilustrasi situasi, mendengar penjelasan, menyimak percakapan, dan mendiskusikan penerapannya. Atas dasar itu, media pembelajaran dalam penelitian ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual. Sukiman (2012), “media pendidikan memiliki beberapa peran yaitu:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa

media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan adanya media pembelajaran, dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru saja yang aktif tetapi juga peserta didik.

3) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Adanya media, tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai secara optimal dengan waktu dan tenaga yang minimal. Saat menggunakan media, guru tidak perlu menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang sebab dengan sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

4) Meningkatkan hasil belajar peserta didik

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi pelajaran lebih mendalam dan mudah. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, peserta didik kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, fungsi tersebut menjadi penting karena materi tidak hanya berisi pengetahuan, tetapi juga nilai, adab, dan contoh perilaku. Materi seperti menjenguk orang sakit sebagai cerminan sikap peduli akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik tidak hanya membaca uraian dalam buku, tetapi juga melihat ilustrasi situasi, mendengar penjelasan, menyimak percakapan, dan mendiskusikan penerapannya. Atas dasar itu, media pembelajaran dalam penelitian ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual.

Berdasarkan beberapa peran media pembelajaran diatas bahwa media pembelajaran dapat berperan membantu menciptakan suasana

belajar menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, media pembelajaran juga berperan sebagai komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran antara guru dan peserta didik, kemudian media pembelajaran berperan agar tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai secara optimal dengan waktu dan tenaga yang minimal.

Media pembelajaran dalam penelitian berfungsi membantu peneliti menyampaikan materi agar lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan media pembelajaran, waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran dapat digunakan secara lebih efisien, serta dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik. Media pembelajaran dalam penelitian juga berfungsi sebagai variabel penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar dan praktikalitasnya dalam proses pembelajaran, pemahaman konsep, maupun sikap peserta didik, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media perlu dilakukan berdasarkan pertimbangan pedagogis, bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi. Surur (2021) menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran perlu memenuhi beberapa kriteria, antara lain kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, landasan teori, lingkungan belajar, fasilitas pendukung, serta waktu yang tersedia. Kriteria tersebut penting agar penggunaan media benar-benar membantu proses belajar dan tidak menjadi unsur tambahan yang terpisah dari tujuan pembelajaran.

1) Kesesuaian dengan tujuan

Sebelum membuat suatu media pembelajaran maka seorang guru itu perlu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain

menentukan tujuan pembelajaran dapat juga menganalisis taksonomi bloom dan yang lainnya seperti apakah tujuan tersebut bersifat kognitif (Pengetahuan), afektif (Sikap) dan psikomotorik (Keterampilan). Juga dapat dianalisis dalam kurikulum yang dipakai seperti pemilihan media apa yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar serta khususnya indikator. Secara terperinci tujuan pembelajaran termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran

Media pembelajaran yang nanti akan dipakai harus memiliki kesesuaian dengan materi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Pertimbangan lainnya juga dapat dikaji terlebih dahulu sejauhmana kedalaman materi yang harus dicapai sehingga seorang guru tersebut dapat mempertimbangkan media apa yang akan dipakainya.

3) Kesesuaian Dengan Karakteristik Peserta Didik

Setiap media yang nantinya akan digunakan haruslah memiliki kesesuaian juga dengan karakteristik yang menerima yaitu peserta didik dan yang memberikan yaitu guru. Dengan mengkaji terlebih dahulu sifat serta ciri media yang nantinya akan digunakan termasuk karakteristik peserta didik, baik itu secara jumlah (Kuantitatif) ataupun kualitas.

4) Kesesuaian Dengan Teori

Pemilihan media harus sesuai dengan materi. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling bagus. Namun, berdasarkan teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validasinya.

5) Kesesuaian dengan lingkungan belajar, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia

Efektifnya sebuah media juga tergantung dengan kesesuaian kondisi lingkungan, waktu, serta fasilitas pendukung. Hal ini dikarenakan faktor tersebut menjadi faktor keefektifan dari penggunaan

media yang dipakai. Maka sebelum membuat suatu media pembelajaran guru harus mengkaji serta menyesuaikan dengan kondisi serta fasilitasnya terlebih dahulu.

Berdasarkan kriteria tersebut, penggunaan video podcast dalam penelitian ini dipilih karena selaras dengan materi Akidah Akhlak, dekat dengan kebiasaan peserta didik menggunakan perangkat digital, dapat memadukan beberapa unsur media, serta dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran klasikal maupun belajar mandiri. Pemilihan media tetap mempertimbangkan ketersediaan telepon pintar, infokus, koneksi internet, dan pendampingan guru selama pembelajaran.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai media seperti teks, gambar, grafik, audio, video dan animasi yang dikumpulkan dalam bentuk file digital, digunakan untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi kepada masyarakat (Pagarra dkk, 2022). Multimedia interaktif adalah media yang dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran dengan dukung media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Anggraeni dkk, 2021).

Istilah interaktif menunjukkan adanya keterlibatan pengguna dalam proses menggunakan media. Interaktivitas tidak selalu harus berbentuk tombol atau navigasi yang kompleks. Dalam konteks pembelajaran, interaktivitas juga dapat muncul melalui kesempatan untuk memilih bagian materi, mengulang sajian, menghentikan dan melanjutkan media, memberi respons terhadap pertanyaan, berdiskusi, serta menerima penguatan dari guru. Dengan demikian, sebuah produk dapat disebut multimedia interaktif apabila menggabungkan beberapa unsur media dan penggunaannya dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta didik

secara aktif.

Sementara itu, multimedia interaktif merupakan penggabungan suatu elemen beberapa media (teks, gambar, audio, grafik, video dan animasi) menjadi satu kesatuan yang mendukung (Ripai, 2015). Sehingga multimedia interaktif merupakan suatu media dari berbagai elemen, diantaranya: teks, gambar, audio, grafik, video dan animasi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, multimedia interaktif dalam penelitian ini dimaknai sebagai media pembelajaran digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan sajian serta memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif, misalnya dengan merespons pertanyaan, mengulang bagian materi, dan berdiskusi, sehingga materi lebih mudah dipahami dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dalam penelitian ini, multimedia interaktif dikembangkan dalam bentuk video podcast. Produk tidak hanya berisi rekaman audio, tetapi menggabungkan dialog, teks, gambar, ilustrasi, dan video. Interaktivitas dibangun melalui penggunaan media bersama aktivitas tanya jawab, diskusi, respons peserta didik terhadap isi podcast, dan kesempatan memutar kembali bagian materi. Oleh karena itu, video podcast “Akhlak Check” ditempatkan sebagai bentuk konkret multimedia interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Karakteristik multimedia interaktif berbentuk video podcast diuraikan secara khusus pada subbab Karakteristik Multimedia Interaktif Berbentuk Video Podcast.

b. Elemen-elemen Multimedia Interaktif

Pagarra dkk. (2022) menyebutkan bahwa multimedia interaktif dapat tersusun atas teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi. Masing-masing unsur memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling melengkapi dalam penyampaian pesan pembelajaran.

1. Teks. Teks merupakan gabungan huruf yang membentuk kata atau kalimat yang menyampaikan maksud atau materi pembelajaran yang dapat dimengerti oleh peserta didik. Teks tidak bisa dipisahkan dari penggunaan komputer. Teks menjadi fondasi dari pengolahan kata atau informasi yang berbasis multimedia.
2. Gambar. Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian serta dapat menurunkan kebosanan dibandingkan hanya dengan teks.
3. Audio. Audio dapat diartikan sebagai berbagai tipe suara dalam format digital seperti, vokal, melodi, cerita dan lain-lain yang dapat didengarkan untuk keperluan suara latar. Audio dalam multimedia bisa muncul dalam bentuk cerita, musik, serta efek suara. Cerita umumnya ditampilkan bersamaan dengan gambar atau tulisan yang lebih jelas tentang informasi yang ingin disampaikan.
4. Video. Menyajikan informasi dalam bentuk visual bergerak dan suara. Video sangat efektif untuk demonstrasi, simulasi, atau cerita. Multimedia interaktif menggunakan video untuk menjelaskan konsep yang kompleks atau memberikan tutorial. Platform seperti YouTube.
5. Animasi
Gambar bergerak yang digunakan untuk menggambarkan konsep, proses dan membuat tampilan media yang lebih hidup dan menarik.

Penggabungan elemen-elemen tersebut perlu dilakukan secara proporsional. Media yang terlalu padat teks, terlalu banyak efek visual, atau terlalu cepat berpindah informasi justru dapat mengganggu perhatian peserta didik. Oleh sebab itu, desain multimedia perlu sederhana, fokus pada materi, dan menggunakan unsur visual maupun audio hanya ketika unsur tersebut membantu pemahaman.

c. Kelebihan dan Keterbatasan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran. Pertama, materi dapat disajikan melalui lebih dari satu

bentuk representasi sehingga peserta didik tidak hanya bergantung pada teks. Kedua, media digital dapat memberikan variasi belajar yang lebih menarik. Ketiga, peserta didik dapat mengulang bagian tertentu sesuai kebutuhannya. Keempat, multimedia dapat digunakan untuk menghadirkan contoh situasi yang sulit dijelaskan hanya melalui ceramah. Kelima, penggunaan multimedia dapat mendukung pembelajaran mandiri apabila produk dapat diakses melalui perangkat pribadi (Ramadhan, Senubakti dan Nurdiansyah, 2025).

Meskipun demikian, multimedia interaktif juga memiliki keterbatasan. Penggunaan media digital bergantung pada ketersediaan perangkat, listrik, koneksi internet, serta kemampuan pengguna mengoperasikan media. Kualitas audio dan visual juga menentukan kenyamanan belajar. Selain itu, penggunaan teknologi tidak otomatis meningkatkan hasil belajar apabila isi materi tidak sesuai, penyajian tidak terarah, atau guru tidak mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang tepat. Karena itu, validasi media, validasi materi, uji coba pengguna, dan evaluasi praktikalitas menjadi bagian penting dalam penelitian pengembangan.

3. Podcast sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Podcast

Podcast merupakan media digital yang pada awal perkembangannya identik dengan rekaman audio yang dapat didengarkan sesuai kebutuhan pengguna. Indriastuti dan Saksono (2014) menjelaskan bahwa podcast sebagai salah satu bentuk sumber belajar berbasis audio yang dapat dimanfaatkan untuk memperluas akses terhadap materi pembelajaran. Dalam perkembangan berikutnya, podcast tidak hanya hadir dalam format audio, tetapi juga banyak diproduksi dalam bentuk video podcast yang menampilkan percakapan atau narasi sekaligus unsur visual.

Yarisda (2025) menunjukkan bahwa podcast dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dekat dengan kebiasaan generasi digital. Karakter podcast yang fleksibel

memungkinkan pengguna mendengarkan atau menonton materi pada waktu yang lebih sesuai dengan kebutuhannya. Dalam pembelajaran, karakter tersebut memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengulang materi, menyesuaikan tempo belajar, dan memanfaatkan media di luar jam tatap muka.

Podcast dalam penelitian ini adalah video podcast pembelajaran. Bentuknya berupa dialog antara pembawa acara dan narasumber dengan tema “Menjenguk Orang Sakit Sebagai Cerminan Sikap Peduli”. Video podcast memadukan suara, percakapan, teks, gambar, ilustrasi, dan video sehingga penggunaannya lebih tepat dipahami sebagai multimedia interaktif berbentuk podcast.

b. Karakteristik Podcast Pembelajaran

Podcast pembelajaran memiliki karakter yang berbeda dari podcast hiburan. Tujuan utama podcast pembelajaran adalah membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran melalui penyajian materi yang terencana. Karena itu, isi, durasi, bahasa, alur dan unsur visual perlu dirancang berdasarkan karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari.

- 1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran. Isi podcast disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran sehingga setiap segmen memiliki fungsi yang jelas.
- 2) Bersifat komunikatif. Format dialog memungkinkan materi disampaikan dengan bahasa yang lebih dekat dengan peserta didik tanpa mengurangi ketepatan isi.
- 3) Memiliki struktur yang sistematis. Podcast perlu memiliki pembuka, tujuan pembelajaran, materi inti, contoh atau ilustrasi, rangkuman, dan penutup.
- 4) Dapat diputar kembali. Peserta didik dapat mengulang bagian yang belum dipahami sehingga media mendukung perbedaan kecepatan belajar.

- 5) Dapat diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran. Guru dapat menghentikan tayangan pada bagian tertentu untuk bertanya, meminta tanggapan, atau menghubungkan isi podcast dengan pengalaman peserta didik.

Yarisda (2025) mengemukakan bahwa podcast yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dapat mencapai kategori valid dan praktis ketika desainnya disusun berdasarkan analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan evaluasi pengguna. Temuan tersebut mendukung pentingnya proses pengembangan yang sistematis agar podcast tidak sekadar menarik secara teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis.

c. **Podcast sebagai Bentuk Multimedia Interaktif**

Podcast dapat dikategorikan sebagai bentuk multimedia interaktif ketika pengembangannya tidak hanya menyajikan audio secara pasif, tetapi diintegrasikan dengan elemen-elemen multimedia lain seperti visual pendukung, teks, segmentasi materi, serta fitur kontrol pengguna (memilih episode, mengatur kecepatan putar, mengulang bagian tertentu). Hal ini sejalan dengan pandangan Nurdin, Syahwaluddin dan Raihan (2024) bahwa unsur interaktivitas hadir ketika pengguna diberi kemampuan mengontrol elemen-elemen dalam sajian multimedia tersebut.

Beberapa aspek yang menjadikan podcast sebagai multimedia interaktif antara lain:

- 1) Struktur segmentasi konten (pembuka, inti, penutup) yang memberi kendali pengguna untuk memilih bagian yang ingin didengarkan atau diulang.
- 2) Integrasi audio-visual, misalnya podcast berbasis video yang menampilkan narasumber, ilustrasi, teks pendukung, dan elemen grafis lain yang diproduksi melalui perangkat lunak pengeditan seperti CapCut.

- 3) Kontrol navigasi pengguna melalui platform pemutaran, seperti kemampuan mem-pause, mempercepat, mengulang, atau memilih episode tertentu.
- 4) Interaksi konten dengan konteks nyata, misalnya melalui ilustrasi kasus atau contoh kehidupan sehari-hari yang disampaikan narasumber, sehingga peserta didik dapat mengaitkan materi dengan pengalaman pribadinya.

Wulandari, Putri dan Napizah (2022) menegaskan bahwa multimedia interaktif berbasis teknologi yang menggabungkan unsur animasi, gambar, dan audio dapat meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi lebih hidup. Prinsip ini relevan diterapkan pada podcast yang dikembangkan secara sistematis, karena podcast yang dirancang dengan tahapan produksi dan pengeditan multimedia yang matang mampu menggabungkan unsur audio, visual, dan teks sekaligus memberi ruang kendali bagi pengguna dalam proses belajarnya.

d. Karakteristik Multimedia Interaktif Berbentuk Video Podcast

Berdasarkan uraian sebelumnya, konsep multimedia interaktif berbentuk video podcast dalam penelitian ini diperjelas melalui enam aspek berikut.

- 1) **Pengertian podcast.** Podcast adalah media digital berbasis percakapan atau narasi yang pada awalnya berbentuk rekaman audio, dapat didengarkan sesuai kebutuhan pengguna, dan dapat diputarkan ulang melalui perangkat digital (Indriastuti dan Saksono, 2014; Yarisda, 2025). Karena itu, podcast pada umumnya identik dengan audio.
- 2) **Pengertian video podcast.** Video podcast adalah podcast yang dilengkapi tayangan visual sehingga pengguna tidak hanya mendengar percakapan, tetapi juga melihat narasumber, teks pendukung, gambar, dan ilustrasi. Dalam penelitian ini, video podcast berupa dialog antara pewara dan narasumber tentang materi menjenguk orang sakit sebagai

cerminan sikap peduli yang disusun menggunakan aplikasi CapCut, sehingga produk ini lebih luas daripada sekadar rekaman suara.

- 3) **Unsur multimedia di dalamnya.** Unsur multimedia dalam video podcast meliputi audio berupa dialog pewara dan narasumber; teks berupa judul segmen dan poin penting materi; gambar dan ilustrasi berupa gambaran situasi nyata saat menjenguk orang sakit; serta video berupa tayangan narasumber dan rangkaian visual yang disunting menggunakan CapCut. Unsur-unsur tersebut dipadukan dalam satu sajian agar pesan diterima melalui lebih dari satu saluran, yaitu penglihatan dan pendengaran.
- 4) **Letak interaktivitas.** Interaktivitas tidak terletak pada tombol atau navigasi yang kompleks, melainkan pada (a) struktur segmen pembuka, inti, dan penutup yang memungkinkan peserta didik memilih dan mengulang bagian tertentu; (b) kontrol pemutaran berupa menjeda, mengulang, dan melanjutkan tayangan; (c) pertanyaan pemantik dan kegiatan tanya jawab pada bagian tertentu; serta (d) diskusi dan penguatan materi oleh guru setelah tayangan.
- 5) **Cara peserta didik berinteraksi dengan produk.** Peserta didik berinteraksi dengan menyimak dialog dan tayangan, menjawab pertanyaan pemantik secara lisan atau tertulis, menanggapi jawaban teman, berdiskusi tentang contoh situasi, serta memutar ulang bagian yang belum dipahami melalui telepon pintar maupun tayangan di kelas.
- 6) **Alasan produk layak disebut multimedia interaktif.** Produk layak disebut multimedia interaktif karena (a) memadukan lebih dari satu unsur media dalam satu kesatuan sajian, (b) memberi kendali kepada pengguna untuk menjeda dan mengulang, (c) menuntut respons aktif peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi, serta (d) mengaitkan materi dengan situasi nyata. Apabila produk hanya diputar dari awal sampai akhir tanpa kegiatan tersebut, produk hanya berfungsi sebagai

video biasa, sehingga interaktivitas harus tampak pada penggunaannya sebagaimana dirinci berikut.

Interaktivitas media terdapat pada setiap segmen podcast. Contoh aktivitas atau pertanyaan pada tiap segmen serta bentuk respons peserta didik disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Letak Interaktivitas dan Contoh Aktivitas pada Video Podcast

Segmen Podcast	Bentuk Aktivitas/Pertanyaan Interaktif	Respons Peserta Didik
Opening (salam dan pengantar)	Pewara membuka dengan salam dan mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya: “Pernahkah kamu menjenguk teman atau keluarga yang sedang sakit? Apa yang kamu rasakan?”	Peserta didik menjawab secara lisan berdasarkan pengalaman pribadi saat guru menjeda tayangan.
Penyampaian tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran ditampilkan dalam bentuk teks dan dibacakan narasumber. Guru bertanya: “Apa yang ingin kamu pahami setelah menyimak podcast ini?”	Peserta didik menyimak dan menyebutkan tujuan atau harapan belajarnya.
Materi inti	Narasumber menjelaskan dalil, hukum, adab, doa, dan hikmah menjenguk orang sakit. Guru menjeda tayangan dan bertanya: “Apa saja adab yang perlu dijaga ketika menjenguk orang sakit?”	Peserta didik menjawab, menanggapi jawaban teman, dan memutar ulang bagian yang belum dipahami.
Contoh dan ilustrasi	Ilustrasi menampilkan situasi nyata saat menjenguk orang sakit. Guru bertanya: “Menurut kamu, sikap mana pada ilustrasi tersebut yang sudah sesuai adab?”	Peserta didik menilai situasi, berdiskusi dengan teman, dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari.
Closing dan rangkuman	Narasumber menyampaikan rangkuman dan pesan moral, kemudian guru memberi penguatan dan bertanya: “Sikap peduli apa yang akan kamu lakukan setelah ini?”	Peserta didik menyampaikan kesimpulan dan sikap peduli yang akan dilakukan.

Melalui rangkaian aktivitas tersebut, peserta didik tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi terlibat memberikan respons pada setiap segmen sehingga produk memenuhi karakteristik multimedia interaktif.

b. Kelebihan Podcast dalam Pembelajaran

Podcast memiliki beberapa kelebihan yang relevan untuk pembelajaran. Pertama, penyajian dialog dapat membuat materi terasa lebih komunikatif dibandingkan penjelasan satu arah. Kedua, podcast mudah diakses melalui perangkat bergerak dan dapat diputar kembali.

Ketiga, format audio-visual dapat membantu menyajikan contoh situasi dan penjelasan nilai secara lebih kontekstual. Keempat, podcast memungkinkan pembelajaran berlangsung melampaui ruang kelas karena peserta didik dapat mengakses kembali materi secara mandiri. Kelima, penggunaan podcast dapat mendukung variasi strategi mengajar guru.

Kurniasari, Safitri, dan Sujarwo (2024) melalui kajian literatur menyimpulkan bahwa podcast memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mendukung hasil belajar. Pada konteks Pendidikan Agama Islam, Zahra dkk. (2025) juga menemukan bahwa penggunaan podcast efektif meningkatkan minat belajar mahasiswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa podcast dapat menjadi alternatif media yang relevan apabila isi dan cara penggunaannya dirancang sesuai tujuan pembelajaran.

4. Rumpun Pendidikan Agama Islam

Menurut Mujibur Rohman yang dikutip oleh Gunawan dan Supriyanti (Gunawan, 2023) Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang dilaksanakan dengan didasarkan nilai-nilai ajaran Islam. Sehingga membentuk jasmani dan rohani peserta didik dengan tujuan untuk mencapai kepribadian muslim yang memiliki berbagai kompetensi, mulai dari agama, pengetahuan, sikap, teknologi, mengelola transformasi sosial, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut bertujuan demi memajukan pendidikan Islam. Sedangkan menurut Zakiah Darajat, Pendidikan Agama Islam adalah pembelajaran ajaran agama Islam, yang bertujuan untuk memberikan bimbingan dan pembinaan kepada peserta didik (Olfah, 2023).

Pendidikan Agama Islam adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, keyakinan dan praktik ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Mahmudi dkk, 2024). Sedangkan menurut Ahmad D. Marimba yang dikutip oleh Bakhtiar (Mahmudi dkk, 2024) memberikan pengertian bahwa Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Pendidikan

Agama Islam merupakan bidang studi dalam sistem pendidikan yang memfokuskan pada pembelajaran dan pengajaran ajaran-ajaran Islam. Rumpun Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai, yaitu Akidah Akhlak, fiqh, Al-Qur'an Hadits dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, serta memiliki akhlak yang mulia. Selain itu, pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Sumpena & Mulyadi, 2024). Rumpun Pendidikan Agama Islam dapat diuraikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut (Rochim dan Tolchah, 2024):

- a. Akidah Akhlak, yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati, serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Akidah Akhlak yang menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.
- b. Al-Qur'an Hadits, yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadits dengan baik dan benar.
- c. Fiqih, yang menekankan pada kemampuan untuk memahami, meneladani dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar.
- d. Sejarah Kebudayaan Islam, yang menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan sesuai ajaran agama Islam. Sementara itu, Pendidikan Agama Islam bertujuan agar membentuk kepribadian peserta didik yang kompetensinya mencakup agama, pengetahuan, sikap dan teknologi. Sehingga, peserta didik dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan

bermanfaat bagi masyarakat. Adapun rumpun Pendidikan Agama Islam, yaitu: Akidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadits dan Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, rumpun Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang tidak hanya mengutamakan aspek kognitif saja, tetapi mencakup aspek lainnya yaitu afektif dan aspek psikomotorik.

5. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah secara etimologi, berasal dari bahasa arab yaitu *aqada*. *Qada Ya'qidu Ugdatan-wa aqidatan* artinya ikatan atau perjanjian, maksudnya sesuatu yang menjadi tempat bagi hati, dan hati nurani terikat kepada-Nya. Aqidah merupakan salah satu kepercayaan yang didalamnya suatu keyakinan yang mana terdapat penjelasan-penjelasan atau rincian dan didalamnya terdapat penjelasan mengenai sumber dan hakikat pokok ajaran islam atau kaidah-kaidah Islam yang seharusnya diikuti, dengan mengikuti segala perintah dan menjauhi larangan-larangan yang telah Allah tetapkan menjadikan umat muslim lebih selektif lagi terhadap Aqidah yang berada didalam dirinya dan memperhatikan suatu hukum islam yang pokok sehingga dapat mengambil suatu pemahaman mengenai.

Menurut Hasan Al-Banna dalam kutipan Mahmud (2018) bahwa akidah adalah beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, mendatangkan ketentraman jiwa, menjadi keyakinan yang tidak bercampur sedikitpun dengan keragu-raguan. Jadi, aqidah itu bukan berisi konsep sistem teologi semata, tetapi berisi segala macam persoalan yang berkaitan dengan kepercayaan. Sementara itu, akidah merupakan sesuatu diyakini, yang disebut dengan kekuatan terletak pada tauhid dalam istilah lain disebut teologi.

Akhlak berasal dari bahasa Arab yaitu *khilqun* atau *khuluqon* yang berarti kelakuan, tabiat, perangai fitrah, watak, kebiasaan, kepantutan, pantas, dan al-din. Menurut Imam AlGhazali yang dikutip oleh (Mahmud, 2018) akhlak merupakan sifat yang tertanam pada diri seseorang yang melahirkan kebiasaan-kebiasaan berbuat dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran ataupun pertimbangan. Sementara itu, Ibnu Miskawih mendefinisikan akhlak adalah gerakan yang mendorong ke arah melakukan perbuatan dengan tidak

memerlukan pertimbangan.

Pendidikan Akidah Akhlak merupakan salah satu cara menanamkan nilai-nilai kebaikan dan agama kepada peserta didik, serta dapat menjadi karakter dari anak didik tersebut. Tujuan pendidikan Akidah Akhlak ini adalah agar peserta didik dapat berkarakter baik menurut agama Islam, baik itu bersikap kepada Allah Swt kepada diri sendiri, kepada orang lain dan kepada alam serta lingkungan, bahkan kepada bangsa dan tanah air (Wahyudi dkk, 2019).

Adapun ruang lingkup dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X Madrasah Aliyah terdiri dari sesuai dengan Kementerian Agama (2017): Aspek akidah terdiri atas: prinsip-prinsip akidah dan metode peningkatan akidah, al-asma al-husna, macam-macam tauhid, syirik dan implikasi syirik dalam kehidupan, pengertian dan fungsi ilmu kalam serta hubungan ilmu kalam dengan ilmu-ilmu yang lain, dan aliran-aliran dalam ilmu kalam (klasik dan modern). 2) Aspek akhlak terdiri atas: masalah akhlak yang meliputi pengertian akhlak, induk-induk akhlak terpuji dan tercela. Metode peningkatan kualitas akhlak dan macam-macam akhlak terpuji seperti husnuzh-zhan, taubat, akhlak dalam berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu dan menerima tamu, adil, rida, amal saleh, persatuan dan kerukunan, akhlak terpuji dalam pergaulan remaja, serta pengenalan tentang tasawuf. Ruang lingkup akhlak tercela meliputi: riya, aniaya dan diskriminasi, perbuatan dosa besar seperti mabuk-mabukan, berjudi, berzina, mencuri, mengkonsumsi narkoba, israaf, tabdzir, dan fitnah.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa mata pelajaran Akidah Akhlak adalah bidang studi dalam Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki keyakinan ataupun kepercayaan didalam hatinya (akidah) dan perilaku yang terpuji (akhlak) sesuai ajaran Islam. Melalui mata pelajaran Akidah Akhlak ini, peserta didik mampu memahami ruang lingkup dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X Madrasah Aliyah secara menyeluruh serta menerapkannya dalam sikap, tutur kata dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, Akidah Akhlak

berfungsi dalam menumbuhkan pribadi peserta didik yang beriman, berakhlak mulia dan mampu menjadi teladan dalam kehidupan sehari-hari.

6. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses individu melalui pengalaman mental, pengalaman fisik maupun pengalaman sosial untuk membangun gagasan atau pengalamannya terhadap suatu materi atau informasi (Blantoro dkk, 2022). Berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar Akidah Akhlak dapat diukur melalui hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik, jika hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik cenderung baik tentunya memberi pengertian bahwa proses belajar mengajar telah berjalan baik. Begitu juga sebaliknya jika hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik cenderung buruk tentunya proses belajar mengajar telah mengalami kendala (Lestari, 2019). Sedangkan menurut Susanto dalam kutipan oleh (Purwaningsih, 2022) mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Belajar adalah suatu proses dimana mekanisme akan berubah perilakunya akibat dari pengalaman (Mboa dan Ajito, 2024). Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses berubahnya individu dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari sikap, pengetahuan dan pemahaman. Sementara itu, individu yang sedang dalam proses belajar diharapkan akan mendapatkan perubahan sesuai dengan target belajar yang telah ditentukan.

Nurhayati, dkk (2019) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan ukuran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai bahan yang sudah diajarkan. Sedangkan menurut Prihatini (2017) yang dikutip oleh Sudjana, bahwa hasil belajar ialah perubahan bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Bentuk perubahan yang dimaksud tentunya adalah perubahan yang terjadi secara positif. Sementara itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip oleh Yandi dan Putri (2023) bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi

tindakan belajar dan tindakan mengajar.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan pemahaman, sikap dan keterampilan yang didapat oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Perubahan ini dilihat dari peningkatan dalam pemahaman, penguasaan materi, kemampuan berpikir kritis, serta perilaku yang lebih baik. Dengan demikian, hasil belajar dapat dianggap sebagai ukuran keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

7. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, digunakan model pengembangan 4D (*Four-D model*). Model 4D merupakan singkatan dari *define*, *design*, *development* dan *disseminate*. Keempat tahapan di atas dilakukan secara berurutan dan sistematis. Tahapan pengembangan model 4D tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Zamsiswaya, Sawaluddin dan Sihombing, 2024):

a. **Define (Pendefinisian)**

Yaitu menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, dalam model lain tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan model *Research and Development (R&D)* yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan.

b. **Design (Perancangan)**

Yaitu merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga diperoleh media pembelajaran. Secara garis besar tahap perancangan ini meliputi tiga langkah yaitu pemilihan media, pemilihan format media dan desain awal media.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap di mana media pembelajaran dikembangkan atau dibuat berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, dimulai proses produksi seperti merancang multimedia interaktif pada *capcut*. Mulai dari penyusunan elemen-elemen multimedia interaktif dan mengedit desain multimedia interaktif, serta melakukan pengujian kualitas oleh ahli media dan ahli materi. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba terhadap hasil belajar peserta didik pada media pembelajaran. Jika ditemukan masalah atau kesalahan, maka akan dilakukan perbaikan sebelum tahap penyebaran dimulai.

d. *Disseminate* (Penyebaran)

Setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan pada tahap ini dilakukan penyebarluasan media pembelajaran yang telah diproduksi. Media pembelajaran yang telah dikembangkan harus disebarluaskan dan disosialisasikan kepada khalayak luas di luar lingkup pengembangan itu sendiri.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dianalisis berdasarkan metode, produk, hasil, persamaan, dan perbedaannya sebagaimana disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Analisis Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul	Metode	Produk	Hasil	Persamaan	Perbedaan/ Novelty
1	Husna, Nisa, dan Wahyudi (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Aktif (Akidah Akhlak Inovatif) Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Akidah Akhlak di Kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang	R&D	Media pembelajaran aktif berbasis multimedia interaktif (Akidah Akhlak Inovatif)	Validasi media 92% dan materi 93% (sangat valid); uji coba lapangan 85%; produk layak diuji coba	Mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak di madrasah; memakai validasi ahli media dan materi	Produk bukan video podcast; subjek kelas VIII MTs di Jombang
2	Yana (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI MI Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah	R&D model 4D	Aplikasi Autoplay	Perolehan 90%, rata-rata kevalidan 83%, respons peserta didik 88%; layak digunakan dan membantu meningkatkan hasil belajar	Memakai model 4D; mata pelajaran Akidah Akhlak; respons peserta didik	Produk berupa aplikasi Autoplay, bukan video podcast; subjek kelas VI MI
3	Badriyah (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Tasawuf Muatan Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Attaraqqie Malang	R&D	Media pembelajaran interaktif ilmu tasawuf	Ahli materi 100%, rata-rata kevalidan 92%, respons peserta didik 85%; layak digunakan	Media interaktif muatan Akidah Akhlak pada jenjang madrasah aliyah; berfokus pada hasil belajar	Materi tasawuf; subjek kelas XI; produk bukan video podcast
4	Marenda, Nisa, dan Wahyudi (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning) Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang	R&D	PowerPoint interaktif AKFI	Validasi materi 92% dan media 97%; praktikalitas peserta didik 95%; layak digunakan	Jenjang madrasah aliyah; validasi ahli dan uji praktikalitas	Produk berupa PowerPoint interaktif, bukan video podcast; lokasi di Jombang

No	Peneliti	Judul	Metode	Produk	Hasil	Persamaan	Perbedaan/ Novelty
5	Rizal (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Kediri	R&D	Media pembelajaran interaktif Akidah Akhlak	Ahli media 92% (sangat valid), ahli materi 81%, angket guru dan peserta didik 85%	Subjek kelas X madrasah aliyah negeri; validasi ahli dan respons pengguna	Variabel minat belajar, bukan hasil belajar; produk bukan video podcast; lokasi di Kediri
6	Penelitian ini (Khairani, 2026)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbentuk Podcast pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di MAN 1 Mandailing Natal	R&D model 4D	Video podcast "Akhlak Check"	Validasi media 92% dan materi 96%; praktikalitas guru 92,5% dan peserta didik 85,31% (validasi sangat valid; praktikalitas sangat praktis)	—	Video podcast berbentuk dialog dengan materi menjenguk orang sakit; mengkaji validitas, praktikalitas, dan hasil belajar (pre-test dan post-test) di MAN 1 Mandailing Natal

Hasil analisis terhadap kelima penelitian terdahulu menunjukkan arah yang sama, yaitu media interaktif berbasis digital dinyatakan valid dan praktis dalam pembelajaran Akidah Akhlak, dengan persentase validasi dan respons pengguna berkisar antara 81% sampai 100%. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media pada mata pelajaran Akidah Akhlak di lingkungan madrasah serta penggunaan validasi ahli dan respons pengguna sebagai dasar penilaian validitas dan praktikalitas produk.

Perbedaannya, produk pada penelitian terdahulu berupa media interaktif umum, PowerPoint interaktif, dan aplikasi Autoplay, dan dari penelitian yang peneliti telaah belum ditemukan produk berbentuk video podcast dialog. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada validitas dan praktikalitas, sedangkan penelitian ini juga mengkaji hasil belajar peserta didik melalui pre-test dan post-test.

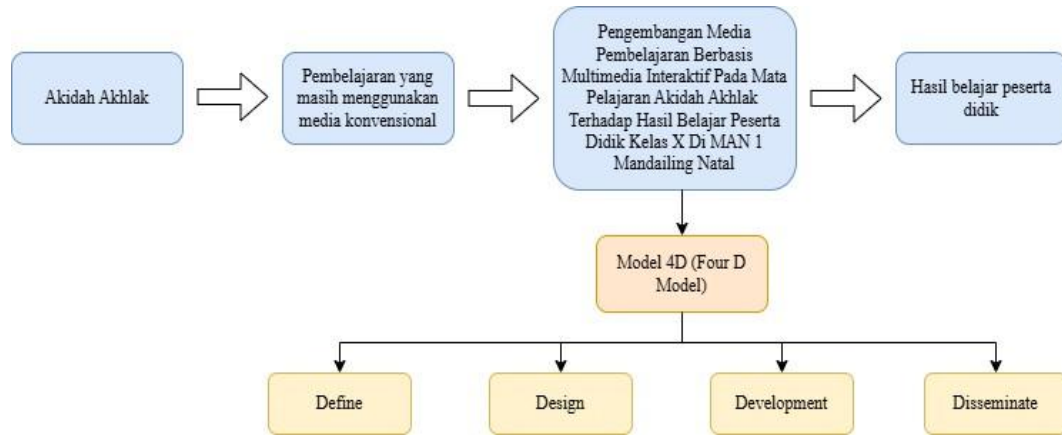
Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada (1) bentuk produk, yaitu multimedia interaktif berupa video podcast berbentuk dialog yang memadukan audio, teks, gambar, ilustrasi, dan

video; (2) materi, yaitu menjenguk orang sakit sebagai cerminan sikap peduli; (3) lokasi dan subjek, yaitu peserta didik kelas X MAN 1 Mandailing Natal; serta (4) rangkaian kajian yang mencakup validitas oleh ahli media dan ahli materi, praktikalitas oleh guru dan peserta didik, serta hasil belajar melalui pre-test dan post-test dalam satu proses pengembangan dengan model 4D.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di madrasah. Salah satu tantangan dalam pembelajaran Akidah Akhlak adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MAN 1 Mandailing Natal, bahwa pembelajaran Akidah Akhlak yang berlangsung masih menggunakan media konvensional dan metode ceramah yang bersifat satu arah, meskipun madrasah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan zaman serta gaya belajar peserta didik.

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran berbasis digital dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan karena memadukan teks, gambar, audio dan video. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah. Multimedia interaktif ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memudahkan pemahaman materi sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam pengembangan produk ini menggunakan model 4D (Four-D model) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Kerangka berpikir ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kurikulum yang berlaku.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

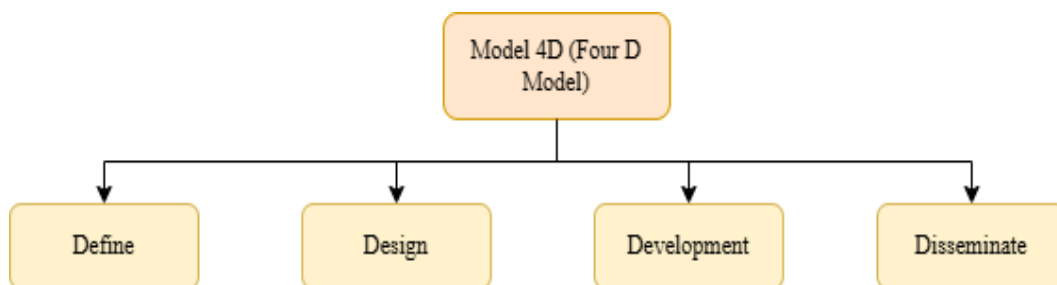
Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk video podcast pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Mandailing Natal. Menurut Sugiyono (2020), metode *Research and Development* (R&D) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Sementara itu, model pengembangan yang digunakan yaitu dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video podcast pembelajaran “Akhlak Check” dengan materi “Hikmah dan Pentingnya Menjenguk Orang Sakit”.

Model pengembangan 4D merupakan model yang menekankan proses bertahap dari identifikasi masalah pembelajaran hingga penyebaran produk, dengan fokus pada validitas dan kelayakan produk sebelum digunakan secara luas (Johan, Iriani dan Maulana, 2023). Adapun menurut Rahmi dan Baharuddin (2021) bahwa model pengembangan 4D merupakan salah satu model pengembangan perangkat atau media pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yang sistematis, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Dalam penelitian ini, kualitas produk ditinjau melalui tiga aspek utama. Pertama, validitas media dan materi dinilai oleh ahli. Kedua, praktikalitas media dinilai melalui respons guru dan peserta didik setelah menggunakan video podcast. Ketiga, ketercapaian hasil belajar ditinjau melalui data pre-test sebelum penggunaan media dan post-test setelah penggunaan media. Dengan demikian, penggunaan model 4D tidak hanya menghasilkan produk video podcast, tetapi juga menyediakan tahapan evaluasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Berdasarkan pendapat diatas, metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk

menghasilkan produk baru, serta menguji kelayakan produk tersebut sebelum digunakan lebih luas. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penemuan pengetahuan baru, tetapi juga pada penerapan praktis dari pengetahuan tersebut dalam produk nyata, seperti media pembelajaran, perangkat lunak atau alat bantu pendidikan lainnya. Sementara itu, model 4D (*Four-D model*) adalah salah satu model pengembangan media pembelajaran yang terstruktur dengan fokus pada validitas dan kelayakan produk. Adapun model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).



Gambar 3.1 Model Pengembangan Pendekatan 4D (Four-D model)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini menggunakan model *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan 4D (*Four-D model*) yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut (Sugiyono, 2020):

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* dalam model pengembangan 4D adalah tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan untuk pengumpulan informasi, menentukan tujuan pembelajaran, tema atau topik, sasaran yang ditunjukkan kepada peserta didik dan konten yang akan disampaikan. Tahap pendefinisian, membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan dibuat. *Define* terbagi dalam 5 kegiatan yang dilakukan yaitu:

- a. *Front analysis*. Pada tahap ini, peneliti melakukan diagnosis awal strategi yang tepat untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Diagnosis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta keterbatasan media yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang konvensional, sehingga peserta didik kurang aktif dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. *Learner analysis*. Pada tahap ini, peneliti memperhatikan karakteristik peserta didik. Karakter yang diperhatikan adalah karakteristik belajar peserta didik dalam proses pembelajaran misalnya seperti metode pembelajaran yang digunakan, kemampuan menerima pelajaran, keaktifan dalam pembelajaran, hasil belajar peserta didik dan lain-lain, yang dilakukan dengan cara melihat karakteristik belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang meliputi kemampuan akademik, gaya belajar serta tingkat perkembangan berpikir. Peserta didik kelas X berada pada tahap perkembangan operasional formal, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat teks, tetapi juga memuat unsur visual, audio dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.
- c. *Task analysis*. Peneliti menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik, agar peserta didik dapat mencapai kompetensi melalui penggunaan media yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan dan aktivitas belajar yang harus dikuasai peserta didik

sesuai dengan kompetensi dasar. Tugas-tugas tersebut meliputi kegiatan memahami materi, mengerjakan latihan soal, berdiskusi, serta melakukan evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan harus mampu memfasilitasi seluruh aktivitas tersebut agar peserta didik dapat belajar secara aktif.

- d. *Concept analysis*. Peneliti menganalisis konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam menganalisis tentu harus memperhatikan materi, maka materi yang ditentukan, yaitu menjenguk orang sakit sebagai cermin dari sikap peduli. Kemudian, peneliti menentukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan metode pembelajaran, mendesain media pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, validasi ahli, revisi media, uji coba peserta didik, evaluasi hasil uji coba, revisi akhir dan finalisasi media.

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun konsep utama yang terdapat dalam materi pembelajaran secara sistematis. Konsep-konsep yang telah dianalisis kemudian disusun dalam urutan yang runtut, dari materi yang mudah ke yang lebih kompleks. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi secara bertahap.

- e. *Specifying instructional objectives*. Peneliti menentukan tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan. Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan menelaah capaian pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Tujuan pembelajaran ini menjadi acuan dalam menentukan isi dan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan agar selaras dengan tuntutan kurikulum dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. *Design (Perancangan)*

Pada tahap ini dilakukan perancangan, dimulai dengan pemilihan

media, pemilihan format dan rancangan media. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif berbentuk podcast akan menggunakan aplikasi *capcut* yang dikemas dalam bentuk *podcast*. Dalam tahap ini juga dilakukan penentuan durasi, isi konten, penentuan fitur-fitur seperti penyajian materi dan teknologi yang dibutuhkan dalam produksi multimedia interaktif dalam bentuk *podcast*.

a. Menentukan tujuan pembelajaran



Gambar 3.2 Tujuan Pembelajaran

b. Menentukan konsep podcast

1) Jenis podcast: dialog

Dialog yang menggunakan narasumber, yaitu Riski Rahmadani

2) Durasi: 30 menit

3) Gaya bahasa: santai, komunikatif dan edukatif

4) Segmentasi: pembuka, inti dan penutup

c. Menyusun naskah podcast

Isi naskah meliputi:

1) Opening (salam dan pengantar)



Gambar 3.3 Opening

- 2) Penyampaian tujuan pembelajaran
- 3) Materi inti
- 4) Contoh ilustrasi yang sesuai dengan materi



Gambar 3.4 Contoh ilustrasi

- 5) Closing dan rangkuman
- d. Menentukan Unsur Multimedia Interaktif Berbentuk Podcast
- Unsur multimedia yang digunakan meliputi audio dialog, teks pendukung, gambar, ilustrasi, dan video. Unsur tersebut disusun dalam satu sajian agar peserta didik memperoleh informasi melalui lebih dari satu bentuk representasi. Interaktivitas dalam penggunaan media diwujudkan melalui kegiatan tanya jawab, respons terhadap pertanyaan dalam tayangan, dan

diskusi yang dipandu guru selama atau setelah pemutaran video podcast.

e. Menyusun Instrumen Penilaian

Pada tahap perancangan juga disusun instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian, meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons atau praktikalitas guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar dalam bentuk pre-test dan post-test. Instrumen disusun sesuai aspek yang akan dinilai dan digunakan pada tahap pengembangan.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap development merupakan tahap pembuatan, validasi, revisi, dan uji coba produk. Rancangan video podcast yang telah disusun pada tahap design diproduksi dan disunting menggunakan CapCut, kemudian dinilai oleh validator sebelum digunakan pada peserta didik.

a. Validasi ahli

Pada langkah ini, dilakukan penilaian oleh para ahli untuk menentukan kelayakan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba. Penilaian ahli juga berguna untuk mendapatkan saran, masukan, dan pertimbangan yang akan digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk. Validator ahli terdiri dari dua orang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran dari STAIN Mandailing Natal. Selain itu, ada juga validator ahli materi yang terdiri dari dosen dari Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam di STAIN Mandailing Natal dan guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Mandailing Natal.

b. Uji coba pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan secara terbatas kepada lima peserta didik kelas X. Uji coba ini bertujuan mengetahui respons awal pengguna terhadap kondisi pembelajaran, penggunaan media, kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif, dan manfaat media. Hasil uji coba terbatas digunakan untuk melihat bagian produk yang masih perlu diperbaiki sebelum digunakan pada kelompok yang lebih besar. Hasil dari

tahap ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi dan pembaruan terakhir sebelum melakukan penyebaran produk secara luas.

c. Uji Praktikalitas dan Penggunaan pada Kelas

Setelah revisi berdasarkan uji coba terbatas, video podcast digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada 32 peserta didik kelas X-D. Guru mata pelajaran dan peserta didik memberikan penilaian terhadap praktikalitas media. Aspek yang dinilai meliputi kondisi pembelajaran, penggunaan media, kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif, dan manfaat multimedia interaktif. Peserta didik juga mengikuti pre-test sebelum penggunaan media dan post-test setelah penggunaan media untuk memperoleh gambaran perubahan hasil belajar.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap disseminate dilakukan setelah produk dinyatakan valid dan telah melalui uji coba. Dalam ruang lingkup penelitian ini, penyebaran dilakukan secara terbatas di lingkungan MAN 1 Mandailing Natal melalui penggunaan video podcast pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X dan pemberian akses kepada pengguna yang terkait dengan penelitian. Penyebaran terbatas dipilih karena penelitian berfokus pada pengembangan dan pengujian produk pada subjek penelitian, bukan pada distribusi luas ke banyak sekolah.

Agar pelaksanaan setiap tahap pengembangan lebih terarah dan dapat ditelusuri, prosedur pengembangan di atas dirangkum secara operasional pada Tabel 3.1. Tabel tersebut memuat kegiatan yang dilakukan peneliti pada setiap tahap, data yang diperoleh, instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tersebut, serta output yang dihasilkan sebagai dasar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

Tabel 3.1 Ringkasan Operasional Tahapan Model Pengembangan 4D

Tahap	Kegiatan	Data yang Diperoleh	Instrumen	Output
Define (Pendefinisian)	1) Analisis awal (front analysis): mendiagnosis masalah pembelajaran Akidah Akhlak dan keterbatasan media. 2) Analisis peserta didik: mengkaji karakteristik peserta didik kelas X. 3) Analisis tugas: mengidentifikasi tugas dan aktivitas belajar yang harus dikuasai. 4) Analisis konsep: menentukan dan menyusun materi "Hikmah dan Pentingnya Menjenguk Orang Sakit". 5) Perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator.	Kondisi pembelajaran dan media yang digunakan guru; karakteristik peserta didik; kebutuhan media; materi dan tujuan pembelajaran.	Pedoman wawancara dan observasi	Spesifikasi produk (kebutuhan, karakteristik peserta didik, konsep materi, dan tujuan pembelajaran)
Design (Perancangan)	1) Menentukan format dan konsep podcast (jenis dialog, durasi, gaya bahasa, segmentasi). 2) Menyusun naskah dan storyboard podcast. 3) Menentukan unsur multimedia interaktif (audio, teks, gambar, ilustrasi, video). 4) Menyusun instrumen penilaian (lembar validasi, angket praktikalitas, pre-test dan post-test).	Rancangan produk: konsep, durasi, isi konten, naskah, dan unsur multimedia.	Dokumentasi	Draft produk video podcast "Akhlak Check" beserta instrumen penelitian

Tahap	Kegiatan	Data yang Diperoleh	Instrumen	Output
Development (Pengembangan)	1) Produksi dan penyuntingan video podcast menggunakan CapCut. 2) Validasi oleh ahli media dan ahli materi. 3) Revisi produk berdasarkan saran validator. 4) Uji coba terbatas pada lima peserta didik kelas X. 5) Uji praktikalitas pada 32 peserta didik kelas X-D, disertai pre-test dan post-test.	Data validitas media dan materi; saran perbaikan; respons awal pengguna; data praktikalitas guru dan peserta didik; skor pre-test dan post-test.	Angket validasi ahli, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar	Produk final yang valid dan praktis
Disseminate (Penyebaran)	Penyebaran terbatas di MAN 1 Mandailing Natal melalui penggunaan video podcast pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X dan pemberian akses kepada pengguna terkait.	Respons pengguna terhadap penggunaan produk	Dokumentasi dan angket	Produk siap digunakan

Berdasarkan Tabel 3.1, output setiap tahap menjadi masukan bagi tahap berikutnya. Spesifikasi produk dari tahap define menjadi acuan perancangan pada tahap design; draft produk dari tahap design diproduksi, divalidasi, direvisi, dan diuji pada tahap development; selanjutnya produk final yang telah valid dan praktis disebarakan secara terbatas pada tahap disseminate.

C. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian dipilih berdasarkan keterlibatannya dalam pengembangan dan penggunaan produk. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa subjek uji coba merupakan pihak yang digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, subjek terdiri atas validator, guru mata pelajaran, dan peserta didik kelas X di MAN 1 Mandailing Natal.

1. Validator ahli media, yaitu pihak yang menilai aspek fungsi media, keterbacaan, teknis, dan tampilan produk.
2. Validator ahli materi, yaitu pihak yang menilai kesesuaian isi, keluasan dan kejelasan materi, penyajian, kebahasaan, serta kebermanfaatan media.
3. Guru mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai pengguna yang memberikan respons terhadap kebutuhan, penggunaan, dan praktikalitas media.
4. Lima peserta didik kelas X sebagai subjek uji coba pengembangan terbatas.
5. Tiga puluh dua peserta didik kelas X-D sebagai subjek uji praktikalitas pada penggunaan media dalam pembelajaran.

Pemisahan antara uji coba terbatas dan uji praktikalitas penting dilakukan agar data pada Bab IV dapat dibaca secara konsisten. Uji coba terbatas berfungsi memperoleh respons awal terhadap produk, sedangkan uji praktikalitas pada 32 peserta didik digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan dan manfaat produk dalam proses pembelajaran.

D. Jenis Data

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi dari hasil wawancara, observasi, komentar validator, catatan selama penggunaan media, serta masukan dari guru dan peserta didik. Data ini digunakan untuk menjelaskan kebutuhan pengembangan, karakteristik pengguna, kelebihan dan keterbatasan produk, serta dasar perbaikan video podcast.

Data kuantitatif berupa skor validasi ahli media, skor validasi ahli materi, skor respons uji coba terbatas, skor praktikalitas guru, dan skor praktikalitas peserta didik. Selain itu, data hasil belajar diperoleh melalui pre-test dan post-test untuk menggambarkan kemampuan peserta didik sebelum dan setelah penggunaan video podcast. Sofwatillah dan Risnita (2024) menjelaskan bahwa data penelitian dapat berbentuk data kualitatif dan kuantitatif sesuai karakter informasi yang dikumpulkan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data sesuai tujuan penelitian. Ardiansyah, Risnita, dan Jailani (2023) menjelaskan bahwa instrumen membantu peneliti mengumpulkan data secara sistematis. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons atau praktikalitas, observasi, dan tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test.

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai media pembelajaran yang digunakan, kendala dalam pembelajaran, penggunaan multimedia, kurikulum, respons peserta didik, serta metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kisi-kisi pedoman wawancara disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1	Pengembangan	Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif	1	1
2	Media pembelajaran	Ketersediaan media pembelajaran	3	5
		Kendala media pembelajaran	5	
		Media pembelajaran yang digunakan	4	
		Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif	6,2	
3	Akidah Akhlak	Kurikulum yang digunakan	9	4
		Respon peserta didik dalam pembelajaran	7,10	
		Metode pembelajaran Akidah Akhlak yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik.	8	
Jumlah				10

2. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan produk dari

sisi media. Kisi-kisi memuat fungsi media pembelajaran, keterbacaan, teknis, dan tampilan sebagaimana Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1	Fungsi media pembelajaran	Fungsi sumber belajar	2	3
		Fungsi semantik	1	
		Fungsi manipulative	3	
2	Keterbacaan	Ketepatan <i>font</i>	4,5	3
		Kejelasan petunjuk penggunaan	6	
3	Teknis	Operasional	7	1
4	Tampilan	Keteraturan desain	8	3
		Navigasi	9	
		Kualitas gambar	10	
Jumlah				10

3. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai ketepatan isi video podcast pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Kisi-kisi meliputi materi, keluasan dan kejelasan, penyajian, kebahasaan, serta kebermanfaatan media.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1	Materi	Kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan	1	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	2	
2	Keluasan dan kejelasan materi	Keluasan materi	4	2
		Kejelasan materi	3	
3	Penyajian	Memberikan motivasi dan daya tarik peserta didik	5	3
		Penggunaan suara, gambar dan video pada materi ajar	6	
		Kelengkapan evaluasi materi Pembelajaran	7	
4	Kebahasaan	Ketepatan teks dengan materi	8,9	2
5	Ketepatan dan kebermanfaatan Media	Kebermanfaatan media	10	1

Jumlah	10
---------------	-----------

4. Angket Respons dan Praktikalitas

Angket respons digunakan pada uji coba pengembangan dan uji praktikalitas. Berdasarkan data hasil penelitian, instrumen terdiri atas 10 pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat aspek, yaitu kondisi pembelajaran, penggunaan media, kebutuhan media pembelajaran interaktif, dan manfaat multimedia interaktif. Pembagian item disajikan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Praktikalitas

No	Aspek	Item	Jumlah
1	Kondisi pembelajaran	1,2	2
2	Penggunaan media	3,4,5,7	4
3	Kebutuhan media pembelajaran interaktif	6	1
4	Manfaat multimedia interaktif	8,9,10	3
Jumlah			10

Angket praktikalitas menggunakan empat pilihan skor agar sesuai dengan data uji coba pada Bab IV. Skor 4 menunjukkan penilaian sangat baik, skor 3 baik, skor 2 kurang, dan skor 1 sangat kurang. Penggunaan skala empat poin juga konsisten dengan perhitungan skor maksimal 40 untuk 10 pernyataan pada uji coba guru.

Tabel 3.6 Skor Angket Praktikalitas

Skor	Keterangan
1	Sangat Baik
2	Baik
3	Kurang
4	Sangat Kurang

5. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan video podcast. Pre-test

diberikan sebelum media digunakan, sedangkan post-test diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan video podcast selesai. Materi tes mengacu pada tujuan pembelajaran, yaitu memahami hikmah dan pentingnya menjenguk orang sakit, menjelaskan dalil yang berkaitan, memahami adab menjenguk orang sakit, memahami doa ketika menjenguk orang sakit dan menerapkan sikap peduli.

6. Observasi dan Dokumentasi

Observasi digunakan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran, termasuk keterlibatan peserta didik, interaksi guru dan peserta didik, penggunaan perangkat pendukung, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, tampilan produk, dokumen sekolah, dan hasil penilaian yang relevan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil instrumen penelitian yang digunakan (Susanto dkk, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Abubakar (2021) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Sedangkan menurut Nurdewi (2022) teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkannya ke dalam satu-satuan, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

1. Analisis Deskriptif

Data dari wawancara, observasi, komentar validator, dan catatan penggunaan produk dianalisis secara deskriptif. Analisis dilakukan dengan mengelompokkan informasi berdasarkan tema, seperti kebutuhan media,

masalah pembelajaran, kelebihan produk, keterbatasan produk, dan saran perbaikan. Hasil analisis digunakan untuk memperbaiki video podcast dan menjelaskan proses pengembangan pada Bab IV (Sugiyono, 2020).

2. Analisis Validitas

Analisis validitas adalah analisis data yang berbentuk angka-angka dan diolah dengan metode statistik (Sugiyono, 2020). Analisis data validitas diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap media yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan menggunakan skor 1 sampai 5, rumus persentase validitas adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentasi jawaban

f = nilai yang diperoleh

n = nilai maksimum

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori validitas pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kriteria Validitas

Skor	Kriteria
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Valid
$21\% \leq P < 40\%$	Kurang Valid
$41\% \leq P < 60\%$	Cukup Valid
$61\% \leq P < 80\%$	Valid
$81\% \leq P < 100\%$	Sangat Valid

3. Analisis Uji Coba dan Praktikalitas

Menurut Riduwan yang dikutip oleh Siwi, Sahara dan Imron (2022) Analisis praktikalitas mengacu pada kemudahan, kelayakan dan keberfungsian suatu produk saat digunakan oleh pengguna dalam kondisi nyata. Analisis praktikalitas dengan menggunakan hasil lembar respon guru dan peserta didik (Indriasari dkk, 2023)

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentasi jawaban

f = nilai yang diperoleh

n = nilai maksimum

Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Praktis
$21\% \leq P < 40\%$	Kurang Praktis
$41\% \leq P < 60\%$	Cukup Praktis
$61\% \leq P < 80\%$	Praktis
$81\% \leq P < 100\%$	Sangat Praktis

4. Analisis Hasil Belajar

Data pre-test dan post-test dianalisis dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah penggunaan video podcast. Analisis paling sedikit mencakup nilai rata-rata pre-test, nilai rata-rata post-test, selisih rata-rata, serta persentase peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan yang digunakan sekolah. Rata-rata dihitung dengan rumus (Puspita, Suryanti dan Prayogo, 2025):

$$\text{Mean} = \text{jumlah seluruh skor} / \text{jumlah peserta didik}$$

Perbandingan hasil belajar digunakan untuk memberikan gambaran perubahan skor peserta didik setelah penggunaan media. Hasil perhitungan rata-rata pre-test dan post-test, selisih skor, serta ketuntasan belajar selanjutnya disajikan pada Bab IV sebagai bagian yang menjawab tujuan penelitian terkait hasil belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan

Berikut ini adalah data mengenai lokasi penelitian, yaitu MAN 1 Mandailing Natal (Dokumen Tata Usaha Sekolah, 2026).

1. Deskripsi Data Hasil Pengembangan

a. Sejarah MAN 1 Mandailing Natal

Islam pada hakikatnya menghendaki umatnya untuk memiliki perhatian yang besar (concern) terhadap ilmu pengetahuan. Hal ini ditunjukkan ketika kehadiran Islam itu sendiri, wahyu yang pertama kali diterima Rasulullah Saw. (surah al-‘Alaq ayat 1-5) adalah perintah untuk “membaca”, yang tentunya dengan berbagai penafsiran terhadap kata “membaca” tersebut. Yang jelas, perintah tersebut merupakan suatu landasan bagi umat Islam untuk terus “membaca”, yang secara substantif sebenarnya memerintahkan umat Islam untuk terus mengembangkan ilmu pengetahuan.

Madrasah mulai didirikan dan berkembang pada abad ke 5 H atau abad ke-10 atau ke-11 M. pada masa itu ajaran agama Islam telah berkembang secara luas dalam berbagai macam bidang ilmu pengetahuan, dengan berbagai macam mazhab atau pemikirannya. Pembagian bidang ilmu pengetahuan tersebut bukan saja meliputi ilmu-ilmu yang berhubungan dengan al-Qur’an dan hadis, seperti ilmu-ilmu al-Qur’an, hadits, fiqh, ilmu kalam, maupun ilmu tasawwuf tetapi juga bidang-bidang filsafat, astronomi, kedokteran, matematika dan berbagai bidang ilmu-ilmu alam dan kemasyarakatan.

Untuk menampung kegiatan khalaqah yang semakin banyak, sejalan dengan meningkatnya jumlah pelajaran dan bidang ilmu pengetahuan yang diajarkan, maka dibangunlah ruangan-ruangan khusus untuk kegiatan khalaqah atau pengajian tersebut di sekitar masjid. Di samping dibangun pula asrama khusus untuk guru dan pelajar, sebagai tempat tinggal dan tempat kegiatan belajar mengajar

setiap hari secara teratur, yang disebut dengan zawiyah atau madrasah yang pada mulanya hanya dibangun di sekitar masjid, tetapi pada perkembangan selanjutnya banyak dibangun secara sendiri. Pada hakikatnya timbulnya madrasah-madrasah di dunia Islam merupakan usaha pengembangan dan penyempurnaan kegiatan proses belajar mengajar dalam upaya untuk menampung pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan jumlah pelajar yang semakin meningkat dan bertambah setiap tahun ajaran.

Madrasah merupakan lembaga pendidikan yang mendidik peserta didik menuju ke arah suatu sistem pendidikan yang lebih baik. Madrasah merupakan nama lain dari sekolah, yang mempelajari tentang agama islam. Banyak kategori madrasah dalam lembaga pendidikan yaitu madrasah ibtidaiyah, Tsanawiyah, Aliyah, Mu'allimin, Mu'allimat serta Diniyah. Salah satu madrasah yang merupakan lembaga pendidikan formal yaitu Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Mandailing Natal berlokasi di jalan Lintas Medan Padang Km 7, Kelurahan Dalam Lidang, Kecamatan Panyabungan Kota, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Berdekatan dengan bangunan Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Mandailing Natal.

Pada awalnya madrasah ini bernama Yayasan Pembangunan Islam, yang didirikan pada tahun 1971 oleh tokoh-tokoh agama panyabungan yang diketuai oleh H. Muhammad Tohar Bayo Angin. Pada tahun 1991, dimasa H. Jethidayat Nasution menjadi pimpinan yayasan, Yayasan ini bertukar nama menjadi Yayasan Darul Hikmah. Pada tahun 1995 berdasarkan pertimbangan Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Daerah Sumatera Utara dan Pemerintah Daerah Tapanuli Selatan, Yayasan Darul Hikmah diresmikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri, dengan Nomor Ijin Operasional 515. A 25-11-1995, Nomor Statistik Madrasah (NSM) 131112130001, NPSN 10264859, NPWP 00168568411800 luas tanah 10.187 M2.

MAN 1 Mandailing Natal yang sebelumnya bernama MAN Panyabungan, berubah nama sesuai dengan Keputusan Menteri Agama RI Nomor 206 Tahun 2018 tentang Perubahan atas keputusan Menteri Agama Nomor 679 Tahun 2016 tentang Perubahan nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri, dan Madrasah Ibtidaiyah di Provinsi Sumatera Utara. MAN 1 Mandailing Natal mendapat perhatian yang besar dari masyarakat, baik pembangunan fisik maupun non fisik, semenjak berstatus negeri. MAN 1 Mandailing Natal sudah dipimpin delapan kepala madrasah. Nama-nama yang pernah menjadi kepala madrasah tersebut adalah: Drs. Maradiun, Ishaq Hasibuan, Drs. Khoirul Amani, Sabaruddin, S.Pd, MM, dan Irfansyah, S.Pd. M.A, Drs. Darwin Nasution, MA, Dra. Marliana, dan Salbiah, S.Ag, MM.

MAN 1 Mandailing Natal merupakan madrasah yang favorit di Kabupaten Mandailing Natal yang memiliki jumlah tenaga pendidik sebanyak 100 orang, tenaga kependidikan 10 orang, satpam 2 orang dan jumlah siswa/i sebanyak 1230. Sebagai lembaga pendidikan, MAN 1 Mandailing Natal dituntut untuk tampil profesional. Oleh karena itu pembenahan-pembenahan dan pembinaan-pembinaan terhadap semua komponen pendidikan di MAN 1 Mandailing Natal mutlak diperlukan. Upaya pembenahan, perbaikan dan pembinaan yang dilakukan secara terencana, terarah dan terpadu, maka dalam hal ini kami MAN 1 Mandailing Natal berharap menjadi MAN 1 Mandailing Natal mendapat bantuan baik gedung maupun peralatannya dari berbagai pihak yang mendukung kegiatan Madrasah. Pada tahun 2020 sd Sekarang MAN 1 Mandailing Natal mengembangkan program unggulan Plus Keterampilan Multimedia, Agrobisnis dan Manajemen Bisnis Kuliner.

b. Identitas Sekolah

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| 1) Nama Sekolah | : MAN 1 Mandailing Natal |
| 2) NSM | : 11112130001 |

- 3) NPSM : 10264859
- 4) No. Ijin Operasional : Tahun 1995
- 5) Alamat : Jl.Medan Padang KM.7 Dalam Lidang
- 6) Kode Pos : 22912
- 7) Desa/Kelurahan : Parbangunan
- 8) Kecamatan : Panyabungan Kota
- 9) Kabupaten : Mandailing Natal
- 10) Provinsi : Sumatera Utara
- 11) Status Madrasah : Negeri
- 12) Akreditasi : A
- 13) Jenjang Pendidikan : MA
- 14) Luas Tanah : 11.367 m²
- 15) Luas Bangunan : 790 m²
- 16) Telpn : (0636) 20629
- 17) E-mail : manpanyabungan17@gmail.com

Sumber: Arsip MAN 1 Mandailing Natal

c. Visi dan Misi MAN 1 Mandailing Natal

Visi dari penyelenggaraan pengajaran dan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Mandailing Natal adalah:

“Terwujudnya siswa/i yang beriman dan bertaqwa serta berilmu pengetahuan dan teknologi”.

Indikator visinya:

- 1) Mampu bersaing dengan lulusan yang sederajat untuk melanjutkan/ diterima di jenjang pendidikan yang lebih tinggi
- 2) Mampu berfikir aktif, kreatif, dan terampil memecahkan masalah
- 3) Memiliki keterampilan, kecakapan non akademis sesuai dengan bakat dan minatnya
- 4) Memiliki keyakinan teguh dan mengamalkan ajaran agama Islam secara benar dan konsekuen
- 5) Bisa menjadi teladan bagi teman dan masyarakat.

Untuk mencapai visi madrasah, misi dari penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di MAN 1 Mandailing Natal terurai sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan prestasi akademik lulus
- 2) Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia
- 3) Meningkatkan kemampuan memiliki *life skill* di bidang tata boga, bidang keterampilan lainnya, berbahasa dan komputer
- 4) Meningkatkan prestasi ekstrakurikuler akademik
- 5) Menumbuhkan minat baca.

d. Data Pendidik

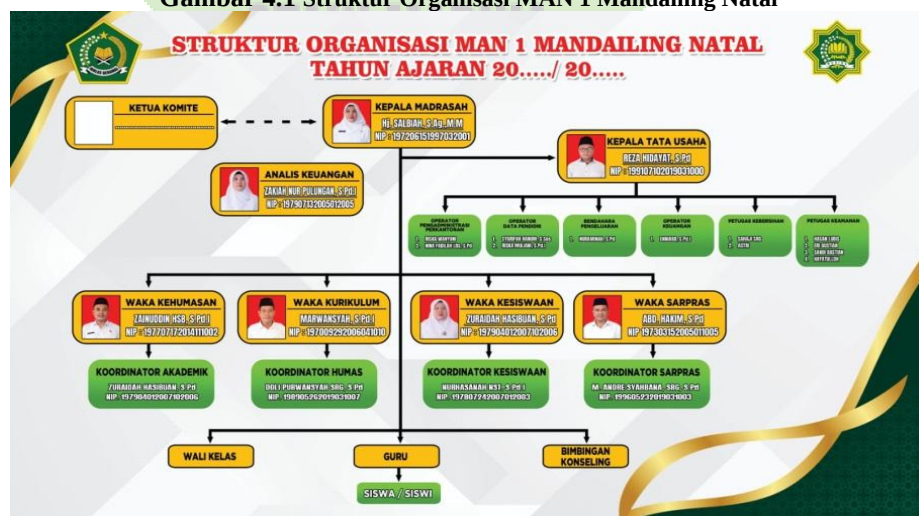
Jumlah guru di MAN 1 Mandailing Natal pada tahun ajaran 2025/2026, tenaga pendidik berjumlah 97 orang dan tenaga kependidikan berjumlah 14 orang di MAN 1 Mandailing Natal.

e. Data Peserta Didik

Jumlah peserta didik di MAN 1 Mandailing Natal pada tahun 2025/2026 sebanyak 1184 orang. Jumlah 1184 orang adalah keseluruhan dari kelas X sampai kelas XII (Dokumen Tata Usaha, 2026).

f. Struktur Organisasi di MAN 1 Mandailing Natal

Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN 1 Mandailing Natal



Sumber: Arsip MAN 1 Mandailing Natal

Struktur organisasi sekolah adalah bentuk penataan hubungan

kerja dan koordinasi dalam suatu lembaga pendidikan yang menggambarkan pembagian tugas, tanggung jawab, serta wewenang setiap bagian atau individu didalamnya. Struktur ini biasanya disusun dalam bentuk organisasi yang memperlihatkan hirarki jabatan, seperti kepala sekolah sebagai pemimpin tertinggi, diikuti oleh wakil kepala sekolah yang membawahi bidang-bidang tertentu, seperti kurikulum, kesiswaan, sarana prasarana dan keuangan. Dibawahnya terdapat guru-guru serta staf administrasi yang menjalankan berbagai fungsi teknis dan pelayanan yang mendukung proses pendidikan. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas, maka setiap anggota sekolah memiliki pemahaman yang sama mengenai posisi, peran, serta tugas yang harus dilaksanakan (Mizal, Rahmat, 2025).

2. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast yang digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak bagi peserta didik kelas X. Proses pengembangan produk mengacu pada model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu: *Define* (pendefenisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran).

a. Pendefenisian (*Define*)

Pada tahap pendefenisian adapun kegiatan yang telah dilakukan yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis konsep. Adapun masing-masing dari hasil analisis pada tahap pendefenisian yaitu:

1) Analisis Awal-Akhir

Tahap ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada guru untuk mendapatkan informasi terkait masalah apa yang sedang dihadapi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Akidah Akhlak MAN 1 Mandailing Natal, bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas X masih terbatas

pada media visual berupa papan tulis. Keterbatasan media tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan karena penyampaian materi yang kurang bervariasi. Kondisi ini menjadi masalah dalam proses pembelajaran yang mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, mengingat mata pelajaran Akidah Akhlak sarat akan nilai-nilai dan contoh perilaku yang seharusnya disampaikan secara lebih hidup dan kontekstual, bukan hanya melalui penjelasan lisan dan tulisan di papan tulis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru menyatakan kebutuhan akan media pembelajaran yang memuat unsur teks, gambar, audio dan video secara sekaligus dengan harapan materi Akidah Akhlak dapat disampaikan lebih menarik serta dapat diakses peserta didik kapan saja. Guru juga menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast sangat diperlukan karena dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan tidak monoton. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa kesenjangan antara kondisi pembelajaran saat ini dengan kondisi pembelajaran yang diharapkan terletak pada ketiadaan media yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia dalam satu kesatuan penyajian.

Guru berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast ini tepat digunakan untuk mata pelajaran Akidah Akhlak, karena materi mata pelajaran Akidah Akhlak ini banyak memuat nilai dan contoh perilaku yang akan lebih mudah dipahami peserta didik apabila disajikan secara audio-visual dibandingkan hanya disajikan dalam bentuk teks. Pendapat ini menjadi dasar pertimbangan bahwa karakteristik materi menjenguk orang sakit sebagai cerminan sikap peduli selaras dengan karakteristik multimedia interaktif berbentuk

podcast yang mengedepankan penyajian audio-visual dan naratif.

Akhir analisis ini, guru menyampaikan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dalam bentuk podcast dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena melibatkan lebih dari satu indera saat belajar, sehingga materi lebih diingat dan dipahami secara relevan. Bentuk interaktif yang dibutuhkan peserta didik lebih aktif adalah bentuk percakapan sebagaimana disajikan dengan format podcast, disertai ilustrasi atau contoh gambar kejadian sehari-hari. Guru turut menekankan bahwa desain penyajian yang ideal adalah penyajian yang sederhana, tidak terlalu padat teks, dilengkapi ilustrasi/gambar dan animasi, disertai narasi audio, serta disusun dengan alur pembuka-inti-penutup yang jelas agar mudah diikuti peserta didik.

Berdasarkan temuan diatas, dapat disampaikan bahwa dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Mandailing Natal adalah keterbatasan variasi media pembelajaran yang berdampak pada menurunnya ketertarikan dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Kondisi akhir yang diharapkan adalah tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio dan video secara sederhana namun menarik, dengan format podcast yang sesuai dengan karakteristik materi Akidah Akhlak. Hasil akhir inilah yang menjadi landasan bagi peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan.

2) Analisis Peserta Didik

Objek utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah peserta didik. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan mendapatkan kesimpulan bahwasanya kemauan dan keingintahuan peserta didik pada mata

pelajaran Akidah Akhlak sangat tinggi. Akan tetapi, bahan ajar yang kurang mendukung membuat peserta didik kurang aktif dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan terhadap hasil belajar peserta didik.

3) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memfokuskan pada karakteristik kurikulum yang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang akan digunakan memenuhi persyaratan kurikulum yang relevan. Kurikulum yang digunakan di sekolah mengharuskan menerapkan Kurikulum Berbasis Cinta (KBC) dalam pembelajaran, dimana kurikulum perlu memberi ruang bagi guru dan peserta didik untuk mengembangkan proyek sesuai kebutuhan lokal, minat peserta didik dan dinamika kelas. Tidak terlalu kaku atau terpaku pada materi tekstual. Berorientasi pada kompetensi yaitu fokus pada pencapaian kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap, bukan hanya hafalan.

4) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah prosedur yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan peserta didik (Cahyadi, 2019). Pada analisis kebutuhan didapatkan informasi berdasarkan informasi dan wawancara yaitu sekolah memerlukan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif karena disekolah masih belum tersedianya multimedia interaktif yang mengintegrasikan model pembelajaran ini untuk menunjang proses pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggambarkan

kesesuaian dengan tingkat tahap perkembangan dan karakteristik peserta didik yang senang belajar jika terdapat sebuah gambar, audio, video, teks dan animasi yang ada dalam multimedia interaktif.

5) Analisis Konsep

Pada tahap analisis konsep dilakukan dengan wawancara untuk menganalisis mengenai konsep yang harus diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara guru diperoleh informasi bahwa pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan kurikulum merdeka sehingga dalam pembelajaran mengikuti pedoman kurikulum yang digunakan. Tahap analisis konsep yang dilakukan adalah menganalisis bagian penting dan pokok yang nantinya akan dipelajari, serta menyusun sub materi yang relevan dan sistematis pada bahan ajar berdasarkan analisis awal-akhir.

b. Perancangan (*Design*)

Setelah tahap *define* (pendefinisian) dilakukan dan diperoleh gambaran mengenai kebutuhan peserta didik, karakteristik materi serta permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Mandailing Natal, tahap selanjutnya dalam model pengembangan 4D (*Four-D*) adalah tahap design (perancangan). Tahap ini bertujuan untuk perancangan awal media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast. Perancangan media dilakukan dengan menggunakan *capcut*. Pada tahap ini juga dilakukan penentuan durasi, isi konten, penentuan fitur-fitur seperti penyajian materi, serta teknologi yang dibutuhkan dalam produksi multimedia interaktif dalam bentuk podcast tersebut. Rincian perancangan diuraikan sebagai berikut.

Sebelum memasuki tahap validasi, rancangan podcast yang telah disusun pada tahap Design terlebih dahulu diwujudkan melalui proses produksi. Proses ini diawali dengan kegiatan pengambilan gambar (*shooting*) sesuai dengan naskah yang telah disusun, kemudian

dilanjutkan dengan proses penyuntingan (editing) menggunakan aplikasi CapCut. Pada proses penyuntingan, peneliti memadukan hasil rekaman dialog antara pewara dan narasumber dengan ilustrasi gambar pendukung pada setiap segmen materi, menyesuaikan durasi setiap bagian agar sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan, serta menambahkan elemen pendukung lain seperti judul segmen dan transisi antaradegan agar alur podcast mengalir secara sistematis dari opening, penyampaian tujuan pembelajaran, materi inti, ilustrasi, hingga closing. Produk yang telah selesai diproduksi inilah yang kemudian diajukan kepada validator untuk dinilai kelayakannya.

1) Perancangan Podcast

a) Menentukan tujuan pembelajaran

Tahap awal dalam perancangan podcast adalah menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik setelah menyimak podcast. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan pada capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X, khususnya pada materi akhlak terpuji dalam podcast ini adalah “menjenguk orang sakit sebagai cerminan sikap peduli”.

CP: Peserta didik memahami dan meyakini hikmah serta pentingnya menjenguk orang sakit sebagai bentuk kepedulian terhadap sesama, sehingga mampu menunjukkan perilaku peduli, responsif dan proaktif dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga memahami dalil-dalil yang berkaitan dengan anjuran menjenguk orang sakit, memahami adab-adab yang harus diperhatikan ketika menjenguk orang sakit, serta mampu melafalkan dan mengamalkan doa ketika menjenguk orang sakit dengan baik dan benar sebagai wujud pengamalan ajaran Islam dalam membangun kepedulian sosial.

TP: Peserta didik mampu memahami dan meyakini hikmah

serta pentingnya menjenguk orang sakit sebagai bentuk kepedulian terhadap sesama, Peserta didik mampu menunjukkan perilaku membiasakan dan menerapkan sikap peduli, responsif dan proaktif sebagai cerminan pemahaman terhadap adab menjenguk orang sakit, Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan dalil yang berkaitan dengan anjuran menjenguk orang sakit, Peserta didik mampu memahami adab-adab yang harus diperhatikan ketika menjenguk orang sakit dan Peserta didik mampu melafalkan dan mengamalkan doa ketika menjenguk orang sakit dengan baik dan benar.

b) Menentukan konsep podcast

Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, langkah selanjutnya adalah menyusun konsep podcast agar penyajian materi lebih terarah, sistematis dan menarik bagi peserta didik. Konsep podcast dirancang dengan ketentuan sebagai berikut.

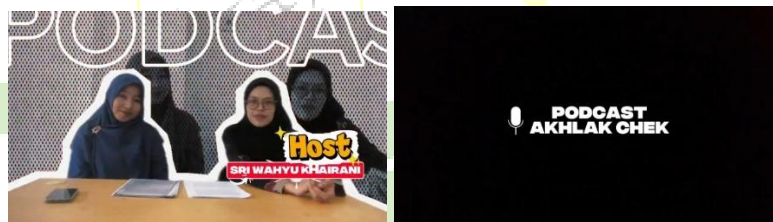
- (1) Jenis podcast: dialog, yaitu podcast yang menggunakan narasumber. Dalam hal ini narasumber yang dipilih adalah Khofifah Indah Al-Husna, M.Pd, untuk menjelaskan materi secara komunikatif dan interaktif.
- (2) Durasi: 27 menit. Durasi ini dipilih dengan mempertimbangkan alokasi waktu pembelajaran serta rentang konsentrasi peserta didik jenjang SMA/MA, sehingga materi dapat tersampaikan secara efektif tanpa menimbulkan kebosanan.
- (3) Gaya bahasa: santai, komunikatif dan edukatif. Gaya bahasa ini dipilih agar peserta didik lebih mudah memahami isi podcast dan tidak merasa sedang mendengarkan ceramah yang formal dan kaku, namun tetap menjaga substansi dan juga keberanian keilmuan materi.

- (4) Segmentasi: pembuka, inti dan penutup. Pembagian segmen ini bertujuan memudahkan penyusunan alur naskah podcast serta membantu peserta didik mengikuti tahapan penyampaian materi secara sistematis dan runtut.

c) Menyusun naskah podcast

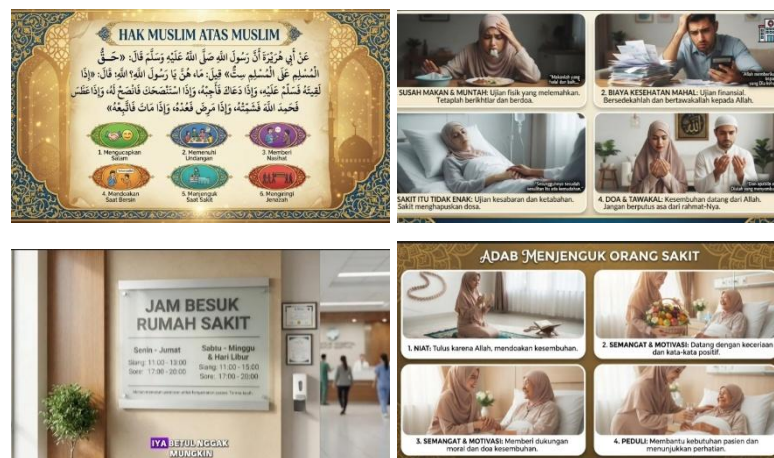
Naskah podcast disusun sebagai pedoman dalam proses produksi agar isi podcast tetap konsisten dengan tujuan pembelajaran dan konsep yang telah ditetapkan sebelumnya. Isi naskah podcast meliputi hal-hal berikut.

- (1) Opening (salam dan pengantar): narasumber membuka podcast dengan mengucapkan salam, sapaan hangat kepada pendengar dan pengantar singkat mengenai tema yang akan dibahas pada episode tersebut.



Gambar 4.2 Opening

- (2) Penyampaian tujuan pembelajaran: narasumber menyampaikan secara jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai peserta didik setelah menyimak podcast, sehingga peserta didik memiliki arah dan etik belajar yang jelas sejak awal.
- (3) Materi inti: bagian ini berisi penjelasan mendalam mengenai materi menjenguk orang sakit sebagai cerminan sikap peduli, mencakup dalil atau hadis yang relevan, hukum menjenguk orang sakit, adab-adab yang perlu diperhatikan etika menjenguk, serta hikmah yang dapat dipetik dari perilaku tersebut.



Gambar 4.3 Materi

(4) Contoh dan ilustrasi: materi diperkaya dengan contoh dan ilustrasi berupa gambaran situasi nyata saat menjenguk orang sakit agar peserta didik lebih mudah membayangkan dan memahami penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.4 Ilustrasi

d) Closing dan rangkuman: podcast ini diakhiri dengan rangkuman poin-poin penting yang telah dibahas beserta pesan moral atau ajakan untuk mengamalkan akhlak yang telah dipelajari, kemudian ditutup dengan ucapan terimakasih dan salam penutup.

c. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan (Development) merupakan tahap yang paling menentukan dalam model 4D, karena pada tahap inilah rancangan produk yang telah disusun sebelumnya diwujudkan menjadi produk nyata, kemudian diuji validitas dan praktikalitasnya melalui dua tahapan pokok, yaitu validasi ahli dan uji coba pengembangan. Kedua tahapan tersebut bersifat saling melengkapi: validasi ahli

memberikan jaminan validitas dari sudut pandang keilmuan, sedangkan uji coba pengembangan memberikan jaminan praktikalitas dari sudut pandang pengalaman pengguna secara langsung.

1) Validasi Ahli

Multimedia Interaktif yang telah dirancang selanjutnya melalui tahap validasi ahli oleh dua orang validator. Kedua validator tersebut merupakan dosen STAIN Mandailing Natal, yaitu Bapak Syafri Martabe Rizka Nst, M. Pd sebagai ahli media dan Nurasih Nasution, S. Pd.I sebagai ahli materi. Dalam proses validasi, masing-masing validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan multimedia interaktif berbentuk podcast serta menyampaikan saran atau masukan terkait aspek-aspek yang perlu diperbaiki agar produk menjadi lebih valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun saran-saran dari validator yang dijadikan acuan dalam produk, yaitu audionya sedikit kurang jelas, gunakan mikrofon eksternal.

Instrumen penilaian ahli media disusun berdasarkan empat aspek, yaitu fungsi media pembelajaran, keterbacaan, teknis, dan tampilan. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek fungsi media pembelajaran memperoleh persentase 93,3% dengan kategori “sangat valid”, yang mengindikasikan bahwa podcast yang dikembangkan telah mampu menjalankan fungsinya sebagai media penyampai pesan pembelajaran secara efektif, khususnya dalam menyampaikan materi akhlak terpuji menjenguk orang sakit. Aspek keterbacaan memperoleh persentase yang sama, yaitu 93,3%, dengan kategori “sangat valid”, yang menunjukkan bahwa teks, ilustrasi, dan narasi yang disajikan cukup jelas dan mudah dipahami oleh sasaran pengguna.

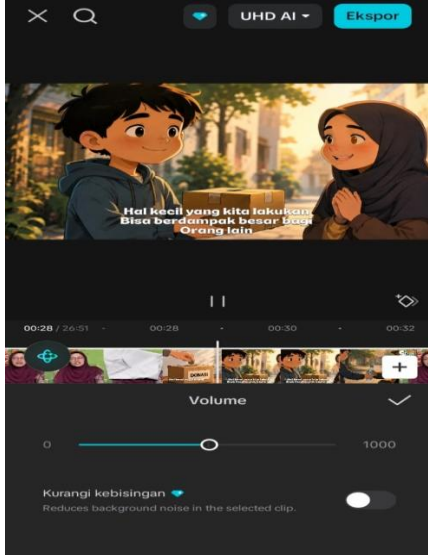
Aspek teknis memperoleh persentase tertinggi, yaitu 100% dengan kategori “sangat valid”, yang menunjukkan bahwa dari sisi kemudahan pengoperasian dan kesesuaian format file, produk

telah memenuhi standar kelayakan teknis media pembelajaran digital. Adapun aspek tampilan memperoleh persentase 86,7% dengan kategori “sangat valid”, yang meskipun berada pada kategori tertinggi, angka ini relatif lebih rendah dibandingkan tiga aspek lainnya. Secara keseluruhan, penilaian ahli media terhadap produk memperoleh persentase 92% dengan kategori “sangat valid”.

Meskipun keseluruhan aspek berada pada kategori sangat valid, validator ahli media memberikan catatan penting terkait kualitas audio yang dinilai masih kurang jelas, serta menyarankan penggunaan mikrofon eksternal pada proses produksi selanjutnya. Catatan ini memiliki arti penting mengingat podcast merupakan media berbasis audio, sehingga kejernihan suara menjadi salah satu penentu utama efektivitas penyampaian pesan. Berdasarkan kajian teori podcast sebagaimana diuraikan sebelumnya, kualitas audio yang kurang jernih berpotensi menurunkan tingkat kenyamanan mendengarkan (*listening comfort*) peserta didik, yang pada gilirannya dapat memengaruhi konsentrasi dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, catatan validator ini ditindaklanjuti oleh peneliti dengan melakukan perekaman ulang narasi menggunakan mikrofon eksternal pada bagian-bagian yang dipandang kurang jernih sebelum produk diujicobakan.

Berikut ini merupakan revisi produk dari tahap validasi oleh validator:

Tabel 4.1 Sebelum dan sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
		Kualitas audio pada rekaman dinilai kurang jelas oleh validator ahli, sehingga dilakukan revisi suara audio agar terdengar lebih jernih dan mudah dipahami peserta didik.
		Latar pada beberapa segmen sebelumnya kurang relevan dengan materi yang disampaikan, sehingga direvisi dengan memberikan ilustrasi/gambar yang sesuai.

Instrumen penilaian ahli materi disusun berdasarkan lima aspek, yaitu materi, keluasan dan kejelasan materi, penyajian, kebahasaan, serta ketepatan dan kebermanfaatan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi, kebahasaan, serta ketepatan dan kebermanfaatan

media masing-masing memperoleh persentase sempurna, yaitu 100% dengan kategori “sangat valid”. Perolehan skor sempurna pada aspek materi mengindikasikan bahwa substansi yang disampaikan dalam podcast, meliputi dalil, hukum, adab, dan hikmah menjenguk orang sakit, telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Perolehan skor sempurna pada aspek kebahasaan menunjukkan bahwa gaya bahasa santai, komunikatif, dan edukatif yang digunakan dalam naskah podcast dinilai tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas X. Adapun perolehan skor sempurna pada aspek ketepatan dan kebermanfaatan media menunjukkan bahwa media podcast dipandang tepat dan bermanfaat untuk digunakan pada materi akhlak terpuji.

Aspek keluasan dan kejelasan materi memperoleh persentase 90% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan aspek penyajian memperoleh persentase 93,3% dengan kategori “sangat valid”. Kedua aspek ini, meskipun tetap berada pada kategori sangat valid, memperoleh skor yang relatif lebih rendah dibandingkan tiga aspek lainnya, yang dapat dimaknai bahwa cakupan materi dan sistematika penyajian podcast masih memiliki ruang untuk disempurnakan, misalnya dengan menambahkan variasi contoh kasus atau memperjelas transisi antarsegmen materi. Secara keseluruhan, penilaian ahli materi terhadap produk memperoleh persentase 96% dengan kategori “sangat valid”, yang menjadikan produk podcast “Akhlak Checkkk” dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi seperlunya.

2) Uji Coba Pengembangan

Tahap uji coba pengembangan (development testing) dilakukan untuk melihat sejauh mana produk multimedia interaktif berbasis podcast "Akhlak Check" dapat diterima dan dinilai praktis oleh pengguna, baik oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak maupun oleh peserta didik kelas X di MAN 1 Mandailing Natal. Uji coba ini merupakan bagian dari tahap Development (Pengembangan) dalam

model pengembangan 4D, yang dilaksanakan setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi serta dinyatakan valid dengan revisi seperlunya.

Data uji coba pengembangan diperoleh melalui angket respons yang terdiri atas 10 item pernyataan dengan skor 1 sampai 4, yang dikelompokkan ke dalam empat aspek penilaian, yaitu: (1) kondisi pembelajaran, (2) penggunaan media, (3) kebutuhan media pembelajaran interaktif, dan (4) manfaat multimedia interaktif. Angket ini diberikan kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan kepada lima orang peserta didik kelas X sebagai subjek uji coba.

Instrumen yang digunakan pada uji coba pengembangan dalam penelitian ini berbentuk angket respons dengan skala penilaian 1 sampai 4 pada setiap item pernyataan, yaitu skala tipe Likert yang dimodifikasi tanpa opsi netral, dengan tujuan mendorong responden memberikan penilaian yang lebih tegas terhadap setiap pernyataan yang diajukan, baik ke arah positif maupun negatif. Penghilangan opsi tengah pada skala penilaian merupakan salah satu teknik yang lazim digunakan dalam penelitian pengembangan untuk menghindari kecenderungan responden memilih jawaban netral tanpa memberikan penilaian yang jelas.

Setiap item pernyataan pada angket dikelompokkan ke dalam aspek penilaian tertentu, kemudian skor yang diperoleh dari seluruh responden dijumlahkan dan dibandingkan dengan skor maksimal yang mungkin dicapai, sehingga diperoleh persentase tingkat pencapaian pada masing-masing aspek maupun secara keseluruhan. Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori kepraktisan yang telah ditetapkan sebelumnya, misalnya kategori “sangat praktis” untuk rentang persentase tertentu, “praktis” untuk rentang persentase berikutnya, dan seterusnya. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif semacam ini banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena mampu memberikan

gambaran yang jelas dan mudah diinterpretasikan mengenai tingkat validitas maupun praktikalitas produk yang dikembangkan, tanpa memerlukan pengujian statistik inferensial yang lebih kompleks, mengingat tujuan utama uji coba pada tahap ini adalah memperoleh gambaran deskriptif, bukan menguji hipotesis atau melakukan generalisasi terhadap populasi yang lebih luas.

Secara keseluruhan, hasil uji coba pengembangan baik pada guru maupun peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis terhadap produk podcast “Akhlak Check”, dengan skor rata-rata di atas 90%. Temuan ini memperkuat asumsi teoretis yang diuraikan sebelumnya, khususnya terkait prinsip personalisasi dan modalitas dalam teori kognitif multimedia pembelajaran, di mana penyampaian materi melalui dialog dengan gaya bahasa santai dan dipadukan dengan ilustrasi visual pada setiap segmen terbukti mampu meningkatkan penerimaan pengguna terhadap materi yang disajikan.

Uji coba pengembangan pada peserta didik dilakukan terhadap lima orang peserta didik kelas X dengan menggunakan angket yang sama, terdiri atas 10 item pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat aspek, yaitu kondisi pembelajaran (item 1-2), penggunaan (item 3, 4, 5, 7), kebutuhan (item 6), dan manfaat (item 8, 9, 10). Hasil menunjukkan bahwa aspek kebutuhan dan manfaat multimedia interaktif masing-masing memperoleh persentase tertinggi, yaitu 100%, aspek penggunaan media memperoleh persentase 97,5%, sedangkan aspek kondisi pembelajaran memperoleh persentase terendah, yaitu 57,5%. Secara keseluruhan, peserta didik memberikan jumlah skor total 181 dari skor maksimal 200, atau setara dengan persentase 90,5% dengan kategori “sangat praktis”.

Tingginya persentase pada aspek kebutuhan, manfaat, dan penggunaan media menunjukkan bahwa peserta didik tidak mengalami kesulitan berarti dalam mengakses dan menggunakan produk podcast, serta merasakan manfaatnya secara maksimal dalam mendukung

pemahaman materi Akidah Akhlak. Temuan ini konsisten dengan karakteristik peserta didik sebagai generasi digital native sebagaimana diuraikan pada kajian teori podcast, yang pada umumnya lebih terbiasa dan lebih cepat beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis digital dibandingkan generasi sebelumnya.

Menariknya, aspek kondisi pembelajaran justru memperoleh persentase terendah pada penilaian peserta didik (57,5%), berbeda arah dengan penilaian guru pada aspek yang sama yang justru relatif tinggi (87,5%). Perbedaan arah penilaian ini dapat dimaknai sebagai perbedaan sudut pandang antara guru dan peserta didik dalam menilai kondisi pembelajaran sebelum penggunaan media podcast. Guru, yang telah terbiasa dengan kondisi pembelajaran menggunakan media konvensional, cenderung menilai kondisi pembelajaran yang ada saat ini masih tergolong baik dari sisi pengelolaan kelas. Sebaliknya, peserta didik yang mengalami langsung keterbatasan variasi media pembelajaran, menilai kondisi pembelajaran sebelumnya masih kurang menarik, sehingga kehadiran podcast interaktif dirasakan memberikan warna baru yang cukup signifikan dalam proses belajar mereka. Perbedaan persepsi semacam ini merupakan temuan yang lazim terjadi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, mengingat guru dan peserta didik menilai suatu kondisi pembelajaran dari pengalaman dan kebutuhan yang berbeda.

Namun demikian, hasil uji coba juga mengungkap dua aspek yang memerlukan perhatian lebih lanjut, yaitu aspek penggunaan media menurut guru dan aspek kondisi pembelajaran menurut peserta didik. Kedua temuan ini sejalan dengan keterbatasan multimedia interaktif yang telah diuraikan pada kajian teori, yaitu bahwa pemanfaatan media berbasis digital senantiasa bergantung pada kesiapan teknis pengguna serta ketersediaan perangkat pendukung. Oleh karena itu, temuan ini menjadi masukan berharga bagi peneliti untuk menyusun petunjuk penggunaan yang lebih rinci serta mempertimbangkan pendampingan

teknis pada saat produk digunakan secara lebih luas pada tahap Disseminate.

d. Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap penyebaran, video podcast digunakan secara terbatas pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X-D di MAN 1 Mandailing Natal yang melibatkan 32 peserta didik. Penyebaran dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan produk di lingkungan madrasah tempat penelitian. Setelah penggunaan media, guru dan peserta didik memberikan respons untuk menilai tingkat praktikalitas video podcast dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast yang digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak bagi peserta didik kelas X. Proses pengembangan produk mengacu pada model 4D yang terdiri atas empat tahapan, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Uraian pada bagian ini disajikan secara ringkas untuk tahap Define dan Design, kemudian diperdalam secara khusus pada tahap Development, mengingat tahap inilah yang menjadi inti proses pembuktian validitas dan praktikalitas produk melalui validasi ahli dan uji coba pengembangan.

B. Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba

1. Analisis Data Hasil Validasi oleh Ahli Media

Tahap validasi oleh ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil validasi multimedia interaktif yang didapatkan dari validator media oleh Bapak Syafri Martabe Rizka Nst, M. Pd sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
1	Fungsi media pembelajaran	93,3%	Sangat Valid

2	Keterbacaan	93,3%	Sangat Valid
3	Teknis	100%	Sangat Valid
4	Tampilan	86,7%	Sangat Valid
Penilaian Keseluruhan		92%	Sangat Valid

Pada tabel 4.2 di atas diketahui bahwa ahli media, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori “sangat valid” dimana ada aspek yang dinilai terdiri dari: *Pertama*, terkait fungsi media pembelajaran memperoleh persentase 93,3% dengan kategori “sangat valid”. *Kedua*, tentang keterbacaan memperoleh persentase 93,3% dengan kategori “sangat valid”. *Ketiga*, mengenai teknis memperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat valid”. *Keempat*, tampilan media memperoleh persentase 86,7% dengan kategori “sangat valid”.

Hasil validasi menunjukkan persentase keseluruhan sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Aspek teknis memperoleh nilai tertinggi, yaitu 100%, sedangkan tampilan memperoleh 86,7%. Meskipun seluruh aspek berada pada kategori sangat valid, catatan validator mengenai kejernihan audio tetap penting karena kualitas suara merupakan komponen utama dalam podcast. Dengan demikian, hasil validasi tidak hanya menunjukkan kelayakan produk, tetapi juga memberikan arah perbaikan pada kualitas produksi audio.

2. Analisis Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Tahap validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil validasi podcast yang didapatkan dari validator materi oleh Ibu Nurasih Nasution, S. Pd. I sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	100%	Sangat Valid
2	Keluasaan dan kejelasan materi	90%	Sangat Valid
3	Penyajian	93,3%	Sangat Valid
4	Kebahasaan	100%	Sangat Valid
5	Ketepatan dan kebermanfaatan media	100%	Sangat Valid
Penilaian Keseluruhan		96%	Sangat Valid

Pada tabel 4.3 di atas diketahui bahwa ahli materi, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh persentase sebesar sebesar 96% dengan kategori “sangat valid” dimana ada aspek yang dinilai terdiri dari: *Pertama*, materi memperoleh persentase sebesar sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”. *Kedua*, keluasaan dan kejelasan materi memperoleh persentase sebesar sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”. *Ketiga*, penyajian memperoleh persentase sebesar sebesar 93,3% dengan kategori “sangat valid”. *Keempat*, kebahasaan memperoleh persentase sebesar sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”. *Kelima*, ketepatan dan kebermanfaatan media memperoleh persentase sebesar sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan persentase skor yang didapatkan rata- sebesar 96% dengan kategori “sangat valid”.

Persentase keseluruhan validasi materi sebesar 96% dan berada pada kategori sangat valid. Nilai 100% diperoleh pada aspek materi, kebahasaan, serta ketepatan dan kebermanfaatan media. Aspek keluasaan dan kejelasan materi memperoleh 90%, sedangkan aspek penyajian memperoleh 93,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa substansi video podcast telah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran materi menjenguk orang sakit. Jika kedua hasil validasi dirata-ratakan, kualitas produk dari ahli media dan ahli materi mencapai 94%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa video podcast valid untuk dilanjutkan ke tahap uji coba setelah perbaikan berdasarkan masukan validator.

3. Data Uji Coba Pengembangan

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Data Respon Guru Uji Coba Pengembangan

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kondisi pembelajaran	87,5%	Sangat Praktis
Penggunaan media	62,5%	Praktis
Kebutuhan media pembelajaran interaktif	100%	Sangat Praktis
Manfaat Multimedia Interaktif	100%	Sangat Praktis
Penilaian Keseluruhan	90%	Sangat Praktis

Secara keseluruhan, guru memberikan penilaian dengan total skor 36 dari skor maksimal 40 atau setara dengan persentase 90%, yang berada pada kategori "Sangat Praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbentuk podcast dinilai sangat praktis oleh guru, terutama pada aspek kebutuhan media pembelajaran interaktif dan manfaat multimedia interaktif yang masing-masing mencapai persentase sempurna (100%). Hal ini mengindikasikan bahwa guru merasa produk ini benar-benar dibutuhkan dan memberikan manfaat nyata dalam mendukung proses pembelajaran Akidah Akhlak.

Meskipun demikian, aspek penggunaan media memperoleh persentase yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, yaitu 62,5%. Rendahnya skor pada aspek ini dapat menjadi catatan bahwa dari sisi teknis penggunaan (seperti kemudahan pengoperasian, kejelasan instruksi, atau kepraktisan penggunaan media di kelas), masih terdapat ruang untuk perbaikan meskipun secara umum produk masih tergolong praktis digunakan.

Guru memberikan total skor 36 dari skor maksimal 40 atau setara dengan 90%. Dua aspek memperoleh nilai 100%, yaitu kebutuhan media pembelajaran interaktif dan manfaat media. Hal ini menunjukkan bahwa guru menilai produk relevan dengan kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak. Aspek penggunaan media memperoleh nilai 62,5%, lebih rendah daripada aspek lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan operasional, petunjuk penggunaan, atau kesiapan sarana masih perlu diperhatikan meskipun penilaian keseluruhan terhadap produk sangat praktis.

Uji coba pengembangan pada peserta didik dilakukan terhadap 5 orang peserta didik kelas X dengan menggunakan angket yang sama, terdiri atas 10 item pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat aspek, yaitu: kondisi pembelajaran (item 1–2), penggunaan (item 3, 4, 5, 7), kebutuhan (item 6), dan manfaat (item 8, 9, 10). Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik Uji Coba Pengembangan

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kondisi pembelajaran	57,5%	Cukup Praktis

Penggunaan media	97,5%	Sangat Praktis
Kebutuhan	100%	Sangat Praktis
Manfaat	100%	Sangat Praktis
Penilaian Keseluruhan	90,5%	Sangat Praktis

Hasil uji coba pada peserta didik menunjukkan jumlah skor total 181 dari skor maksimal 200, atau setara dengan persentase 90,5%, yang berada pada kategori "Sangat Praktis". Aspek kebutuhan dan manfaat multimedia interaktif memperoleh persentase tertinggi, yaitu masing-masing 100%, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa sangat membutuhkan media pembelajaran ini dan merasakan manfaatnya secara maksimal dalam mendukung pemahaman materi Akidah Akhlak. Aspek penggunaan juga memperoleh persentase yang tinggi, yaitu 97,5%, yang mengindikasikan bahwa peserta didik tidak mengalami kesulitan berarti dalam mengakses dan menggunakan media podcast tersebut.

Namun demikian, aspek kondisi pembelajaran memperoleh persentase terendah, yaitu 57,5%. Hal ini menarik untuk dicermati karena aspek ini justru berbeda arah dengan hasil pada guru, yang menilai kondisi pembelajaran cukup tinggi (87,5%). Perbedaan ini dapat mengindikasikan adanya perbedaan persepsi antara guru dan peserta didik terhadap kondisi pembelajaran sebelum penggunaan media, misalnya terkait ketersediaan variasi media pembelajaran yang selama ini dirasakan peserta didik masih kurang, sehingga kehadiran media podcast interaktif ini dirasakan cukup memberikan warna baru dalam pembelajaran.

Hasil uji coba terhadap lima peserta didik memperoleh skor keseluruhan 90,5%. Aspek kebutuhan dan manfaat masing-masing mencapai 100%, penggunaan media 97,5%, sedangkan kondisi pembelajaran 57,5%. Pola tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menilai produk mudah digunakan dan bermanfaat, sementara kondisi pembelajaran sebelumnya masih dirasakan kurang bervariasi.

4. Data Praktikalitas

Uji praktikalitas ditujukan untuk mengetahui Tingkat kepraktikalitas

multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang sangat valid diujicobakan secara terbatas kepraktikalitasnya oleh guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak. Adapun hasil respon guru terhadap kepraktikalitasan multimedia interaktif berbentuk podcast adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Hasil Respon Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
1	Kondisi pembelajaran	87,5%	Sangat Praktis
2	Penggunaan media	75%	Praktis
3	Kebutuhan media pembelajaran interaktif	100%	Sangat Praktis
4	Manfaat Multimedia Interaktif Berbentuk Podcast	100%	Sangat Praktis
Penilaian Keseluruhan		92,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak memperoleh persentase 92,5% dengan kategori “sangat praktis”. Dimana pada aspek yang dinilai terdiri dari: *Pertama*, kondisi pembelajaran memperoleh persentase 87,5% dengan kategori “sangat praktis”. *Kedua*, penggunaan media memperoleh persentase 75% dengan kategori “praktis”. *Ketiga*, kebutuhan media pembelajaran interaktif memperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat praktis”. *Keempat*, manfaat Multimedia Interaktif memperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat praktis”.

Guru memberikan penilaian praktikalitas sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Kebutuhan terhadap media dan manfaat multimedia interaktif memperoleh 100%. Sementara itu, penggunaan media memperoleh 75% dan berada pada kategori praktis. Hasil ini memperlihatkan bahwa produk secara umum mudah diterapkan, tetapi aspek penggunaan masih dapat disempurnakan melalui petunjuk yang lebih jelas, peningkatan kualitas audio, dan kesiapan perangkat pendukung.

Uji Kepraktikan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktikan multimedia interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang sangat valid diujicobakan secara terbatas kepraktisannya pada peserta didik kelas X-D.

Adapun hasil respon 32 peserta didik terhadap kepraktisan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Hasil Respon Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
1	Kondisi pembelajaran	55,08%	Cukup Praktis
2	Penggunaan	91,02%	Sangat Praktis
3	Kebutuhan	87,50%	Sangat Praktis
4	Manfaat	97,14%	Sangat Praktis
Penilaian Keseluruhan		85,31%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast oleh peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak memperoleh persentase 85,31% dengan kategori “sangat praktis”. Dimana pada aspek yang dinilai terdiri dari: *Pertama*, kondisi pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak memperoleh persentase 55,08% dengan kategori “cukup praktis”. *Kedua*, penggunaan media memperoleh persentase 91,02% dengan kategori “sangat praktis”. *Ketiga*, kebutuhan terhadap media pembelajaran memperoleh persentase 87,50% dengan kategori “sangat praktis”. *Keempat*, Manfaat media memperoleh persentase 97,14% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan persentase dan skor yang didapatkan mencapai rata-rata skor keseluruhan sebesar 85,31% dengan kategori sangat praktis.

Respon 32 peserta didik memperoleh persentase keseluruhan 85,31% dengan kategori sangat praktis. Aspek manfaat media mencapai 97,14%, diikuti penggunaan media 91,02% dan kebutuhan media 87,50%. Kondisi pembelajaran memperoleh 55,08% dan menjadi aspek terendah. Pola ini konsisten dengan uji coba terbatas: peserta didik memberikan penilaian tinggi pada penggunaan dan manfaat podcast, tetapi penilaian terhadap kondisi pembelajaran lebih rendah. Dengan demikian, video podcast dinilai praktis sebagai media, sementara kondisi pembelajaran secara keseluruhan tetap dipengaruhi faktor lain seperti variasi strategi mengajar, perangkat, dan koneksi internet.

5. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh melalui pre-test yang diberikan sebelum pembelajaran menggunakan video podcast dan post-test yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan video podcast kepada 32 peserta didik kelas X-D. Kedua data dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan ketuntasan belajar dengan batas ketuntasan nilai 70 (Lampiran 7). Perbandingan data pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Peserta Didik (Pre-test dan Post-test)

Data	Pre-test	Post-test
N	32	32
Nilai rata-rata	68,43	98,59
Nilai tertinggi	95	100
Nilai terendah	35	85
Ketuntasan	53,12%	100%

Berdasarkan Tabel 4.8, pada pre-test nilai rata-rata peserta didik adalah 68,43 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 35. Sebanyak 17 dari 32 peserta didik (53,12%) mencapai nilai 70 ke atas, sedangkan 15 peserta didik (46,88%) memperoleh nilai di bawah 70. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi sebelum menggunakan video podcast belum merata.

Pada post-test, nilai rata-rata peserta didik adalah 98,59 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 85. Peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 32 dari 32 peserta didik (100%). Selisih nilai rata-rata antara pre-test dan post-test adalah 30,16 poin, sedangkan ketuntasan belajar naik sebesar 46,88 poin persentase, dari 53,12% menjadi 100%. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik meningkat setelah pembelajaran menggunakan video podcast.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar, data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan N-Gain dengan rumus $g = (\text{skor post-test} - \text{skor pre-test}) : (\text{skor ideal} - \text{skor pre-test})$, dengan skor ideal 100

(Lampiran 7). Nilai N-Gain tiap peserta didik berkisar antara 0,71 sampai 1,00. Sebanyak 27 peserta didik memperoleh N-Gain 1,00 karena nilai post-test mencapai 100, sedangkan 5 peserta didik lainnya memperoleh N-Gain antara 0,71 sampai 0,90, yaitu Faizan Ahmad (0,90), Mastia Anggina (0,81), Nazilah Rahmadani (0,90), Siti Novrianti Nasution (0,80), dan Zahro Tusita (0,71). Rata-rata N-Gain dihitung dengan rumus $\bar{g} = \Sigma g : N$ dan hasilnya disajikan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan N-Gain Peserta Didik

Data	Hasil
Rata-rata pre-test	68,43
Rata-rata post-test	98,59
Jumlah seluruh nilai N-Gain (Σg)	31,12
Rata-rata N-Gain ($\bar{g} = 31,12 : 32$)	0,97
Kategori N-Gain	Tinggi
Persentase N-Gain	97%
Tafsiran efektivitas	Efektif

Berdasarkan Tabel 4.9, jumlah seluruh nilai N-Gain adalah 31,12 sehingga rata-rata N-Gain sebesar $31,12 : 32 = 0,97$. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi karena lebih dari 0,7, dan seluruh peserta didik (32 orang) memperoleh N-Gain dengan kategori tinggi. Jika dinyatakan dalam persen, N-Gain sebesar $0,97 \times 100\% = 97\%$, yang berada di atas 75% sehingga ditafsirkan efektif.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast pada mata pelajaran Akidah Akhlak efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-D MAN 1 Mandailing Natal. Rata-rata nilai naik dari 68,43 menjadi 98,59, ketuntasan belajar naik dari 53,12% menjadi 100%, dan rata-rata N-Gain mencapai 0,97 dengan kategori tinggi serta tafsiran efektif.

C. Kajian Produk Akhir

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat bahwa peserta didik

membutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hal tersebut disebabkan bahwa selanjutnya guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak belum pernah melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik untuk memahami isi materi pelajaran. Haptanti, Hikmah dan Basuki (2024) menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami serta mengingat informasi terkait pelajaran yang diajarkan. Dengan permasalahan yang terjadi, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam bentuk podcast yang disajikan memuat materi pelajaran dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia remaja.

Usia tersebut sangat rentang sekali memiliki tingkat belajar yang tinggi, hal ini disebabkan oleh buku pegangan peserta didik yang minim akan visual, infografis dan interaktivitas. Hal ini sejalan dengan yang disebutkan Haptanti, Hikmah dan Basuki (2024) bahwa peserta didik merupakan *digital natives* yang mengingatkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi saja, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk bereksplorasi, berpartisipasi dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Dengan, multimedia interaktif yang dikembangkan sangat sesuai dengan tipe belajar peserta didik yang cenderung belajar secara visual.

Pada penggunaannya, perhatian peserta didik lebih berfokus pada proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik mudah memahami isi materi yang disampaikan, hal ini dibuktikan dengan respon yang komunikatif terkait pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Adapun faktor pendukung dalam proses pembelajaran yaitu tersedianya *infocus* yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan faktor-faktor penghambat yang muncul adalah kecepatan koneksi internet.

Hasil yang didapatkan melalui respon guru mata pelajaran Akidah Akhlak terdapat kepraktisan multimedia interaktif berbentuk podcast yang digunakan sangat praktis dengan persentase skor yang diperoleh mencapai 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan apresiasi yang sangat baik dalam

penggunaan multimedia interaktif. Sedangkan hasil pengisian respon dari peserta didik 32 peserta didik kelas X-D terhadap kepraktisan multimedia interaktif berbentuk podcast sangat praktis dengan persentase skor yang diperoleh 85,31%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan apresiasi yang sangat baik dalam penggunaan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba pengembangan, serta data praktikalitas yang telah dipaparkan sebelumnya, produk multimedia interaktif berbentuk podcast "Akhlak Check" memiliki sejumlah kelebihan sekaligus kekurangan yang perlu dikemukakan sebagai bahan kajian produk akhir.

1. Kelebihan Produk

- a. Produk dikemas dalam bentuk podcast dialog dengan narasumber, disajikan dengan gaya bahasa santai, komunikatif dan edukatif, sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik usia remaja yang merupakan generasi digital natives.
- b. Produk mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio dan video sekaligus dalam satu sajian, sehingga mampu mengatasi keterbatasan media konvensional (papan tulis) yang selama ini digunakan guru dan dinilai kurang menarik serta minim visual.
- c. Produk dapat diakses melalui handphone kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung kemandirian belajar peserta didik di luar jam pembelajaran di kelas.
- d. Naskah podcast disusun dengan alur pembuka–inti–penutup yang jelas dan sistematis, sehingga memudahkan peserta didik mengikuti tahapan penyampaian materi secara runtut.
- e. Materi disusun sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), serta diperkaya dengan contoh dan ilustrasi kontekstual (menjenguk orang sakit), sehingga materi lebih mudah dipahami dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Format dialog interaktif mendorong peserta didik lebih aktif berpartisipasi, terlihat dari respons yang komunikatif terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan selama proses pembelajaran.

2. Kekurangan Produk

- a. Penggunaan produk masih bergantung pada koneksi internet dan ketersediaan perangkat pendukung seperti handphone dan infocus, sehingga kecepatan koneksi internet menjadi salah satu faktor penghambat yang muncul selama proses pembelajaran.
- b. Pada tahap validasi, ahli media memberikan catatan bahwa kualitas audio podcast masih kurang jelas dan menyarankan penggunaan mikrofon eksternal, menunjukkan bahwa dari sisi teknis produksi audio, produk masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut.
- c. Materi yang disajikan masih terbatas pada satu tema pembahasan, yaitu "Menjenguk Orang Sakit Sebagai Cerminan Sikap Peduli Terhadap Sesama", sehingga belum mencakup keseluruhan pokok bahasan pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X.

D. Pembahasan

Bagian ini menyajikan pembahasan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk podcast "Akhlak Check" pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Mandailing Natal, yang disusun berdasarkan rumusan masalah penelitian. Pembahasan tidak hanya mengulang hasil yang telah dipaparkan, tetapi menjelaskan mengapa hasil tersebut diperoleh dengan membandingkannya dengan teori, penelitian terdahulu, kondisi lapangan, karakteristik peserta didik, dan karakteristik podcast.

1. Media Pembelajaran yang Digunakan pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di MAN 1 Mandailing Natal

Hasil wawancara dan observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Mandailing Natal masih bertumpu pada papan tulis dan buku paket, sedangkan media interaktif belum dimanfaatkan guru. Kondisi ini dapat dipahami karena media tersebut tersedia, mudah digunakan, dan tidak bergantung pada perangkat teknologi di daerah yang fasilitasnya masih terbatas. Selain itu, guru pengampu belum pernah mengembangkan media pembelajaran lain,

sehingga kebiasaan mengajar dengan ceramah satu arah tetap bertahan. Dengan demikian, penggunaan media konvensional lebih mencerminkan keterbatasan sarana dan kebiasaan mengajar daripada kelalaian guru.

Persoalannya, karakteristik materi Akidah Akhlak tidak sepenuhnya sesuai dengan media tersebut. Materi ini sarat nilai, adab, dan contoh perilaku yang idealnya diperlihatkan dalam situasi nyata, sedangkan papan tulis hanya menyajikan tulisan dan penjelasan lisan. Menurut Pagarra dkk. (2022), multimedia terdiri atas teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi yang saling melengkapi dalam menyampaikan pesan, sehingga satu saluran penyajian saja belum memenuhi kelengkapan itu. Temuan ini sejalan dengan Prayetno (2025) dan Nurdewi (2022) yang menyatakan bahwa media konvensional dapat menyulitkan peserta didik memahami materi dan memengaruhi hasil belajarnya. Data pre-test mendukung hal tersebut: rata-rata nilai hanya 68,43 dan 15 dari 32 peserta didik (46,88%) belum mencapai nilai 70, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi belum merata.

2. Kebutuhan Guru dan Peserta Didik pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas X di MAN 1 Mandailing Natal

Guru dan peserta didik sama-sama membutuhkan media berbasis multimedia interaktif. Guru menghendaki media yang memuat teks, gambar, audio, dan video, tidak terlalu padat teks, serta memiliki alur pembuka, inti, dan penutup yang jelas. Permintaan ini selaras dengan kajian teori bahwa unsur multimedia perlu digabungkan secara proporsional karena media yang terlalu padat teks atau terlalu banyak efek justru dapat mengganggu perhatian peserta didik (Pagarra dkk., 2022). Dengan kata lain, kebutuhan guru tidak hanya berupa media yang menarik, tetapi media yang sederhana dan terarah pada materi.

Dari sisi peserta didik, hasil observasi menunjukkan rasa ingin tahu terhadap Akidah Akhlak tergolong tinggi, tetapi keaktifan mereka rendah karena bahan ajar kurang mendukung. Hal ini mengindikasikan bahwa masalahnya terletak pada cara penyajian materi, bukan pada

motivasi peserta didik. Haptanti, Hikmah, dan Basuki (2024) menjelaskan bahwa peserta didik masa kini adalah digital natives yang membutuhkan ruang untuk bereksplorasi, berpartisipasi, dan memperoleh umpan balik, sementara buku paket yang minim visual belum menyediakan ruang tersebut. Pola yang sama muncul pada angket praktikalitas: kebutuhan terhadap media interaktif dinilai tinggi (87,50%), sedangkan kondisi pembelajaran yang dirasakan selama ini hanya 55,08%. Kebutuhan serupa di jenjang madrasah aliyah juga tampak pada penelitian Rizal (2023) yang mengembangkan media interaktif Akidah Akhlak untuk kelas X MAN 1 Kediri.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik

Pengembangan produk mengikuti model 4D, dan urutan tahapnya membantu menjelaskan mengapa hasil validasi tinggi. Pada tahap Define, analisis awal-akhir, peserta didik, kurikulum, kebutuhan, dan konsep dilakukan lebih dahulu sehingga produk berangkat dari masalah nyata di kelas, bukan dari asumsi peneliti. Pada tahap Design, tujuan pembelajaran dirumuskan dari CP dan TP, kemudian naskah disusun dan diproduksi dengan CapCut. Hal ini sejalan dengan Yarisda (2025) yang menyatakan bahwa podcast dapat mencapai kategori valid dan praktis apabila desainnya disusun berdasarkan analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan evaluasi pengguna. Dengan demikian, validasi media 92% dan materi 96% yang keduanya berada pada kategori sangat valid lebih tepat dipahami sebagai hasil proses pengembangan yang sistematis, bukan sekadar angka penilaian.

Perbedaan antaraspek juga dapat dijelaskan. Pada validasi media, aspek teknis memperoleh 100%, fungsi media dan keterbacaan 93,3%, sedangkan tampilan paling rendah, yaitu 86,7%. Catatan validator tentang kejernihan audio dan saran menggunakan mikrofon eksternal menunjukkan bahwa kualitas produksi menjadi titik lemah. Hal ini penting karena suara merupakan komponen utama podcast dan,

sebagaimana diuraikan pada kajian teori, kualitas audio dan visual menentukan kenyamanan belajar. Pada validasi materi, aspek materi, kebahasaan, serta ketepatan dan kebermanfaatan media mencapai 100% karena isi disusun mengikuti CP dan TP dan memuat dalil, hukum, adab, dan hikmah menjenguk orang sakit. Aspek keluasan dan kejelasan materi paling rendah (90%) karena produk baru memuat satu tema pembahasan, sebagaimana juga diakui sebagai kekurangan produk.

Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Husna dkk. (2024) memperoleh validasi media 92% dan materi 93%, Marenda dkk. (2025) memperoleh materi 92% dan media 97%, dan Rizal (2023) memperoleh media 92% dan materi 81%. Persentase validasi penelitian ini berada pada rentang yang sama; validasi materi 96% lebih tinggi daripada ketiga penelitian tersebut, tetapi masih di bawah validasi materi 100% pada Badriyah (2018). Perbedaan angka antarpelitian kemungkinan dipengaruhi oleh perbedaan produk, jenjang, cakupan materi, dan validator, sehingga perbandingan ini bersifat indikatif. Konsistensi ini menunjukkan bahwa media interaktif Akidah Akhlak yang dikembangkan secara bertahap dan divalidasi ahli umumnya mencapai kategori sangat valid. Namun, validasi hanya menilai validitas produk menurut seorang ahli media dan seorang ahli materi, sehingga belum membuktikan pengaruh produk terhadap pemahaman peserta didik. Hal itu perlu dilihat dari praktikalitas dan hasil belajar. Selain itu, sebagaimana diuraikan dalam kajian teori, penggunaan teknologi tidak otomatis meningkatkan hasil belajar apabila isi tidak sesuai atau penyajian tidak terarah, sehingga validasi ahli menjadi langkah penting sebelum produk diujicobakan.

4. Desain Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbentuk Podcast

Pemilihan podcast dialog dengan narasumber berkaitan dengan karakteristik podcast dan karakteristik peserta didik. Dialog membuat materi terasa lebih komunikatif dibandingkan penjelasan satu arah, dan gaya bahasa yang santai sesuai dengan peserta didik usia remaja. Format

audio-visual memungkinkan contoh situasi menjenguk orang sakit ditampilkan secara kontekstual, sehingga nilai kepedulian tidak hanya dijelaskan, tetapi juga digambarkan. Podcast juga dapat diputar kembali melalui telepon genggam, sehingga peserta didik dapat mengulang bagian yang belum dipahami tanpa menunggu jam pelajaran. Karakteristik ini sejalan dengan pendapat Haptanti, Hikmah, dan Basuki (2024) bahwa media interaktif membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat informasi, serta dengan temuan Kurniasari, Safitri, dan Sujarwo (2024) bahwa podcast berpotensi mendukung hasil belajar.

Meskipun demikian, interaktivitas video podcast ini tidak lahir dari fitur teknologinya semata. Sesuai definisi pada kajian teori, interaktivitas dibangun melalui kegiatan tanya jawab, diskusi, dan pemutaran ulang yang menyertai penggunaan media. Durasi 27 menit juga tergolong panjang untuk satu kali tayang, sehingga peran guru dalam memberi jeda, mengajukan pertanyaan, dan memberi penguatan menjadi penentu keberhasilan. Hal ini dapat menjadi catatan bahwa desain produk sudah sesuai karakteristik peserta didik, tetapi dampaknya tetap bergantung pada cara guru mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran.

5. Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbentuk Podcast

Respons guru (92,5%) dan respons 32 peserta didik (85,31%) sama-sama berada pada kategori sangat praktis. Aspek kebutuhan dan manfaat memperoleh nilai tinggi pada kedua kelompok (guru 100% pada kedua aspek; peserta didik 87,50% dan 97,14%). Hal ini dapat dijelaskan oleh kondisi lapangan: pembelajaran sebelumnya hanya bertumpu pada papan tulis dan buku paket, dan guru memang menyatakan membutuhkan media yang memuat teks, gambar, audio, dan video. Karena produk dirancang dari analisis kebutuhan, pengguna merasakan bahwa media tersebut menjawab masalah yang mereka hadapi, sejalan dengan temuan Yarisda (2025). Dari sisi karakteristik podcast, kemudahan diakses melalui telepon genggam dan dapat diputar ulang sebagaimana diuraikan

pada kajian teori, serta kedekatan peserta didik sebagai digital natives dengan perangkat digital (Haptanti, Hikmah, dan Basuki, 2024), menjadi alasan wajar mengapa aspek penggunaan dinilai tinggi oleh peserta didik (91,02%). Hasil ini sejalan dengan kepraktisan pada penelitian terdahulu: respons peserta didik 85% pada Husna dkk. (2024), 88% pada Yana (2023), 85% pada Badriyah (2018) dan Rizal (2023), serta 95% pada Marenda dkk. (2025). Dengan demikian, nilai 85,31% berada di rentang penelitian sejenis. Skor peserta didik yang sedikit lebih rendah daripada skor guru kemungkinan ikut dipengaruhi oleh aspek kondisi pembelajaran yang hanya 55,08%, sebagaimana dijelaskan pada paragraf berikut.

Aspek yang relatif rendah juga memiliki penjelasan. Pada guru, aspek penggunaan media hanya 75% (62,5% pada uji coba terbatas). Rendahnya nilai ini dapat dikaitkan dengan kendala teknis yang muncul di lapangan, yaitu kecepatan koneksi internet serta ketergantungan pada telepon genggam dan infocus. Guru yang bertanggung jawab menjalankan pembelajaran cenderung lebih peka terhadap kendala tersebut. Keterbatasan ini sesuai dengan kajian teori bahwa multimedia digital bergantung pada perangkat, listrik, dan jaringan internet. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyiapkan berkas video di perangkat sebelum pembelajaran dimulai.

Pada peserta didik, aspek kondisi pembelajaran paling rendah (55,08%) meskipun aspek penggunaan (91,02%) dan manfaat (97,14%) tinggi. Perbedaan ini tidak berarti produknya kurang praktis, karena aspek kondisi pembelajaran menilai suasana belajar yang dirasakan peserta didik, yang selama ini masih bertumpu pada papan tulis dan buku paket. Peserta didik menilai podcast mudah digunakan dan bermanfaat, tetapi menilai kondisi pembelajaran secara umum kurang bervariasi. Pola ini memperkuat temuan analisis kebutuhan bahwa pembelajaran sebelumnya memang memerlukan variasi media. Karena penelitian ini menggunakan 32 peserta didik dari satu kelas, kesimpulan praktikalitas berlaku untuk kelas tersebut dan belum dapat digeneralisasi ke kelas lain.

6. Hasil Belajar Peserta Didik setelah Menggunakan Media Pembelajaran Podcast

Hasil belajar peserta didik meningkat setelah pembelajaran menggunakan video podcast. Rata-rata nilai naik dari 68,43 pada pre-test menjadi 98,59 pada post-test, dengan kenaikan 30,16 poin, dan rata-rata N-Gain sebesar 0,97 (kategori tinggi; 97% sehingga ditafsirkan efektif). Pada pre-test, 15 dari 32 peserta didik belum mencapai nilai 70, sedangkan setelah pembelajaran ketuntasan naik dari 53,12% (17 dari 32 peserta didik) menjadi 100% (32 dari 32 peserta didik). Seluruh peserta didik memperoleh N-Gain kategori tinggi (0,71 sampai 1,00), sehingga peningkatan terjadi merata dan tidak hanya pada peserta didik yang sejak awal sudah memahami materi. Pemerataan ini penting karena masalah awal yang ditemukan di lapangan adalah pemahaman peserta didik yang belum merata.

Beberapa hal dapat menjelaskan hasil tersebut. Pertama, karakteristik podcast: dialog, contoh situasi nyata, dan pengulangan membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat, sebagaimana dikemukakan Haptanti, Hikmah, dan Basuki (2024). Kedua, hasil belajar merupakan perubahan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (Susanto dalam Purwaningsih, 2022), dan menurut Lestari (2019) hasil belajar yang baik menandakan proses pembelajaran berjalan baik. Peningkatan nilai ini dapat dibaca sebagai indikasi bahwa penyajian materi melalui podcast lebih sesuai dengan cara belajar peserta didik yang cenderung visual dan interaktif. Ketiga, karena hasil belajar merupakan hasil interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar (Dimiyati dan Mudjiono dalam Yandi dan Putri, 2023), peningkatan ini tidak hanya berasal dari media, tetapi juga dari tanya jawab dan penguatan guru yang menyertai penayangan. Keempat, kondisi lapangan mendukung: peserta didik memberikan respons yang komunikatif terhadap pertanyaan yang diajukan, dan infocus tersedia selama pembelajaran. Selain itu, rendahnya hasil pre-test pada sebagian peserta didik membuka ruang peningkatan

yang besar, sedangkan materi menjenguk orang sakit bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari.

Hasil ini sejalan dengan Yana (2023) yang menyimpulkan bahwa media Autoplay valid dan membantu meningkatkan hasil belajar, serta dengan Badriyah (2018) yang mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kelas XI madrasah aliyah. Temuan ini juga mendukung potensi podcast pada hasil belajar menurut Kurniasari, Safitri, dan Sujarwo (2024). Namun, hasil ini perlu ditafsirkan hati-hati. Penelitian ini tidak memiliki kelompok pembandingan, sehingga kenaikan nilai tidak dapat sepenuhnya dikaitkan dengan podcast saja; pembelajaran oleh guru, tanya jawab, dan kedekatan peserta didik dengan butir soal setelah pre-test juga dapat berperan. Selain itu, sebagian besar nilai post-test mencapai 100 sehingga hasil cenderung terkumpul pada nilai maksimum, materinya hanya satu tema, dan uji coba dilakukan pada satu kelas. Karena itu, hasil ini menunjukkan bahwa media podcast efektif pada kondisi penelitian ini dan perlu diuji lebih lanjut pada materi dan kelas lain, idealnya dengan kelompok pembandingan.

Secara keseluruhan, ketiga kelompok temuan saling berkaitan tetapi mengukur hal yang berbeda. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa isi dan tampilan produk sudah sesuai sebelum digunakan, praktikalitas yang tinggi menunjukkan bahwa produk dapat diterapkan guru dan diterima peserta didik di kelas, dan peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaannya diikuti perubahan pemahaman. Ketiganya tidak dapat saling menggantikan: produk yang valid belum tentu praktis, dan produk yang praktis belum tentu efektif. Selain itu, sebagaimana ditegaskan dalam kajian teori, penggunaan teknologi tidak otomatis meningkatkan hasil belajar apabila tidak diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Karena itu, kelemahan yang ditemukan, yaitu kejernihan audio, kendala koneksi internet, dan durasi 27 menit yang tergolong panjang, perlu diperbaiki agar manfaat produk tidak bergantung pada kondisi tertentu saja.