

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh
District, Majalengka Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 4 Year 2025

 **DOI** : 10.61227

 **E-ISSN** : 2775-0787

 **P-ISSN** : 2774-9290



Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Audio Visual Berbasis ICT

2718– 2732

Development of ICT-Based Audio- Visual Islamic Religious Education (PAI) Teaching Materials

Artikel dikirim :


2025-08-13

Artikel diterima :


2025-09-02

Artikel diterbitkan :

2025-10-01

 Wahyudin^{1*}, Wilda Agista², Dewi Lasmani³, Dewi Yuliyana⁴,
Padilah Achmad⁵, Sri Wurini Adhya Garini⁶

 ^{1,2,3,4,5,6} Sekolah Tinggi Agama Islam Haji Agus Salim
(STAIHAS) Cikarang Bekasi

 Email Correspondence : nswahyudin306@gmail.com

Kata Kunci:

Bahan Ajar, PAI, Audio Visual,
ICT, Teknologi Pembelajaran

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah mengubah paradigma pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar PAI berbasis audiovisual berbasis ICT untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMA Negeri X Kota Y sebanyak 32 orang, dengan guru PAI sebagai mitra pendamping. Penelitian dilakukan di SMA Negeri X pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Metode penelitian menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) model Borg & Gall yang disederhanakan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi pakar, tes hasil belajar (pre-test dan post-test), serta angket respon siswa dan guru. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menghitung skor validasi, respon, serta uji peningkatan hasil belajar

melalui perhitungan N-Gain, dan analisis kualitatif untuk mendeskripsikan masukan pakar dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk akhir berupa video pembelajaran interaktif dengan kombinasi teks, animasi, narasi audio, dan kuis digital dinilai sangat layak oleh pakar (skor rata-rata 87,6%). Uji coba terbatas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata post-test sebesar 23,4 poin dengan N-Gain 0,65 (kategori sedang-tinggi). Respon siswa juga sangat positif, dengan skor rata-rata 89% pada aspek visual, 87% kemudahan penggunaan, dan 90% keterlibatan. Guru menilai bahan ajar ini mampu menghemat waktu, memudahkan penanaman nilai Islami, dan mendorong kemandirian belajar siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah bahan ajar PAI audiovisual berbasis ICT terbukti efektif, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI. Rekomendasi penelitian lanjutan adalah memperluas subjek uji coba ke sekolah dan jenjang lain, mengintegrasikan bahan ajar ke dalam platform LMS yang lebih beragam, serta mengeksplorasi teknologi baru seperti Virtual Reality (VR) atau Artificial Intelligence (AI) untuk memperkaya pengalaman belajar PAI di masa depan.

Keywords:

Teaching Materials, PAI, Audio Visual, ICT, Learning Technology

Abstract: The development of information and communication technology (ICT) has transformed the learning paradigm, including in Islamic Religious Education (PAI). This research aims to develop ICT-based audiovisual PAI teaching materials to improve learning effectiveness and student understanding of religious material. The subjects were 32 11th-grade students at State Senior High School X, City Y, with PAI teachers as mentors. The research was conducted at State Senior High School X in the even semester of the 2023/2024 academic year. The research method used a simplified Borg & Gall research and development (R&D) model. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires, learning outcome tests (pre-test and post-test), and student and teacher response questionnaires. Data were analyzed using quantitative descriptive analysis to calculate validation scores, responses, and learning outcome improvement tests using the N-Gain calculation, and qualitative analysis to describe expert and teacher input. The results showed that the final product, an interactive learning video combining text, animation, audio narration, and digital quizzes, was deemed highly feasible by experts (average score of 87.6%). A limited trial showed an average post-test score increase of 23.4 points with an N-Gain of 0.65 (medium-high category). Student responses were also very positive, with average scores of 89% for visual aspects, 87% for ease of use, and 90% for engagement. Teachers assessed that these teaching materials saved time, facilitated the instillation of Islamic values, and encouraged student independence in learning. The conclusion of this study is that ICT-based audiovisual Islamic Religious Education teaching materials are proven to be effective, engaging, and suitable for use in Islamic Religious Education learning. Recommendations for further research include expanding the trial to other schools and levels, integrating the teaching materials into a wider range of LMS platforms, and exploring new technologies such as Virtual Reality (VR) or Artificial Intelligence (AI) to enrich the Islamic Religious Education learning experience in the future.

Copyright © 2025, Authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang memiliki tujuan utama membentuk karakter, akhlak mulia, dan pemahaman yang benar terhadap ajaran Islam. Dalam konteks pendidikan nasional, PAI tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan agama, tetapi juga menjadi media internalisasi nilai-nilai spiritual yang memandu perilaku peserta didik di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PAI tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga dari perubahan sikap dan perilaku siswa.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Banyak sekali media dilingkungan sekitar kita yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, untuk itu perlu kita pilih. Pemilihan ini penting dalam rangka, agar ketika media pembelajaran itu kita pilih sebagai alat bantu penyampai pesan benar - benar menjadi alat bantu yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang hal ini akan diuraikan sebagai berikut: Menurut Suryani (2016) Tujuan pembelajaran. Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik media yang akan digunakan

Seiring perkembangan zaman, tantangan pendidikan agama semakin kompleks. Generasi muda saat ini dihadapkan pada arus globalisasi yang membawa beragam informasi, nilai, dan budaya yang tidak selalu selaras dengan ajaran Islam(Djayadin, 2025). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah mempengaruhi pola pikir, gaya hidup, serta cara belajar siswa. Sementara itu, metode pembelajaran PAI di banyak sekolah masih didominasi oleh ceramah konvensional yang cenderung satu arah. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dan minimnya pengalaman belajar yang kontekstual.(Syafei, 2019)

Bahan ajar menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat membantu guru menyampaikan materi secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar PAI yang digunakan guru masih banyak berbentuk teks tertulis tanpa dukungan media visual dan audiovisual yang menarik. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan cenderung menganggap pelajaran PAI sebagai mata pelajaran hafalan semata, bukan sebagai pedoman hidup yang aplikatif.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan retensi informasi. Audiovisual menggabungkan unsur suara, gambar, animasi, dan teks sehingga dapat merangsang lebih dari satu indera siswa. Informasi yang disampaikan melalui jalur verbal dan visual secara

bersamaan akan lebih mudah diproses dan diingat oleh siswa. Dalam konteks PAI, audiovisual dapat digunakan untuk menampilkan kisah-kisah nabi, ilustrasi peristiwa sejarah Islam, penjelasan konsep ibadah, dan pembahasan nilai-nilai moral secara lebih hidup dan nyata.

Integrasi ICT dalam bahan ajar PAI bukan sekadar mengikuti tren teknologi, tetapi merupakan kebutuhan yang mendesak. Kurikulum Merdeka yang sedang diimplementasikan mendorong pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, dan memanfaatkan teknologi. Hal ini membuka peluang bagi guru PAI untuk mengembangkan bahan ajar inovatif yang memanfaatkan perangkat lunak presentasi, aplikasi video, dan platform pembelajaran daring. Dengan demikian, pembelajaran tidak terbatas di ruang kelas, tetapi dapat diakses siswa kapan pun dan di mana pun.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahan ajar audiovisual berbasis ICT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk PAI. Banyak penelitian terdahulu yang relevan yang mengkaji tentang pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Misalnya, penelitian Supriadi (2020) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMP dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kemudian penelitian Haryanto (2021) menemukan bahwa pemanfaatan bahan ajar PAI berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep keagamaan sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa. Selanjutnya, penelitian Djayadin (2023) membuktikan bahwa bahan ajar audiovisual berbasis pembelajaran kontekstual pada kelas inklusif efektif membantu siswa dengan kebutuhan belajar yang beragam memahami materi PAI secara lebih mudah.

Namun, dari ketiga tulisan tersebut belum ada yang mengkaji integrasi bahan ajar audiovisual berbasis ICT dalam model pembelajaran blended learning dengan platform digital (Google Classroom dan YouTube Education). Bagian ini penting dikaji karena penggunaan platform digital memungkinkan pembelajaran PAI tidak hanya lebih menarik dan fleksibel, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran jarak jauh maupun kombinasi tatap muka.

Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada media presentasi sederhana atau video pembelajaran umum, belum banyak yang mengembangkan bahan ajar terstruktur berbasis ICT dengan integrasi fitur interaktif dan evaluasi otomatis.

Selain itu, perkembangan fenomena radikalisme dan degradasi moral di kalangan remaja juga menjadi alasan penting untuk memperbarui bahan ajar PAI. Pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berbasis teknologi dapat membantu menyampaikan pesan-pesan Islam secara damai, moderat, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan audiovisual, guru dapat memvisualisasikan pesan-pesan toleransi, kerja sama, dan kasih sayang antar sesama yang diajarkan dalam Islam.

Kendala yang sering dihadapi guru dalam mengembangkan bahan ajar audiovisual adalah keterbatasan waktu, keterampilan teknologi, dan akses terhadap sumber daya. Oleh karena itu, diperlukan model pengembangan bahan ajar PAI berbasis ICT yang praktis, mudah diadaptasi, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Model ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas tanpa memerlukan keahlian teknis yang rumit.

Di sisi lain, peserta didik SMA saat ini termasuk dalam kategori digital native yang sudah terbiasa menggunakan gawai dan internet sejak kecil. Mereka cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis pengalaman langsung. Hal ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi guru PAI untuk menyesuaikan metode dan bahan ajar dengan preferensi belajar siswa agar pembelajaran lebih efektif.

Pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis ICT untuk PAI juga memiliki implikasi teoritis. Proses pengembangan dapat mengacu pada teori pembelajaran multimedia dari yang menekankan pentingnya penggabungan kata dan gambar secara seimbang untuk meningkatkan pemahaman. Secara praktis, bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Dalam konteks pendidikan karakter, bahan ajar audiovisual berbasis ICT dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis keteladanan (*role modeling*). Misalnya, menampilkan rekaman tokoh-tokoh Islam yang memberikan ceramah inspiratif, video dokumenter tentang kehidupan Rasulullah, atau simulasi animasi tata cara ibadah. Penyajian visual ini dapat memperkuat pesan moral yang disampaikan guru di kelas.

Kehadiran teknologi dalam pendidikan tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, tetapi untuk memperkuat dan memperkaya proses pembelajaran. Guru tetap menjadi fasilitator utama yang membimbing, mengarahkan, dan memotivasi siswa. Bahan ajar audiovisual berbasis ICT hanyalah salah satu instrumen untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Sejalan dengan visi pendidikan abad ke-21, siswa perlu dibekali dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Bahan ajar PAI berbasis audiovisual dapat mengintegrasikan keterampilan tersebut melalui aktivitas belajar yang mendorong diskusi, kerja kelompok, dan refleksi kritis terhadap materi agama.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar PAI berbasis audiovisual dengan memanfaatkan ICT, yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik tetapi juga mengintegrasikan fitur interaktif untuk evaluasi dan refleksi siswa. Produk yang dihasilkan diharapkan memiliki keunggulan dalam hal konten yang relevan, desain visual yang menarik, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA.

Dengan penelitian ini, diharapkan tercipta model pengembangan bahan ajar PAI yang dapat diadopsi oleh guru di berbagai sekolah, sehingga pembelajaran agama Islam menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan berdaya guna bagi generasi muda yang hidup di era digital.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis audiovisual dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi langkah-langkah yang disederhanakan menjadi lima tahap utama, menyesuaikan dengan keterbatasan waktu dan sumber daya di lapangan.

Pendekatan yang digunakan adalah *mixed methods*, yakni menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis tanggapan siswa dan guru terhadap kualitas bahan ajar.

Tahapan Penelitian Borg & Gall (disederhanakan)

Karena penelitian pengembangan sering disesuaikan dengan kebutuhan, maka digunakan 7–10 tahap pokok dari 10 tahapan Borg & Gall:

1. *Research and Information Collecting*

Melakukan kajian teori, studi literatur, serta analisis kebutuhan terkait bahan ajar PAI berbasis ICT.

2. *Planning*

Menyusun rancangan awal bahan ajar audio visual PAI meliputi tujuan pembelajaran, materi, media, serta skenario pembelajaran.

3. *Develop Preliminary Form of Product*

Mengembangkan prototipe awal bahan ajar audio visual berbasis ICT.

4. *Preliminary Field Testing*

Melakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil peserta didik dan guru PAI untuk memperoleh masukan.

5. *Main Product Revision*

Merevisi produk berdasarkan hasil uji coba terbatas.

6. *Main Field Testing*

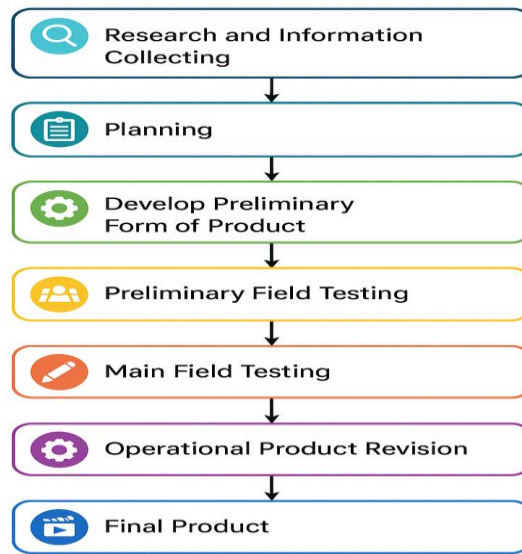
Uji coba lapangan pada kelompok yang lebih luas untuk menilai keefektifan bahan ajar.

7. *Operational Product Revision*

Penyempurnaan bahan ajar berdasarkan uji coba lapangan.

8. *Final Product*

Produk akhir bahan ajar audio visual berbasis ICT siap digunakan dalam pembelajaran PAI.



Gambar 1. Desain Gambar Penelitian Borg & Gall

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri X yang berlokasi di Kota X pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Subjek penelitian terdiri dari:

1. Uji coba terbatas: 30 siswa kelas XI IPS 1
2. Uji coba luas: 90 siswa dari tiga kelas XI (IPA dan IPS)
3. Partisipan pendukung 3 guru PAI dan 1 kepala sekolah

Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas ICT memadai, siswa terbiasa menggunakan perangkat digital, dan guru bersedia terlibat aktif dalam proses penelitian.

Desain dan Model Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar mengacu pada lima tahap modifikasi Borg & Gall:

1. Analisis kebutuhan: Identifikasi kebutuhan bahan ajar melalui observasi pembelajaran, wawancara guru, dan penyebaran angket kepada siswa.
2. video, desain visual, dan komponen interaktif.
3. Pengembangan produk: Produksi bahan ajar audiovisual menggunakan aplikasi Canva, PowerPoint, Camtasia Studio, dan Filmora, dilengkapi narasi, animasi, serta kuis interaktif berbasis Google Forms.
4. Uji coba produk: Pelaksanaan uji coba terbatas diikuti revisi, kemudian uji coba luas untuk mengukur keefektifan.

5. Implementasi dan revisi akhir: Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran reguler, dilanjutkan revisi akhir berdasarkan evaluasi lapangan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi:

- a. Tes hasil belajar: Berbentuk multiple choice 20 butir soal untuk pre-test dan post-test, mengacu pada indikator kompetensi dasar PAI kelas XI.
- b. Angket respon siswa: Skala Likert 4 poin untuk menilai aspek tampilan, isi, bahasa, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan.
- c. Wawancara guru: Panduan wawancara semi-terstruktur untuk mendapatkan masukan terkait efektivitas bahan ajar.
- d. Lembar observasi keterlibatan siswa: Digunakan selama pembelajaran untuk menilai aktivitas dan partisipasi siswa.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas isi tes dan angket diperoleh melalui expert judgment* dari dua dosen ahli media pembelajaran dan satu guru PAI senior.

Reliabilitas tes dihitung menggunakan rumus KR-20, sedangkan reliabilitas angket diuji dengan koefisien Cronbach's Alpha menggunakan bantuan SPSS 26. Nilai reliabilitas dianggap baik jika $\geq 0,70$.

Prosedur Pengumpulan Data

1. Tahap awal: Pre-test dilakukan sebelum penggunaan bahan ajar untuk mengukur pengetahuan awal siswa.
2. Tahap perlakuan: Bahan ajar audiovisual digunakan selama 3 kali pertemuan (3×90 menit) dengan pendekatan *blended learning** (tatap muka dan tugas daring).
3. Tahap akhir: Post-test dilaksanakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Angket respon siswa dan wawancara guru dilakukan setelah pembelajaran selesai.

Teknik Analisis Data

1. Data Kuantitatif

Uji paired sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan nilai pre-test dan post-test. Analisis N-Gain digunakan untuk menghitung efektivitas peningkatan hasil belajar. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk data angket respon siswa.

2. Data Kualitatif

Hasil wawancara guru dan catatan observasi dianalisis dengan teknik thematic analysis untuk menemukan tema-tema penting terkait pengalaman penggunaan bahan ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

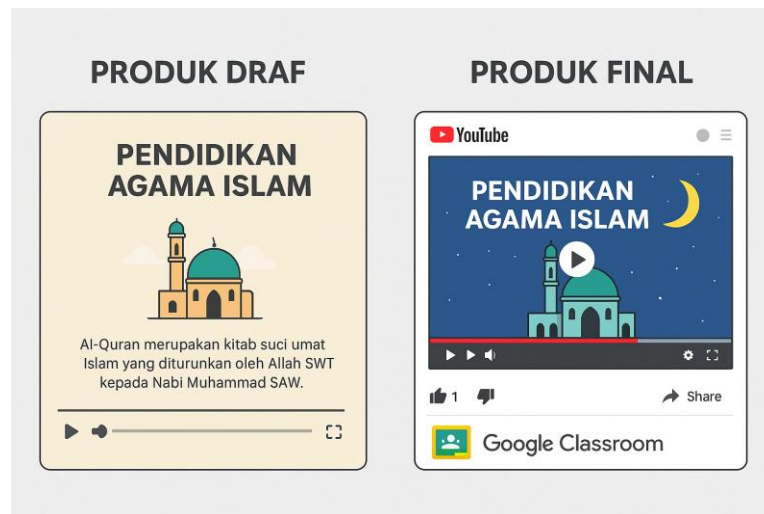
Pengembangan bahan ajar PAI berbasis audiovisual berbasis ICT menghasilkan produk final berupa video pembelajaran interaktif yang memuat kombinasi teks, gambar, animasi, narasi audio, dan kuis digital. Produk ini diintegrasikan dalam pembelajaran blended learning dengan memanfaatkan Google Classroom dan YouTube Education. Hasil uji coba terbatas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai post-test siswa sebesar 23,4 poin dibandingkan pre-test. Analisis N-Gain berada pada kategori sedang-tinggi (0,65), menandakan adanya efektivitas yang signifikan.

Validasi produk dilakukan oleh tiga pakar yang terdiri atas pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk bahan ajar PAI berbasis audiovisual berbasis ICT sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Pakar

No	Jenis Pakar	Aspek yang Dinilai	Skor (%)	Kategori	Rekomendasi Utama
1	Pakar Materi	Kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan konsep, kedalaman materi	88	Sangat Layak	Menambahkan dalil Al-Qur'an dan hadis, serta memperkaya contoh aplikatif
2	Pakar Media	Desain visual, animasi, keterbacaan teks, navigasi video	85	Sangat Layak	Memperbesar ukuran font, memperhalus transisi visual
3	Pakar Bahasa	Kejelasan bahasa, EYD, konsistensi istilah Islami	90	Sangat Layak	Menyempurnakan istilah Arab (mis. <i>shalat</i>), menambahkan subtitle istilah penting

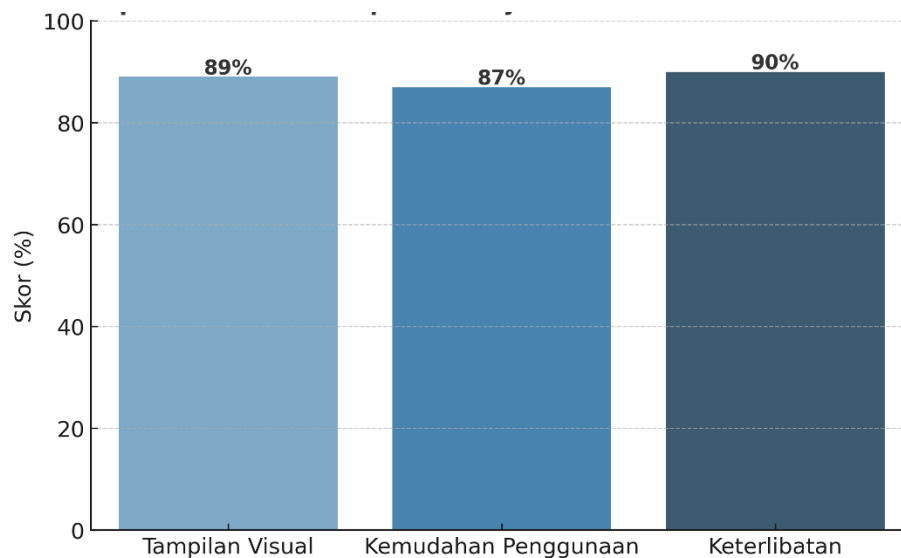
Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor rata-rata sebesar 87,6% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, produk bahan ajar PAI berbasis audiovisual berbasis ICT dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan revisi minor sesuai rekomendasi para pakar.



Gambar 2. Draf dan Final Produk

Respon siswa terhadap bahan ajar ini sangat positif, dengan skor rata-rata 89% pada aspek tampilan visual, 87% pada aspek kemudahan penggunaan, dan 90% pada aspek keterlibatan (*engagement*).

Berikut adalah visualisasi respon siswa dalam bentuk diagram batang agar lebih ringkas dan jelas dibanding penjelasan verbal.



Gambar 3. Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar PAI Berbasis Audiovisual ICT

Guru PAI menilai bahwa bahan ajar ini mampu menghemat waktu penjelasan materi di kelas, memudahkan penanaman nilai-nilai Islami, dan memberi ruang bagi siswa untuk belajar mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan bahan ajar PAI berbasis audiovisual berbasis ICT menghasilkan produk final berupa video pembelajaran interaktif yang memuat kombinasi teks, gambar, animasi, narasi audio, dan kuis digital. Produk ini diintegrasikan dalam pembelajaran blended learning dengan memanfaatkan Google Classroom dan YouTube Education. Hasil uji coba terbatas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai post-test siswa sebesar 23,4 poin dibandingkan pre-test. Analisis N-Gain berada pada kategori sedang-tinggi (0,65), menandakan adanya efektivitas yang signifikan.

Respon siswa terhadap bahan ajar ini sangat positif, dengan skor rata-rata 89% pada aspek tampilan visual, 87% pada aspek kemudahan penggunaan, dan 90% pada aspek keterlibatan (engagement). Guru PAI menilai bahwa bahan ajar ini mampu menghemat waktu penjelasan materi di kelas, memudahkan penanaman nilai-nilai Islami, dan memberi ruang bagi siswa untuk belajar mandiri.

Pembahasan

1. Keunggulan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis ICT

Hasil ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar audiovisual berbasis pembelajaran kontekstual di kelas inklusif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus, melalui kombinasi pendekatan konstruktivisme, diskusi kelompok, dan evaluasi autentik. Penggunaan ICT memungkinkan guru menyajikan konten secara lebih menarik dan interaktif, serta memperluas akses materi di luar jam pelajaran.

2. Peningkatan Hasil Belajar

Analisis paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test ($p < 0,05$). Hal ini mendukung penelitian yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual dapat meningkatkan retensi informasi siswa sebesar 20–30% dibandingkan metode ceramah konvensional. Efektivitas Media Audiovisual dalam Pembelajaran PAI.

3. Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Respon positif siswa membuktikan bahwa pembelajaran berbasis audiovisual lebih mampu menstimulasi minat belajar. Ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis video mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena menggabungkan visual, audio, dan interaksi digital.

4. Keterbatasan dan Tantangan

Beberapa kendala yang diidentifikasi adalah:

1. Keterbatasan perangkat siswa yang tidak semuanya memiliki gawai dengan spesifikasi memadai.
2. Koneksi internet yang tidak stabil di beberapa wilayah.
3. Kebutuhan guru untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam mengedit video dan mengelola platform digital.

Kendala ini senada dengan temuan Lubis (2021) yang menekankan pentingnya pelatihan guru dalam integrasi teknologi pembelajaran PAI untuk mencapai efektivitas maksimal.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa bahan ajar audiovisual berbasis ICT dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran PAI, baik di kelas reguler maupun inklusif. Dari segi teoritis, penelitian ini memperkuat teori multimedia learning yang dikemukakan, bahwa kombinasi teks, gambar, dan audio yang selaras dapat meningkatkan proses pengolahan informasi dan pemahaman konsep.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis audiovisual dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Produk akhir berupa video pembelajaran interaktif yang memadukan elemen teks, gambar, audio, animasi, dan kuis digital telah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, serta motivasi siswa, baik di kelas reguler maupun inklusif.

Efektivitas bahan ajar ini ditunjukkan oleh:

- a. Peningkatan signifikan hasil belajar siswa berdasarkan uji *pre-test* dan *post-test* dengan kategori *N-Gain* sedang-tinggi.
- b. Respon positif siswa terhadap aspek estetika, kemudahan penggunaan, dan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Penghematan waktu dan peningkatan efisiensi proses pembelajaran bagi guru, karena sebagian materi dapat diakses secara mandiri oleh siswa melalui platform digital.

Selain memberikan manfaat langsung pada aspek kognitif, bahan ajar ini juga mendukung pembentukan nilai-nilai spiritual dan karakter Islami melalui penyajian materi yang kontekstual dan menarik. Pendekatan audiovisual yang dipadukan dengan prinsip *multimedia learning* memudahkan siswa untuk memahami konsep abstrak dalam ajaran Islam melalui visualisasi dan narasi yang jelas.

Namun, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan, seperti keterbatasan perangkat pada sebagian siswa, koneksi internet yang tidak merata, dan kebutuhan guru untuk menguasai keterampilan teknis pembuatan serta pengelolaan media pembelajaran berbasis ICT. Oleh karena itu, implementasi bahan ajar semacam ini memerlukan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, dan pengelolaan konten yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI bukan hanya tren, tetapi sebuah kebutuhan strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama yang relevan dengan tuntutan era digital. Ke depan, pengembangan bahan ajar PAI berbasis audiovisual dapat diperluas dengan fitur interaktivitas yang lebih tinggi, integrasi kecerdasan buatan (AI) untuk personalisasi materi, serta kolaborasi antar sekolah untuk berbagi sumber belajar yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Djayadin, C. (2025). Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Audiovisual Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Kelas Inklusif. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 8(1), 45–58. <https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/ilmi/article/view/3925>
- Djayadin, C. (2025). Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Audiovisual Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Kelas Inklusif. *Jurnal Pendidikan Islam AL-ILMI*, 8(1), 45–59. <https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/ilmi/article/view/3925>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT Dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Se-Kecamatan Seluma. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60-69.
- Hasanah, M. N. (2018). Media pembelajaran interaktif berbasis ICT dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Al-Lubab*, 4(2), 135-150.
- Kusnadi, A., Firmansyah, D., & Suryana, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 215–229. <https://doi.org/10.22236/jip.v6i3.9824>
- Lubis, M. (2021). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(1), 25–39. <https://doi.org/10.19109/jpai.v18i1.7921>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108859044>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahayu, T., & Irawan, R. (2023). Efektivitas Media Audiovisual dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Edukasi Islam*, 15(2), 112–125. <https://doi.org/10.21070/jei.v15i2.5211>

- Riyana, C. (2019). Desain Pembelajaran Multimedia Interaktif. Jakarta: Kencana.
- Rohmatun, S., Nator, M., & Sari, N. A. P. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi. *Unisan Jurnal*, 3(2), 297-308.
- Sirojuddin, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mind Mapping Berbasis ICT. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 13-24.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.
- Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam. *SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 61-77.
- Syafei, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik SMA Negeri di Kota Bandar Lampung. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 325-344. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.3631>
- Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT: konsep dan aplikasi pada pembelajaran pendidikan agama islam.