

# Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio Berbasis Multimodal Solusi Mengatasi Kendala Keterbatasan Teknologi Pembelajaran

Ahmad Faujianor<sup>1</sup>, Salsabila Hady Ningsih<sup>2</sup>, Novia Safitri<sup>3</sup>, Abdul Aziz<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya  
E-mail: [noviafitri203@gmail.com](mailto:noviafitri203@gmail.com)

## Article Info

### Article history:

Received September 20, 2024  
Revised September 26, 2024  
Accepted September 29, 2024

### Keywords:

*Learning media, charts and audio, technological limitations.*

## ABSTRACT

This research discusses the development of multimodal-based learning media that combines charts and audio to improve students' understanding of the procedure for ablution at MTs Muslimat NU Palangka Raya. With limited learning technology such as projectors, fiqh learning becomes less effective. This research aims to create learning media that does not depend on sophisticated technology, but is still effective. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the development of multimodal-based chart and audio learning media are very effective in increasing student interaction and involvement, from the results of the questionnaire that researchers get educators also state the ease of understanding the material by using multimodal-based chart and audio learning media. The evaluation shows that this media is very good and can be used as an alternative in learning in schools with limited learning technology.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## Article Info

### Article history:

Received September 20, 2024  
Revised September 26, 2024  
Accepted September 29, 2024

### Keywords:

*Media pembelajaran, Bagan dan Audio, Keterbatasan teknologi Abstrak*

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis multimodal yang menggabungkan bagan dan audio untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata cara berwudhu di MTs muslimat NU Palangka Raya. Dengan keterbatasan teknologi pembelajaran seperti proyektor, pembelajaran fiqh menjadi kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak bergantung pada teknologi canggih, namun tetap efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil pengembangan media pembelajaran bagan dan audio berbasis multimodal sangat efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa, dari hasil angket yang peneliti dapatkan pendidik juga menyatakan kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran bagan dan audio yang berbasis multimodal. Evaluasi menunjukkan media ini sangat baik dan dapat di jadikan alternatif dalam pembelajaran di sekolah dengan keterbatasan teknologi pembelajaran.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



**Corresponding Author:**

Ahmad Faujianor  
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya  
E-mail: [noviafitri203@gmail.com](mailto:noviafitri203@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ilmu ini mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang memberi tanda kemajuan zaman (Aulia, 2023). Teknologi pendidikan adalah suatu metode yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Teknologi Pendidikan merupakan studi terencana mengenai cara bagaimana tujuan pendidikan dapat dicapai sesuai dengan ketentuan penggunaan teknologi informasi pembelajaran disekolah (Utami, 2017).

Dari kutipan diatas dapat dikatakan bahwa, perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi secara terus menerus sehingga membuat teknologi tidak hanya sebagai alat bantu tetapi juga sebagai sistem yang saling berkaitan untuk mendukung proses pembelajaran.

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah (Muhson, 2010). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya konsepsi siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. (Nurfadillah et al., 2021). Dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut media pendukung pembelajaran dapat menentukan keberhasilan dalam pemahaman materi

yang diberikan, karena dengan media pembelajaran siswa bisa memperoleh penjelasan lebih menarik dan suasana yang menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk lebih bersemangat memahami materi yang siswa pelajari. Dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya pembelajaran dengan lisan dan tulisan akan lebih menarik dan mempermudah siswa memahami materi dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan yang akan dipakai dalam situasi yang berbeda dan menciptakan suasana yang emosional yang sehat antar siswa. Selanjutnya guru dapat membawa dunia luar yang berkaitan materi perihal mengajar ke dalam kelas melalui media pembelajaran yang diberikan siswa tersebut (Utami, 2017). Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam menyerap dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun proses media berbasis TI memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TI dapat berupa internet, mobile phone, dan *CD Room/Flash Disk* (Muhson, 2010b).

MTs Muslimat NU Palangka Raya adalah sebuah sekolah menengah pertama berbasis Islam yang berdedikasi untuk mencetak generasi yang unggul dalam bidang akademik dan memiliki akhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam. Lingkungan MTs Muslimat NU Palangka Raya mencerminkan suasana islami yang

kental dengan kegiatan keagamaan seperti pelaksanaan sholat dhuha berjamaah dan pembacaan ayat suci Al-Quran yang menjadi bagian mendasar bagi kehidupan sehari-hari siswa. Dalam pembelajarannya, sekolah ini menggabungkan ilmu pengetahuan umum dengan pendidikan agama Islam, dengan kurikulum yang seimbang antara keduanya. Siswa tidak hanya belajar mata pelajaran seperti matematika, sains, dan bahasa, tetapi juga mendalami fiqh, akidah, akhlak, serta sejarah kebudayaan Islam.

Permasalahan yang kami temukan di MTs Muslimat NU Palangka Raya seperti yang sudah disampaikan oleh guru salah satunya mengenai keterbatasan teknologi terutama proyektor yang tidak memadai di sekolah. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang efektif terutama dalam mata pembelajaran fiqh sehingga beberapa siswa sulit memahami materi secara mendalam. Karena keterbatasan alat bantu visual tersebut membuat guru kesulitan dalam memvariasikan metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan alat dan aplikasi digital yang interaktif, multimedia, dan menarik dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur bagi siswa. Penggunaan teknologi juga memungkinkan akses lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran dan memberikan fleksibilitas dalam cara siswa belajar. Dengan memanfaatkan teknologi dengan bijak, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Maulia & Purnomo, 2023).

Namun kenyataannya masih banyak sekolah yang terkendala karena keterbatasan biaya dalam penyediaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran berbasis media teknologi sehingga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mencari solusi mengatasi keterbatasan teknologi salah satunya memadukan media bagan dan audio

(multimodal) sebagai pengganti video pembelajaran. Banyak guru yang belum sadar tentang seberapa penting pengaruh media pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dan juga banyak guru yang mengabaikan media karena terbatasnya fasilitas dan sarana prasarana di sekolah karena kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media ajar.

Konsep pembelajaran multimodal dipilih sebagai salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan masalah belajar dan mengasah kreatifitas siswa secara mandiri dengan menggunakan berbagai jenis media atau teknologi yang digabungkan secara terpadu untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Pembelajaran multimodal dalam program ini menekankan penggabungan beberapa mode pembelajaran. Pelaksanaannya diwujudkan melalui kegiatan seperti bercerita, menghafal kosa kata, dan membuat video pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan memanfaatkan berbagai media dan metode yang bervariasi (Faishol et al., 2021). Dalam penelitian ini, Konsep pembelajaran multimodal yang menggabungkan media bagan dan audio diterapkan pada mata pelajaran Fiqih dengan fokus pada materi tata cara berwudhu.

Dalam pendekatan ini, media bagan digunakan untuk menyajikan visualisasi yang jelas dan terstruktur mengenai langkah-langkah berwudhu beserta dengan doanya sehingga siswa dapat melihat secara detail setiap tahapan proses wudhu. Media ini mempermudah pemahaman konsep dengan menampilkan gambar atau diagram yang menggambarkan urutan langkah-langkah yang harus diikuti. Media bagan ini dirancang dengan gambar tata cara berwudhu yang dapat dilepas pasang, bertujuan untuk melatih siswa dalam mengingat dan mempraktikkan urutan tata cara berwudhu secara mandiri.

Sementara itu, media audio berupa rekaman yang menjelaskan secara rinci



tentang rukun-rukun berwudhu, syarat-syarat yang harus dipenuhi, serta tata cara berwudhu digunakan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Rekaman ini memberikan penjelasan lisan yang jelas tentang makna dan pentingnya setiap rukun berwudhu, syarat-syarat yang diperlukan, dan langkah-langkah yang harus diikuti. Dengan mendengarkan rekaman ini, siswa bisa mendapatkan informasi tambahan yang menjelaskan hal-hal yang mungkin tidak sepenuhnya terlihat atau dipahami hanya melalui media visual.

Karena tuntutan perkembangan zaman dan teknologi siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang di sampaikan secara tradisional, namun karna fasilitas yang tidak mendukung maka media bagan menjadi solusi sebagai pengganti visual, agar siswa tetap mengamati gambar sebagai contoh meskipun tidak bergerak namun dapat membantu meningkatkan daya tangkap mereka terhadap materi pelajaran, terutama dalam pembelajaran Fiqih.

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran multimodal menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh Vina Nurviyani, Halimah, Virda Lestari Sanda, Irma Roslani Tadjudin, dan Ummi Badriyatul Ummah (2022) yang berjudul “Pendampingan Pengajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimodal Di Kabupaten Cianjur” dalam penelitiannya dinyatakan bahwa Kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui pendampingan pengembangan wawasan dan kompetensi para guru Bahasa Inggris di Kabupaten Cianjur dalam implementasi media pembelajaran digital berbasis multimodal khususnya *virtual reality (VR)* dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar berjalan sesuai dengan harapan dan target yang ditetapkan. Dalam hal ini, setelah dilakukan pendampingan 90% guru Bahasa Inggris sekolah dasar di Kabupaten Cianjur

mampu menggunakan *Virtual Reality (VR)* yang terintegrasi dengan laptop dan beberapa aplikasi yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris (Nurviyani et al., 2022).

Selain itu, penelitian selanjutnya yang diteliti oleh Syifa Azzah Hafidhoh, Nur Arifah Drajadi, Fatma Sukmawati (2023) dengan artikel yang berjudul “Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital *storytelling* berbasis multimodal sangat bermanfaat dan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini. Oleh karena itu, dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran baru di masa mendatang (Hafidhoh et al., 2023).

Disamping itu, penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Hifzaton Syaifa, Yasmine Khairunnisa, dan Ratna Yulinda (2023) yang berjudul “Pengembangan Poster Digital Multimodal Sistem Pernapasan Manusia Dalam Melatih Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Pengetahuan Sains Peserta Didik SMP” dengan menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid, sangat praktis, memiliki keefektifan sedang untuk digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia (Syaifa et al., 2023)

Maka dari itu kami tertarik untuk meneliti dan memberikan solusi kepada guru supaya tetap memakai media pembelajaran meski terbatasnya sarana dan prasarana yang di sediakan sekolah, dengan menggunakan media bagan dan audio berbasis multimodal sebagai pengganti media visual.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research amd development*. Menurut Sugiyono metode penelitian *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka, 2023).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas VII. Adapun objek penelitian ini berlokasi di MTs Muslimat NU yang berada di kota Palangka Raya. Data dikumpulkan melalui angket uji coba yang dibagikan kepada guru dan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk pendidikan media pembelajaran bagan dan audio berbasis multimodal pada

pembelajaran Fiqih materi wudhu kelas VII (Tujuh).

Media pembelajaran Fiqih ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Setiawan et al., 2021). Langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan tahapan ADDIE yang ditunjukkan pada bagan berikut.



#### a. Tahap *Analysis*

Langkah pertama dalam fase *Analysis* adalah melakukan observasi di lapangan untuk memahami kondisi dan permasalahan nyata di sekolah. Observasi dilakukan di MTs Muslimat NU Palangkaraya dengan esensi pada sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, dilakukan wawancara dengan Ibu RH, guru mata pelajaran Fiqih untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi terkait penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan teknologi pembelajaran, khususnya kurangnya ketersediaan perangkat seperti LCD proyektor. Keterbatasan ini menghambat pengoptimalan metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadikan lebih kaya proses belajar siswa. Ibu RH menjelaskan bahwa situasi ini menggugat dengan keras adanya solusi alternatif berupa media pembelajaran yang tidak

bergantung pada teknologi namun tetap efektif dan efisien dalam menyajikan materi.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, disusunlah rencana pengembangan media pembelajaran berbasis multimodal dengan menggabungkan media pembelajaran bagan dan audio. Elemen ini dipilih karena selain tidak memerlukan teknologi canggih, juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian visual dan audio secara sederhana namun efektif dan efisien. Analisis ini menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan sekolah dan siswa.

#### b. Tahap *Design*

Pada tahap *Design*, proses ini fokus pada perancangan media pembelajaran berbasis visual dan audio yang dirancang untuk menyelesaikan kendala keterbatasan teknologi di sekolah. Media pembelajaran yang dibuat adalah bagan yang menggambarkan tata cara berwudhu beserta dengan doa niat dan doa setelah wudhu, yang

disajikan dalam bentuk visual dan audio.

Media pembelajaran visual dirancang menggunakan styrofoam sebagai papan utama. Styrofoam dipilih karena ringan, mudah dibawa, dan dapat digunakan berulang kali di dalam kelas. Pada permukaan styrofoam, gambar-gambar tata cara berwudhu diprint dan ditempelkan secara berurutan. Gambar-gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah berwudhu, mulai dari niat, mencuci tangan, hingga membasuh kaki. Setiap langkah disertai dengan teks penjelasan yang singkat dan jelas. Pada bagian bawah dan samping bagan, dicetak teks doa niat wudhu dan doa setelah wudhu untuk memudahkan siswa mengingat dan menghafal doa-doa tersebut. Teks doa ditampilkan dengan font yang besar dan jelas agar mudah dibaca.

Media audio dibuat sebagai pelengkap visual untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam. Audio tersebut berupa rekaman narasi yang menjelaskan pengertian berwudhu, rukun berwudhu, syarat-syarat berwudhu, langkah-langkah berwudhu, disertai dengan pembacaan doa niat dan doa setelah wudhu. Rekaman ini dirancang untuk diputar menggunakan perangkat sederhana seperti speaker portabel atau diperdengarkan langsung oleh guru. Dalam rekaman audio, narasi disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, intonasi yang tepat, dan tempo yang sesuai. Bacaan doa juga disampaikan dengan pelafalan yang benar untuk membantu siswa dalam menghafal.

Media pembelajaran ini dirancang untuk digunakan secara terpadu. Guru dapat menggunakan bagan untuk menjelaskan tata cara berwudhu secara visual sambil memutar rekaman audio sebagai panduan tambahan. Dengan

menggabungkan media visual dan audio, siswa dapat belajar melalui lebih dari satu indera dan media pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Desain ini memungkinkan guru untuk memimpin diskusi interaktif di kelas. Misalnya, setelah memperlihatkan langkah-langkah wudhu di bagan, guru dapat meminta siswa menirukan doa yang diperdengarkan dalam audio.

### c. Tahap *Development*

Dalam tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran bagan dan audio berdasarkan pada storyboard yang telah di rancang terlebih dahulu. Media pembelajaran fiqih materi wudhu di buat dengan menggunakan media bagan dan audio berbasis multimodal, media bagan dibuat menggunakan styrofoam dan menggunakan pengeras suara (spiker).

Selanjutnya media bagan dan audio di berikan kepada guru RH agar dapat digunakan kembali pada proses belajar mengajar, setelah tahapan di atas dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran. Peneliti memilih validator untuk melakukan validasi media, yaitu dosen Tarbiah dan Ilmu Keguruan di IAIN Palngkaraya.

### d. Tahap *Implementation*

Pada tahap *Implementation*, dilakukan uji coba penggunaan media bagan dan audio berbasis multimodal untuk mengatasi kendala keterbatasan teknologi pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba penggunaan media bagan dan audio pada mata pembelajaran fiqih dikelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya. Media bagan dan audio ini di terapkan dalam proses pembelajaran dengan memadukan dua media tersebut untuk

menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi yang di sampaikan. Saat melakukan uji coba tersebut, terlihat siswa lebih antusias dan fokus dalam menerima materi. Adapun respon yang diberikan guru dan siswa yang peneliti ambil melalui angket menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, meskipun ada beberapa kendala seperti kurangnya ketersediaan perangkat audio di setiap kelas.

#### e. Tahap Evaluation

Peneliti melakukan evaluasi untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran bagan dan audio yang di uji coba di kelas VII MTs NU Muslimat Palngkaraya dari hasil evaluasi di sini menyatakan bahwasanya respon yang di berikan siswa cukup bagus dengan tingkat sangat antusias saat uji coba berlangsung. Melalui angket dan analisis siswa memberikan respon yang positif, menunjukan bahwasanya media pembelajaran bagan dan audio berbasis multimodal membantu mereka lebih memahami materi secara jelas dan menarik. Evaluasi juga mengikutsertakan penilaian dari guru yang menyatakan bahwasanya media bagan dan audio ini dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan adalah produk media pembelajaran bagan dan audio yang siap di validasi oleh ahli media berikut di paparkan tentang penjelasan data hasil validasi ahli media dan materi.

### 1. Validasi Ahli

Berikut akan di paparkan mengenai penjelasan data dan tanggapan ahli media dan materi :

#### a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi adalah Ibu KJ, hasil analisis data validasi ahli materi di peroleh nilai presentase 90%. Jika di sesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk kedalam kualifikasi “sangat baik“. Artinya, media pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk peserta didik. Kemudian dapat ditafsirkan pula bahwa peroduk penegmbangan ini tidak perlu direpisi.

#### b. Validasi ahli media

Validasi ahli media oleh Ibu RD selaku dosen ahli media di peroleh nilai presentase 86% setelah melakukan satu kali revisi. Yang di nyatakn masuk dalam kategori “sangat baik“. sebelum melakukan revisi `media ada beberapa komentar seperti kurangnya desain budaya lokal pada media, warna gambar yang buram, dan pengucapan dalam audio terlalu monoton.

### 2. Uji Coba Produk

Dalam artikel ini, uji coba media pembelajaran berbasis multimodal yang menggabungkan penggunaan bagan dan audio dipaparkan secara rinci melalui langkah-langkah strategis yang diambil oleh peneliti. Proses pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, menanyakan kabar siswa siswi yang bertujuan juga untuk apersepsi secara tidak langsung dimulai dengan menanyakan kabar para siswa-siswi secara personal, seperti apakah ada yang sedang sakit atau izin. Langkah ini diambil untuk memastikan kondisi fisik dan emosional siswa sebelum mereka memasuki materi pembelajaran. Dengan cara ini, peneliti tidak hanya

berusaha untuk mendekati diri kepada siswa, tetapi juga ingin menciptakan lingkungan belajar yang lebih manusiawi dan kondusif, di mana setiap siswa merasa diperhatikan oleh pendidik, memberikan pertanyaan pemantik agar memicu siswa-siswi untuk berfikir kritis, menjelaskan sedikit materi tentang wudhu agar memberi gambaran apa saja yang akan di sampaikan menggunakan media bagan dan audio, lalu kami lanjutkan dengan kegiatan *ice breaking* yang bertujuan untuk mencairkan suasana dan menumbuhkan antusiasme siswa sebelum memulai materi inti. Sebagai bagian dari *ice breaking*, peneliti membagikan permen kepada peserta didik, yang tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi tetapi juga sebagai stimulasi awal untuk meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Aktivitas sederhana ini berhasil menciptakan suasana yang lebih santai, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan siap berpartisipasi aktif.

Di lanjutkan dengan menggunakan media bagan yang menampilkan langkah-langkah berwudhu secara jelas dan terstruktur, serta audio yang memberikan penjelasan mendetail mengenai setiap tahap. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, di mana siswa dapat memahami materi tidak hanya melalui satu saluran, tetapi melalui kombinasi visual dan auditori, yang diharapkan dapat meningkatkan daya serap informasi. Bagan yang digunakan memberikan representasi visual mengenai tata cara berwudhu, mulai dari niat hingga langkah-langkah mencuci bagian-bagian tubuh yang wajib dalam wudhu. Sementara itu, audio yang diperdengarkan menegaskan kembali penjelasan yang terdapat pada bagan, memberikan panduan suara yang jelas dan runtut

sehingga siswa bisa mengikuti alur dengan mudah.

Setelah penggunaan media selesai, peneliti melanjutkan dengan sesi tanya jawab peneliti bertanya kepada siswa-siswi dan sebaliknya, sebagai salah satu upaya melakukan asesmen sumatif untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa-siswi untuk berinteraksi langsung dengan media bagan yang bisa di bongkar pasang pada gambar urutan wudhu, mempersilahkan beberapa siswa-siswi maju kedepan dan memasang kembali bagan yang sudah di bongkar sesuai dengan urutan wudhu yang benar dan tertib sebagai bentuk usaha agar siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### 3. Reaksi Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Bagan Dan Audio Berbasis Multimodal

Penerapan media pembelajaran bagan dan audio berbasis multimodal dalam kelas terbukti sangat baik untuk meningkatkan interaktif siswa-siswi dan keterlibatan siswa-siswi dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada mata pembelajaran fiqih di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Dari data yang peneliti dapatkan di lapangan menunjukkan bahwa 100% tenaga pendidik mata pelajaran fiqih tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Media bagan dan audio menjadi salah satu solusi sebagai sarana representasi keterbatasan proyektor yang di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Selain itu, semua tenaga pendidik 100% menyatakan media pengganti proyektor ini sesuai dengan harapan pendidik, lebih efisien

dan efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Tingkat keberhasilan media bagan sebagai representasi proyektor sangat baik, semua siswa-siswi 100% menyatakan bahwa mereka sangat menyukai dan mudah memahami materi dengan penggunaan media ini. Ini membuktikan media bagan dan audio berbasis multimodal tidak hanya efisien tetapi sangat membantu siswa untuk lebih aktif dan mudah memahami materi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga, 72% siswa-siswi dampak baik yang bermakna kepada keaktifan dan pemahaman mereka pada materi wudhu, menyatakan keterlibatan besar dari media bagan dan audio dalam proses belajar mengajar.

Sebagaimana halnya di tegaskan dengan angket yang di isi oleh pendidik yang mengampu mata pelajaran fiqih bahwasanya media bagan dan audio memiliki peran yang bermakna untuk mendukung pemahaman materi wudhu oleh siswa-siswi. Penerapan media bagan dan audio yang berbasis multimodal tidak hanya memfasilitasi siswa-siswi untuk belajar namun juga membuat siswa-siswi lebih aktif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media ini di ukur di anggap berhasil sebagai sarana mengatasi keterbatasan teknologi pembelajaran.

Penggunaan media bagan dan audio dalam pembelajaran fiqih di kelas VII D MTs NU Muslimat Palangka Raya mendapatkan reaksi positif dari siswa. Berdasarkan observasi, media ini membantu siswa dalam memahami materi yang di sajikan pendidik, khususnya pada pembahasan wudhu. Dengan bantuan visual dari bagan, siswa lebih mudah mengetahui urutan dan tata cara pelaksanaan wudhu secara tepat. Selain itu, audio memberikan penjelasan yang mudah di terima sehingga siswa dapat

mengikuti pembelajaran dengan lebih baik dan fokus. Siswa juga menunjukkan peningkatan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media audio memberikan perasaan yang berbeda dari metode pembelajaran kebiasaan, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini tercermin dari meningkatnya kekerapan tanya jawab antara siswa dan guru selama tahap pembelajaran, serta antusiasme mereka dalam mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan dalam media tersebut.

Secara keseluruhan, siswa mendukung inovasi media ini dalam pembelajaran. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Respon positif ini menunjukkan kekuatan penggunaan media bagan dan audio sebagai alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fiqih di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Tampilan media pembelajaran berbasis bagan dan audio yang digunakan dalam pembelajaran fiqih di kelas VII D MTs NU Muslimat Palangka Raya. Media bagan memvisualisasikan materi secara terstruktur, sementara media audio melengkapi dengan deskripsi penjelasan yang mendukung pemahaman konsep yang disajikan. Kedua media ini dirancang untuk saling berkolaborasi dalam menyajikan materi pembelajaran dengan format visual dan auditori yang saling melengkapi.



<https://youtu.be/qB8gw2PQyWs?feature=shared>

Gambar 1. Media Membelajaran Bagan dan Audio berbasis multimodal

Keaktifan siswa sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, dengan adanya keaktifan siswa berarti siswa berbuat dan adanya perbuatan berarti siswa itu berpikir, Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai aktif dalam fisik dan mental. Keaktifan fisik seperti aktif dalam berbagai macam aktivitas fisik, melakukan sesuatu, menggerakkan tangan dan sebagainya. Keaktifan mental dapat dilihat saat mereka aktif berpikir, menjawab, bertanya serta aktif dalam membangun pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran. Keaktifan siswa menunjukkan keeksistensian diri mereka pula dalam proses pembelajaran, tanpa keaktifan siswa pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif (Viona & Suprijono, 2014).

## KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimodal khususnya yang

memadukan media grafis dan audio terbukti efektif mengatasi keterbatasan teknologi di MTs Muslimat NU Palangka Raya. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan penyajian visual yang terstruktur dan dukungan audio yang baik dan jelas, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, seperti pada materi fiqh tentang tata cara berwudhu.

Penggunaan metode ADDIE dalam pengembangan media ini berhasil menghasilkan produk yang valid berdasarkan penilaian ahli dan uji coba lapangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini sangat membantu dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mengatasi keterbatasan sarana prasarana seperti proyektor. Dengan demikian, media pembelajaran bagan dan audio berbasis multimodal dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, T. D. (2023). *Pentingnya Teknologi Dalam Inovasi Pendidikan*. 1–6. <https://thesiscommons.org/y2aru/download?format=pdf>
- Faishol, R., Mashuri, I., Ramiati, E., Warsah, I., & Laili, H. N. (2021). Pendampingan Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Multimodal Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 10(1), 63. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i2.261>
- Hafidhoh, S. A., Drajeti, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*,



- 4(137), 2535–2541.  
<https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/574%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/574/404>
- Maulia, S., & Purnomo, H. (2023). Peran Komunikasi Efektif Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Muhson, A. (2010a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 7. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Muhson, A. (2010b). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurviyani, V., Halimah, H., Sanda, V. L., Tadjudin, I. R., & Ummah, U. B. (2022). Pendampingan Pengajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimodal Di Kabupaten Cianjur Vina. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 477–492. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i2.3851>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Syaifa, H., Khairunnisa, Y., & Yulinda, R. (2023). Pengembangan Poster Digital Multimodal Sistem Pernapasan Manusia Dalam Melatih Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Pengetahuan Sains Peserta Didik SMP. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.31602/dl.v6i1.10459>
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62–81.
- Viona, G. K., & Suprijono, A. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Aktif Picture and picture pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Siswa .... *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 406–417. <https://core.ac.uk/download/pdf/230694514.pdf>