

E-ISSN: 2476-9703 Terbit sejak 2015	MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH	Vol. 8, No. 2, April 2023 Halaman: 28-41
	Alamat web jurnal: http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna DOI: 10.31602/muallimuna.v8i1.9375	

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PENDAMPING GAMES EDUKATIF WORDWALL UNTUK MATERI PAI SEKOLAH DASAR

**Ani Nur Aeni¹, Dadan Djuanda², Maulana³, Rini Nursaadah⁴,
Salsabila Baliani Putri Sopian⁵**

¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

¹aninuraeni@upi.edu, ²dadandjuanda@upi.edu, ³maulana@upi.edu,

⁴nursaadahrini@upi.edu, ⁵salsabilabaliani@upi.edu

Received: 02 Desember 2022 / Accepted: 25 Maret 2023 / Published: 27 April 2023

Abstrak: Penelitian ini difokuskan untuk materi PAI dan sasaran penelitian ini adalah siswa SD. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *mix method* dengan desain pengembangan menggunakan model 4-D rumusan dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model pengembangan ini mengandung 4 langkah, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Data penelitian diperoleh melalui teknik wawancara, angket, dan analisis dokumen. Penelitian ini menghasilkan: 1) desain produk video pembelajaran yang dibuat berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru terhadap media pembelajaran PAI SD dan berdasarkan analisis kurikulum PAI SD dengan menganalisis Kompetensi Dasar. Dari dasar tersebut didesainlah produk video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, 2) Produk berupa video pembelajaran pendamping *wordwall* yang berdurasi 8 menit 44 detik. 3) Hasil ujicoba produk yang mendapatkan penilaian dari pengguna dengan predikat sangat baik artinya produk sangat layak digunakan dalam pembelajaran PAI. Dari hasil penelitian ini maka video pembelajaran dapat dikembangkan lagi lebih lanjut untuk materi lainnya.

Kata Kunci: *Pendidikan Agama Islam, video pembelajaran, Generasi digital*

DEVELOPMENT OF COMPANION LEARNING VIDEOS WORDWALLEDUCATIONAL GAMES FOR PAI MATERIALS IN ELEMENTARY SCHOOLS

Abstract: *This research is focused on PAI material and the target of this research is elementary school students. The research approach used is a mix method with a development design using a 4-D model formulated from Thiagarajan, Semmel and Semmel. This development model contains 4 steps, namely define, design, develop, and disseminate. Research data was obtained through interviews, questionnaires, and document analysis techniques. This research produces: 1) learning video product design made based on the results of questionnaire analysis of teacher needs for PAI SD learning media and based on PAI SD curriculum analysis by analyzing Basic Competencies. From this basis, learning video products are designed that are in accordance with the characteristics of elementary school students, 2) Products in the form of wordwall companion learning videos that last 8 minutes 44 seconds. 3) Product test results that get an assessment from users with a very good predicate, meaning that the product is very*

suitabel for use in PAI teaching. From the results of this research, learning videos can be further developed for other materials.

Keywords: *Islamic Religious Education, learning videos, Generation Z*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mengacu kepada dasar negara, yaitu berdasarkan ketuhanan yang Maha Esa, untuk itu dalam proses pelaksanaannya, pendidikan agama menjadi salah satu materi yang diberikan di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan agama ini diberikan kepada peserta didik sesuai dengan agamanya masing-masing, misalnya untuk peserta didik yang beragama Islam diberikan Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI ini diberikan di persekolahan dengan tujuan menjadikan peserta didik yang berjiwa spiritual yaitu memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Esa (Rizal, Ahmad Syamsu, 2014). Hal ini sejalan dengan visi PAI bahwa selain untuk mewujudkan keimanan dan ketakwaan PAI ini ditujukan agar membentuk akhlak peserta didik menjadi akhlak karimah yang tercermin dari akhlak terpuji yang muncul pada peserta didik sehingga menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, adil, jujur, beretika, harmonis, disiplin, saling menghargai, dan secara personal maupun sosial memiliki sikap produktif (Aziz et al., 2021). Visi PAI ini adalah visi yang mulia, untuk itu dituntut untuk dirumuskannya kompetensi yang standar sesuai dengan jenjang pendidikan yang ada di Indonesia. Para ahli pendidikan kemudian mengembangkan kompetensi yang standar itu kedalam rumusan kompetensi dasar PAI secara nasional dengan karakteristik: 1) pendidik diberikan kebebasan untuk mengembangkan program dan strategi pembelajaran PAI sesuai dengan ketersediaan sumber daya dan kebutuhan peserta didik, 2) Selain menguasai materi pembelajaran, peserta didik juga diarahkan untuk memiliki kompetensi secara utuh, 3) memfasilitasi berbagai kebutuhan dan ketersediaan sumber daya pendidikan yang dimiliki (Sulistyowati, Endang, 2012). Pelaksanaan PAI di tingkat persekolahan pada semua jenjang mulai dari jenjang SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi ini memiliki landasan yang kuat baik secara yuridis, psikologis maupun religius. Untuk itu PAI sangat penting diberikan di persekolahan karena memiliki fungsi yang kuat untuk mengembangkan dan menanamkan nilai kepada peserta didik. Selain itu PAI juga berfungsi sebagai penyesuaian mental, perbaikan menuju nilai-nilai baik dan pencegahan dari nilai-nilai buruk (Madjid, 2014).

PAI mengemban misi yang sangat berat, untuk itu dalam implementasinya dituntut materi PAI dapat dicerna dan dimaknai oleh peserta didik, sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat terinternalisasi para diri peserta didik. PAI harus menjadi mata pelajaran yang diminati, digandrungi dan disukai bahkan dinanti-nantikan oleh peserta didik. Pada era digital ini proses pembelajaran PAI harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan dunia digital, yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif. Untuk itu para pendidik dituntut untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan serta kompetensi mengajarnya agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu hal penting yang harus dikuasai oleh pendidik PAI pada era digital ini adalah penguasaan teknologi untuk keperluan pembelajaran PAI. Jika pendidik tidak berhasil mengupgrade kemampuan mengajarnya, maka yang terjadi adalah pendidik ini akan masuk pada kategori pendidik yang “kudet” dan akhirnya akan ditinggalkan oleh peserta didik karena sudah tidak sejalan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan peserta didik. Tentunya hal ini harus dijadikan sebagai sebuah tantangan bagi semua pendidik

PAI bukan menjadi ritangan yang akhirnya mundur dari kemajuan zaman, menghindar dari kemajuan teknologi.

Teknologi dalam pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan dan bermakna. Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menjadi salah satu ciri dari pembelajaran di era digital. Selain penguasaan *Information and Communication Technology (ICT)*, pembelajaran di era digital ini juga menuntut para pendidik untuk menggunakan pendekatan yang mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi, kreatif, dan inovasi. Pendekatan ini yang sering disebut dengan 4C. C kesatu adalah *critical thinking and problem solving*, C kedua *communication*, C ketiga *collaboration* dan C keempat *creativity and innovation*. Jangan sampai seorang pendidik tidak memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan yang dinyatakan oleh Ngongo, Verdinandus Lelu et al. (2019) bahwasanya penguasaan IPTEK itu sangat mempengaruhi profesionalisme guru, kurang *update* nya guru pada teknologi menjadi boomerang bagi yang bersangkutan yang akhirnya dapat berpengaruh juga pada kualitas Pendidikan.

Era digital saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan memberikan dampak kepada manusia dalam berbagai aspek kehidupan terutama pada bidang teknologi, informasi, dan komunikasi (Aeni, Aprilia, et al., 2022). Masa yang dihadapi saat ini disebut dengan era digital, artinya para pendidik masa kini berhadapan dengan peserta didik yang tergolong pada generasi digital. Generasi digital adalah anak-anak yang dilahirkan pasca tahun 2014 anak-anak pada generasi digital ini tumbuh dalam perkembangan informasi digital dan teknologi informasi yang mudah diakses. Generasi digital dapat dikenali dari karakteristiknya dengan ciri-ciri, 1) lebih mengutamakan komunikasi yang berlangsung secara dua arah, 2) mendapatkan sumber belajar yang beragam dan banyak, 3) menyukai kegiatan untuk berbagi informasi dan bekerja secara kolaboratif, 4) menuntut kebebasan, 5) menyukai berbagai kegiatan dalam bentuk ekspresi diri, 6) hidup dalam kecepatan yang tinggi.

Selaras dengan pendapat tersebut, sudah seharusnya seorang pendidik mengambil langkah untuk menciptakan pembelajaran inovatif, yaitu pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centre*) dan dirancang dengan sentuhan teknologi informasi dan komunikasi sehingga menjadi pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang biasa dilakukan yang bersifat konvensional. Karakteristik pembelajaran inovatif adalah adanya unsur kebaruan, merupakan temuan ulang, memiliki kekhasan tersendiri, memiliki nilai manfaat, sesuai dengan yang dibutuhkan, dapat dilihat dan diamati, serta bisa dicoba. Sesuatu yang inovasi dapat berupa produk, metode atau gagasan yang baru dan berbeda dari yang sebelumnya sudah ada atau sudah diketahui. Inovasi dalam pembelajaran yang dapat dibuat dan dilakukan oleh pendidik adalah dengan mengintegrasikan *games edukatif*. Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk *game edukatif* dalam pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *wordwall*. Aplikasi ini dapat menjadi media untuk melakukan penilaian dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa (Farhaniah, Siti, 2021). Konsep belajar sambil bermain pada *wordwall* dapat membuat siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran (Rizkia, Fanny Sabila, 2020). Namun demikian, penggunaan permainan *wordwall* ini perlu disertai dengan media penyampai materi secara interaktif dan inovatif yang lainnya, misalnya dalam bentuk video pembelajaran.

Pembelajaran PAI dirasa sangat perlu dirancang menjadi pembelajaran yang inovatif, karena mata pelajaran PAI selama ini terkesan sebagai mata pelajaran yang

memberikan doktrinasi agama sehingga membosankan siswa, siswa hanya diminta untuk menghafal ayat-ayat Al-Quran tanpa memahami dan mengetahui makna yang terkandung dalam hafalan ayat tersebut, padahal jika merujuk pada misi dan fungsi PAI di persekolahan menuntut PAI ini disampaikan tidak hanya melalui metode ceramah hafalan, tetapi melalui metode yang bervariasi yang memiliki nilai inovatif. Jika pembelajaran PAI disampaikan dengan pembelajaran yang inovatif dapat dipastikan akan menghilangkan kejenuhan siswa sehingga siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran PAI akan menjadi mata pelajaran yang selalu ditunggu-tunggu oleh siswa. Unsur inovasi dalam PAI harus didukung dengan teknologi. Inovasi yang terjadi di dunia Pendidikan secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas Pendidikan (Asiah, 2016). Salah satu bentuk inovasi pendidikan yang dapat dilakukan guru dalam pengajaran PAI adalah melalui penerapan media pembelajaran.

Menurut Achsin, A (1986) penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan keuntungan, baik kepada pendidik maupun kepada peserta didik, bagi pendidik media pembelajaran dapat memudahkannya dalam penyampaian materi pembelajaran dan bagi peserta didik media pembelajaran dapat memudahkannya dalam memahami materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam menghadapi dan mengikuti pembelajaran. Melalui media, pembelajaran menjadi menyenangkan dan *meaningfull* (penuh makna). Dengan demikian media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hal ini didukung pula dengan pendapat Sudjana & Rivai (2001) yang mengemukakan bahwa digunakannya media pembelajaran memiliki tujuan agar: 1) mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar lebih banyak, 2) menambah variasi dalam metode mengajar, 3) Memperjelas materi pembelajaran sehingga lebih memudahkan untuk difahami, 4) menimbulkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik.

Media yang digunakan saat pembelajaran harus tepat, yaitu media yang mampu menciptakan interaksi siswa yang aktif dan kreatif sehingga mampu membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis audiovisual (Fitri, 2019). Selain itu, media video ini cocok untuk berbagai lingkungan dan karakter siswa. Media video dapat diakses secara berulang dan digunakan oleh siswa secara mandiri. Media video merupakan media yang mampu memproyeksikan gerakan ilustrasi melalui visual dan berfungsi untuk menyampaikan pesan, merangsang daya pikir dan perhatian (Fahyuni & Aini, 2019).

Masalah yang ditemukan selama ini dalam pembelajaran PAI di SD adalah kurang bermaknanya pembelajaran, karena hanya bersifat doktrinasi terhadap ajaran agama dan berupa hafalan konsep atau ayat-ayat Al-Quran. Demikian pula pada pembelajaran PAI, siswa kurang terbiasa menunjukkan perilaku yang baik atau akhlak karimah (Putra, 2017) sehingga pembelajaran PAI kurang menarik perhatian siswa. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran PAI di SD, yaitu dengan mengembangkan video pembelajaran yang dapat digunakan secara bersamaan dengan aplikasi berbasis web. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran sebagai media pembelajaran pendamping games edukatif *wordwall* untuk bahan ajar PAI.

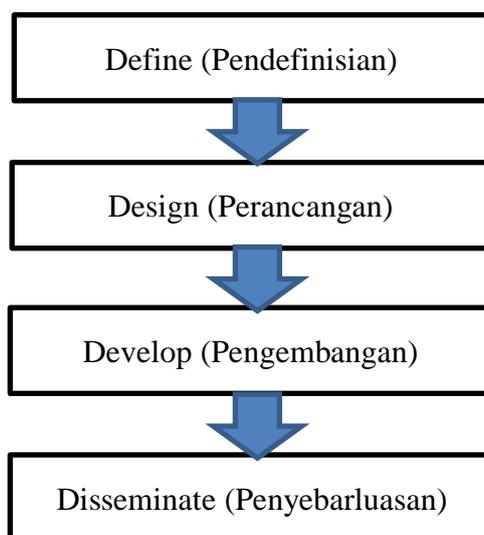
Masalah tersebut yang melatarbelakangi penelitian ini, dengan tujuan untuk merancang desain video pembelajaran pendamping games edukatif *wordwall*. Video pembelajaran dan *wordwall* ini sebagai media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi PAI di SD. Selain merancang desain, penelitian ini juga

bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran pendamping *wordwall*, sehingga didapatkan gambaran tentang kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PAI.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*). Selaras dengan Sugiyono (2019) yang mengemukakan bahwa penelitian *mixed method* digunakan untuk mendapatkan data yang objektif, reliable, valid dan komprehensif dengan cara menggabungkan dua pendekatan, yaitu kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan dalam kegiatan penelitian. Pada penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan untuk kegiatan wawancara, observasi, dan analisis dokumen, sedangkan saat menyebarkan angket kepada guru-guru PAI SD di Indonesia digunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif melalui angket ini digunakan untuk menjangkau pendapat guru PAI tentang keinginan mereka mengenai desain media yang digunakan dalam pembelajaran PAI yang cocok untuk siswa SD.

Pendekatan *mix method* tersebut sejalan dengan metode penelitian yang digunakan yaitu R & D dengan menggunakan 4-D sebagai model pengembangannya. Model ini yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel pada tahun 1974 (Trianto, 2011). Model 4-D merupakan singkatan dari *define, design, develop, dan disseminate*, yang selanjutnya 4-D menjadi tahapan atau alur dalam pengembangan, yaitu tahap pertama *define* (pendefinisian), tahap kedua *design* (perancangan), tahap ketiga *develop* (pengembangan), dan tahap keempat *disseminate* (penyebaran).



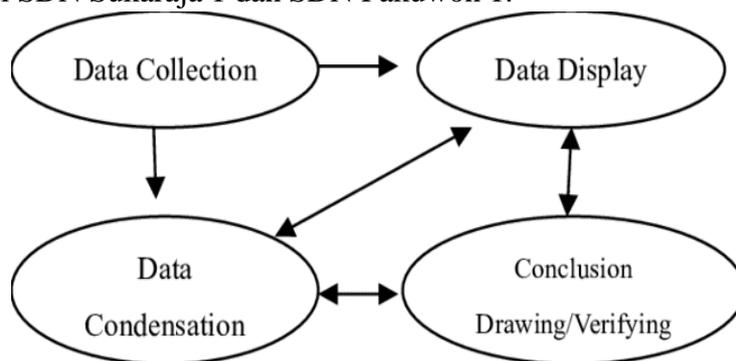
Gambar 1. Model Pengembangan 4-D

Define (pendefinisian) merupakan tahap studi pendahuluan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rancangan awal melalui kajian literatur. Kajian literatur dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai video pembelajaran PAI yang cocok untuk siswa SD, kajian literatur mengenai media pembelajaran inovatif, dan dilakukan analisis kurikulum PAI SD, dengan menganalisis Kompetensi Dasar untuk siswa kelas 2.

Design (perancangan) merupakan tahap merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merancang video

pembelajaran sebagai media pembelajaran pendamping *wordwall* untuk pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Penyusunan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan angket) serta lembar validasinya dilakukan pada tahap ini juga. *Develop* (pengembangan) merupakan tahap pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan video pembelajaran yang telah divalidasi pada siswa kelas 2 SDN Tegal Kalong Sumedang yang mengikuti pembelajaran PAI untuk tahap uji coba terbatas.

Adapun pada tahap *disseminate* (penyebaran) kegiatan yang dilakukan adalah melakukan ujicoba video pembelajaran di beberapa SD di Wilayah Sumedang, yaitu pada siswa kelas 2 di SDN Sukaraja 1 dan SDN Pakuwon 1.



Gambar 2. Model Analisis Data Miles and Huberman

Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif-kuantitatif bertahap, yaitu dengan menganalisis data kualitatif terlebih dahulu kemudian diikuti dengan analisis data kuantitatif. Data yang sudah teridentifikasi kemudian dibandingkan dengan data kuantitatif yang sudah ada atau dengan data yang diperoleh melalui analisis kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik analisis deskriptif, yaitu analisis varians satu jalan, analisis ini dilakukan untuk mengolah data yang hanya mengenal satu variabel perbandingan. Analisis kuantitatif ini dilakukan terhadap data yang dihasilkan dari angket. Untuk data kualitatif digunakan teknik analisis data rumusan dari Miles and Huberman yang terdiri dari empat langkah yaitu: *data condensation*, *data collection*, *data display*, dan *conclusion* (Miles, B. Mathew; Huberman, 1984) sebagaimana yang ditunjukkan pada gambar 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap pelaksanaan penelitian adalah tahapan dilaksanakannya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan dari model pengembangan 4-D dengan prosedur pengembangan diuraikan sebagai berikut.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini ditetapkan suatu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran dengan mengacu kepada ketentuan dalam pengembangan. Dengan kata lain pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Untuk menguatkan data hasil penelitian, pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan dengan melakukan kajian literatur mengenai video pembelajaran, PAI di SD, media pembelajaran inovatif, dan analisis terhadap kurikulum PAI SD. Dan pada tahap ini juga dilakukan penyebaran angket kepada guru-guru PAI SD untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan desain media pembelajaran PAI SD yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Tahap Perancangan (*Design*)

Desain produk ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengembangkan produk secara sistematis yaitu desain video pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk materi PAI SD. dilakukan skenario pembuatan produk dengan melalui 4 tahapan, yakni tahap persiapan, penyusunan materi ajar, desain produk, pembuatan produk, dan editing produk.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan perangkat *hardware* dan *software* yang dapat mendukung peneliti dalam membuat desain produk, rekaman suara, maupun dalam membuat animasi yang termuat dalam video pembelajaran. Perangkat *hardware* yang digunakan adalah Laptop HP dengan *processor* Intel(R) Core (TM) i3-4000M CPU @ 2.40GHz, RAM 8 GB, *system type* 64-bit operating system dan HP OPPO F5 7.1.1 *version*. Sedangkan *software* pendukung lainnya adalah *canva pro*, *inshot*, dan *recorder*. Aplikasi yang digunakan adalah *canva pro*, *inshot*, dan *recorder*.

2. Tahap Penyusunan Materi Ajar

Di tahapan ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah membuat rancangan konten materi ajar yang akan dimuat dalam video pembelajaran ke dalam bentuk *story board*. Konten materi ajar yang dibuat merupakan materi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 2 SD mengenai “Kisah Keteladanan Nabi Muhammad SAW” dengan Kompetensi Dasar 1.15 Meyakini kebenaran kisah Nabi Muhammad SAW, 1.25 Menunjukkan sikap jujur dan kasih sayang sebagai implementasi dari pemahaman kisah teladan Nabi Muhammad SAW dan 3.15 Memahami kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW. Setelah konten materi ajar disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, kemudian peneliti menyusun konten materi ajar tersebut ke dalam tabel *story board* secara lebih detail berikut dengan durasi waktu, keterangan ilustrasi, gambar, dan tampilan, serta teks tulisan apa saja yang akan muncul dalam video pembelajaran.

3. Tahap Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan proses pencarian berbagai macam elemen yang digunakan dalam membuat video pembelajaran secara utuh. Beberapa elemen tersebut di antaranya adalah gambar animasi orang yang akan muncul, gambar animasi, *backsound*, *background slide*, dan elemen penting lainnya yang termuat dalam produk video pembelajaran. Pada tahap desain ini, peneliti menggunakan beberapa media aplikasi, yakni aplikasi *canva* dan juga *inshot*. Aplikasi *canva* digunakan dalam mencari berbagai macam elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan video pembelajaran, seperti gambar animasi, sedangkan aplikasi *inshot* digunakan peneliti untuk mencari *backsound* yang digunakan dalam membuat video pembelajaran.

4. Tahap Pembuatan Produk

Pada pembuatan produk ini dilakukan pengambilan *voice over* dengan menggunakan HP OPPO F5 dan melakukan penggabungan konten materi ajar pada *story board* dengan desain produk yang sudah dibuat melalui aplikasi *canva pro*. *Voice over* yang telah direkam selanjutnya digabungkan dan disinkronisasi dengan teks materi yang akan muncul pada setiap menitnya, sehingga terbentuk suatu kepaduan antara suara penyaji dengan tampilan materi berupa teks pada video pembelajaran yang dibuat. Setelah melakukan proses sinkronisasi suara dengan tampilan materi, kemudian dilakukan proses pengunduhan video secara utuh.

5. Tahap Editing Produk

Pada tahapan ini, peneliti menambahkan *back sound* pada video pembelajaran

yang sudah dibuat. Hal ini bertujuan untuk menambah nilai estetika pada produk video pembelajaran dan menjadi faktor pendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan saat produk digunakan. Pada tahapan ini juga peneliti melakukan proses *screening* untuk memastikan ada atau tidaknya *crack* pada audio, gambar animasi, teks materi, tampilan, maupun elemen lainnya dalam video pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Developing*)

Berdasarkan desain yang tertuang pada story board dibuatlah produk video pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 4. Produk Video Pembelajaran Pendamping *Wordwall*

Pengembangan video pembelajaran untuk materi PAI SD yang telah dibuat didasarkan pada hasil analisis terhadap kebutuhan peserta didik. Selanjutnya dilakukan validasi produk. Validasi yang digunakan yaitu validasi isi video pembelajaran untuk materi PAI SD. Validasi isi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara mendapatkan penilaian dari ahli yang kompeten di bidangnya. Berdasarkan hasil validasi dari ahli tersebut diperoleh masukan, saran dan catatan perbaikan produk. Setelah hasil produk direvisi dan mendapatkan hasil validasi isi, selanjutnya dilakukan uji coba di kelas terbatas. Validasi produk oleh ahli meliputi validasi pada tiga aspek, yakni aspek kesesuaian soal dengan karakteristik siswa kelas 2 SD, konten materi dan tampilan produk. Hasil validasi merujuk pada interval nilai sesuai tabel 1. Media dapat digunakan jika berdasarkan hasil validasi dari ahli dikategorikan layak dan sangat layak.

Tabel 1. Interval rata-rata skor penilaian validator

Interval Rata-rata Skor (%)	Kategori Validitas
90 – 100	Sangat Baik/Sangat Layak
80 – 89	Baik/Layak
70 – 79	Cukup /Cukup Layak
60 – 69	Kurang/Kurang Layak
<60	Sangat Kurang/Sangat Kurang Layak

Hasil validasi ke-1 yang dilakukan oleh ahli terhadap seluruh aspek penilaian menunjukkan bahwa video pembelajaran pendamping *wordwall* sangat baik dengan persentase sebesar 96,7%. Namun, berdasarkan hasil validasi tersebut bahwa perlu ada perbaikan dan revisi pada penulisan teks doa sebelum belajar karena terdapat kesalahan pada teks huruf arabnya. Revisi produk hanya dilakukan satu kali pada media video ini. Hasil validasi pada tahap ke-2 setelah produk direvisi menunjukkan bahwa video

pembelajaran pendamping *wordwall* mendapat persentase skor sebesar 100% dengan sangat baik, artinya sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran PAI di kelas 2 SD.



Gambar 5. Slide Yang Harus Direvisi

Selanjutnya produk ini diujicobakan secara terbatas kepada pengguna, yaitu siswa Kelas 2 dan guru PAI SDN Tegal Kalong Kabupaten Sumedang. Tahap uji coba ke-1 atau uji coba terbatas dilaksanakan di SDN Tegal Kalong Sumedang pada siswa kelas 2. Hasil penilaian pengguna oleh guru PAI SDN Tegal Kalong Sumedang diperoleh hasil sangat baik dengan persentase sebesar 91,7%

Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Setelah dilakukan uji coba terbatas, selanjutnya adalah tahap desiminasi yang ddilaksanakan di SDN Pakuwon 1 dan SDN Sukaraja 1 dengan jumlah siswa masing-masing 27 siswa. Berdasarkan Hasil penilaian pengguna yang dilakukan oleh guru PAI SDN Pakuwon diperoleh penilaian sangat baik dengan persentase sebesar 95%. Kemudian, hasil penilaian yang diperoleh dari guru PAI di SDN Sukaraja I memperoleh hasil sangat baik dengan persentase sebesar 91,7%. Pada tahap desiminasi ini juga produk disebar luaskan secara daring kepada para pengguna (guru) SD di wilayah Jawa Barat.

Kabupaten/Kota Instansi

12 responses



Gambar 6. Daerah Asal Pengguna

Jumlah pengguna yang berpartisipasi memberikan penilaian terhadap produk video pembelajaran ini sebanyak 12 orang guru SD yang berasal dari daerah Bekasi, Depok, Indramayu, Kabupaten Bogor, Kabupaten Garut, Kota Bekasi, Kota Bogor, Purwakarta, Subang, dan Sumedang. Hasil penilaian memperoleh persentase skor sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan tahap desiminasi produk, diperoleh hasil bahwa video pembelajaran sebagai pendamping *wordwall* ini sangat baik dan sangat layak. Produk video pembelajaran pendamping *wordwall* ini dapat diakses di youtube dengan link <https://youtu.be/thnIGsA0Xew>. Produk ini sudah mendapatkan hak cipta dari

Dirjen Kekayaan Intelektual (DJKI) dengan nomor pencatatan 000385973 tertanggal 29 September 2022.

Pembahasan

Pada tahap studi pendahuluan ini juga dilakukan survey terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan guru PAI terhadap jenis media pembelajaran dalam PAI. Dari hasil survey ini dijadikan landasan untuk merancang produk. Survey dilakukan dengan menyebar angket kepada guru-guru PAI SD yang ada di Indonesia, dan hasil survey telah diseminarkan pada seminar Nasional Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung dengan Tema "Inovasi Pembelajaran dan Penguatan Pendidikan Karakter Berorientasi Merdeka Belajar pada tanggal 31 Mei 2022, dan artikelnya sudah dipublikasikan pada prosiding seminar nasional dengan ISBN 9772716053007 dengan judul artikel persepsi guru PAI tentang media pembelajaran PAI di SD. Tahap desain video pembelajaran dilakukan dengan menganalisis kurikulum PAI SD untuk kelas 2, yaitu menganalisis Kompetensi Dasar yang akan dikembangkan melalui media video pembelajaran. Berdasarkan hasil kajian dan analisis, maka diperoleh keputusan untuk mengambil Kompetensi Dasar (KD) “meyakini kebenaran kisah Nabi Muhammad SAW (1.15), menunjukkan sikap jujur dan kasih sayang sebagai implementasi dari pemahaman kisah teladan Nabi Muhammad SAW (1.25), memahami kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW (3.15), dan Menceritakan kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW (4.15)”.

Dari Kompetensi Dasar tersebut kemudian diturunkan menjadi indikator ketercapaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Kompetensi dasar ini diambil dengan pertimbangan bahwa siswa SD adalah usia anak yang senang dengan kisah/cerita, dan sangat penting menanamkan sifat jujur sejak dini, sebagai upaya pembentukan karakter baik. Setelah menganalisis kurikulum dan diperoleh hasil analisis dengan mengambil KD 1.15, 1.25, 3.15 dan 4.15, selanjutnya menganalisis buku PAI SD dan buku lainnya sebagai referensi yang berkaitan dengan KD dan materi tersebut.

Setelah didapatkan hasil analisis kebutuhan dan hasil analisis kompetensi dasar, selanjutnya adalah menuangkan ide konten ke dalam *story board*. Pada *story board* ini tertuang konten materi ilustrasi gambar, dan suara teks yang akan dimunculkan dalam media yang akan dibuat. *Story board* ini dimaksud agar memudahkan pembuat ide untuk menyampaikan ide cerita (alur) kepada pengguna. *Story board* atau papan cerita merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang telah dirancang bisa dalam bentuk *flow charts* yang berisi informasi mengenai pembelajaran, prosedur dan petunjuk pembelajaran (Abdulkah dan Darmawan, 2015). *Story board* ini memudahkan *creator* untuk menuangkan ide dalam pembuatan produk, sehingga pesan yang termuat dalam video pembelajaran dapat disampaikan dengan baik. Desain video pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk *story board* selanjutnya memasuki tahap pembuatan produk. Alat yang digunakan untuk membuat video pembelajaran tidak terpaku pada Laptop/Komputer, melainkan mengedit atau membuat video pembelajaran juga dapat menggunakan *handphone* (Aeni, Khulqi, Latifa, 2022).

Video pembelajaran pendamping *wordwall* yang sudah selesai dikembangkan dan direvisi kembali selanjutnya divalidasi oleh ahli dengan mendapat persentase skor sebesar 100% dengan sangat baik. Validator merupakan seorang ahli yang berkompeten dalam bidangnya dan memberikan masukan dan saran terkait dengan konten materi, tampilan produk, dan kesesuaian soal dengan karakteristik siswa kelas 2 SD. Validasi media oleh ahli akan menentukan kelayakan media sebelum dilakukan uji coba secara terbatas. Tahap uji coba terbatas dilakukan di kelas 2 SDN Tegal Kalong Sumedang. Hasil penilaian

pengguna oleh guru PAI SDN Tegal Kalong Sumedang dengan persentase skor sebesar 91,7% dengan kategori sangat baik. Langkah selanjutnya setelah uji coba terbatas adalah tahap desiminasi. Penyebarluasan produk penelitian dilaksanakan di dua sekolah di Sumedang yaitu di SDN Pakuwon 1 dan SDN Sukaraja 1. Dikarenakan penelitian ini difokuskan pada siswa kelas 2 SD, maka pada tahap desiminasi ini dilakukan kepada siswa kelas 2. Di tahap pennysebarluasan ini diperoleh hasil penilaian dari pengguna yaitu guru PAI SDN Pakuwon 1 dengan hasil enilaian sebesar 95% dengan kategori sangat baik, oleh guru PAI SDN Sukaraja I memperoleh persentase skor sebesar 91,7% dengan kategori sangat baik, dan oleh 12 orang guru SD yang berasal dari beberapa daerah di Jawa Barat memperoleh persentase skor sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Anak usia kelas 2 SD memiliki karakteristik khusus seperti yang disebutkan oleh Aeni (2022) yang dapat dilihat dari aspek perkembangan kognitif, anak pada usia ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan menyelesaikan masalah dan pesatnya daya kritis anak.

Berdasarkan aspek social emosional anak pada usia ini banyak mencontoh beraneka ragam kepribadian yang dianggap baru untuk mengetahui mana kepribadaian yang sesuai dengannya dan sangat ingin diterima oleh teman sebayanya. Karakteristik siswa SD saat ini juga tidak terlepas dari ciri-ciri generasi digital, mereka sudah terbiasa dengan kehidupan digital. HP, komputer dan internet bukan lagi barang asing bagi mereka. Bahkan mereka cenderung hidup dengan perangkat-perangkat tersebut. Media video pembelajaran sangat cocok digunakan oleh siswa SD masa kini. Hal ini didasari oleh kemampuan siswa SD yang sudah terbiasa dan terampil dalam menggunakan *gadget*. Materi yang dikemas melalui tontonan cerita memiliki daya tarik yang lebih dibandingkan tulisan cerita dalam buku (Aeni, Nofriani, Fauziah, Fauzi, 2022). Tontonan cerita tersebut dapat berupa video pembelajaran yang dapat diakses di youtube. Sudah banyak sekali video pembelajaran di youtube yang layak berlandaskan kepada standar kelayakan yang dirumuskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yaitu aspek penyajian, isi dan bahasa (Adji et al., 2021).

Selain itu, media pembelajaran berupa video dapat berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran dan sebagai media penanaman karakter (Oktaviani, Mulyaningsih, Priatna, Aeni, 2022). Seperti pada produk video pembelajaran yang dikembangkan, materi yang disajikan pada video pembelajaran dipilih berdasarkan karakter yang akan ditanamkan kepada siswa, yakni karakter jujur dan kasih sayang. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran disertai dengan contoh riil dan kontekstual mengenai perilaku jujur siswa dalam kehidupan sehari-hari. Jujur dan kasih sayang merupakan karakter baik yang harus dimiliki oleh siswa. Dalam pembelajaran PAI guru memegang peranan penting dalam memberikan contoh perilaku baik ini, selain memberikan gambaran konkrit tentang perilaku tersebut, guru juga langsung menunjukkannya melalui sikap keteladanan (Ariani & Batubara, 2017). Selain sikap jujur, perilaku lainnya yang harus ditanamkan kepada siswa SD adalah periku kasih sayang. Perilaku kasih sayang ini dapat diwujudkan dengan kepeduliannya kepada sesama teman dengan memperlihatkan empati. Untuk menumbuhkan sikap empati ini dapat dilakukan melalui pelatihan, sebagaimana yang dinyatakan oleh Sumijati (2022) pelatihan dapat dilakukan untuk meningkatkan empati pada anak. Adapun metode pelatihan yang dilakukan berupa: membacakan cerita kepada anak dan menstimulus anak untuk bertanya mengenai isi cerita, menampilkan video atau photo dan mendiskusikan video dan photo tersebut, berdiskusi mengenai sikap empati dan jenis emosi yang lainnya, menugaskan anak untuk menggambar dan bercerita dengan gambar yang telah dibuatnya dan dapat diupayakan

pula melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti media video pembelajaran.

Pemanfaatan video pembelajaran dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani et al., (2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran PAI untuk meningkatkan karakter anak di SD dapat mendorong motivasi anak dalam pembelajaran. Peneliti juga mengemukakan bahwa media pembelajaran berebentuk audio visual lebih dipahami oleh sebagian siswa karena materi yang disampaikan akan lebih sederhana dan efektif untuk menjaga kebosanan anak dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Wigalina et al., 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi dakwah berbasis Zepetto untuk siswa SD mampu menyumbangkan nilai manfaat bagi materi pembelajaran karena mampu membantu siswa untuk memahami materi pelajaran di kelas.

Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi dengan penelitian sebelumnya, yakni memiliki kesamaan dengan temuan penelitian yang terletak pada pengembangan produk berbentuk video pembelajaran, sedangkan perbedaan terdapat pada subjek penelitian, metode yang digunakan, serta materi yang dikembangkan dalam hasil penelitian. Namun, pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media video pembelajaran pendamping *wordwall* pada materi PAI kelas 2 dengan validasi kelayakan yang sangat baik dari aspek tampilan produk, konten materi, dan aspek kesesuaian soal pada video tersebut dengan karakteristik siswa kelas 2 SD.

PENUTUP

Desain video pembelajaran pendamping *wordwall* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi PAI di SD dibuat atas dasar 1) hasil analisis angket yang didapat dari guru PAI SD mengenai kebutuhan mereka akan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk siswa SD. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh data bahwa dibutuhkan video pembelajaran pendamping *wardwall* untuk digunakan dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai media pembelajaran PAI di kelas 2 SD, serta 2) hasil analisis terhadap kurikulum SD, khususnya pada Kompetensi Dasar PAI kelas 2 SD yang akan dijadikan rujukan dan landasan untuk pembuatan media video pembelajaran tersebut. 3) Kelayakan video pembelajaran pada penelitian ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan guru PAI di beberapa sekolah. Video pembelajaran pendamping *wordwall* yang sudah selesai dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli dengan memperoleh nilai kelayakan 100% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian pengguna oleh guru PAI SDN Tegal Kalong Sumedang dengan persentase skor sebesar 91,7% dengan kategori sangat baik, hasil penilaian pengguna oleh guru PAI SDN Pakuwon memperoleh persentase skor sebesar 95% dengan kategori sangat baik, penilaian guru PAI SDN Sukaraja I memperoleh persentase skor sebesar 91,7% dengan kategori sangat baik, dan oleh 12 orang guru SD yang berasal dari beberapa daerah di Jawa Barat memperoleh persentase skor sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan validator tersebut dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran pendamping *wordwall* pada penelitian ini secara keseluruhan dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak; Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosydakarya.
- Achsin, A. (1986). *Media Pendidikan dalam kegiatan Belajar Mengajar*. IKIP Ujung

Pandang Press.

- Adji, W. S., Ansari, M. I., Bashith, A., & Albar, M. (2021). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran IPS Jenjang MI/SD di Platform Youtube pada Materi Keragaman Agama di Indonesia. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 57-68 DOI: <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4362>
- Aeni, Ani Nur; Khulqi, Rifa'ul; Latifa, D. A. A. N. I. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Kepemimpinan Khulafur Rasyidin sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Prndidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979-990. DOI: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Aeni, Ani Nur; Nofriani, Annisa nur; Fauziah, Irsa Ayuni; Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest dalam Membentuk Kepribadian Islami bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279-287. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Aeni, A. N. (2022). *Perkembangan Peserta Didik SD*. UPI Press.
- Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Ariyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041-1044. DOI: <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyani, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E-book Kijubi (Kisah Takjub Nabi) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214-1222. DOI: <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Ariani, D. N., & Batubara, H. H. (2017). Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik dengan Strategi Heuristik Krulik dan Rudnik terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 41-53. DOI: <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i2.767>
- Asiah, N. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui E-Learning di SMA Budaya Bandar Lampung. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Vol 6*(1), 93-105
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(1), 63-77. DOI: <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>
- Fahyuni, E. F., & Aini, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Tutorial Sujud pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Pertama. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 43-52. DOI: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2116>
- Farhaniah, Siti. (2021). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sulthan.
- Fitri, F. dan A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524-532. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Madjid, A. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Miles, B. Mathew,; Huberman, M. (1984). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of*

New Methods. Sage Publication Bavelry Hills.

- Ngongo, Verdinandus Lelu, :, Hidayat, T., & Wijayanto. (2019). Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 999-1015.
- Oktaviani, Ana Maria; Mulyaningsih, Iis Nuraida; Priatna, Yuzzara Zahwa; Aeni, A. N. (2022). Pengembangan video Anmasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Karakter Anak di Sekolah Dasar Melalui Zepenter. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 289-294. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.52436/1.jpti.186>
- Putra, P. (2017). Internalisasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPA melalui Model Konstruktivisme di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sebebal. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 75-88. DOI: <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i2.770>
- Rizal, Ahmad Syamsu. (2014). Perumusan Tujuan Sebagai Basis Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam. *Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 97-112.
- Rizkia, Fanny Sabila. (2020). Belajar dan Bermain Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall. *Jurnalpost.Com*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, Endang. (2012). Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar dengan Pendekatan Tematik. *Jurnal Al-Bidayah*, 4(1), 63-76. DOI: <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v4i1.19>
- Sumijati, S. S. (2022). Pelatihan Empati pada Anak Kelas V SD Antonius Banyumanik Kota Semarang. *Patria: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 18-27. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.24167/patria.v4i1.3399>
- Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Teori & Praktik*. Malang: Prestasi Pustakarya.
- Wigalina, S., Muyasaroh, K., Aurora, U., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Zepetto Sebagai Media Dakwah Meneladani Sifar “Shiddiq” Rasulullah SAW untuk Anak SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1617-1627. DOI: <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1111>