

Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Ibadah Menggunakan Metode Sosiodrama Berbasis Youtube

Fiki Robi Handoko Hrp

State Islamic University of North Sumatra Medan, Indonesia
fikirobi96@gmail.com

Mardianto

State Islamic university of north Sumatra Medan, Indonesia
mardianto_iainsu@yahoo.co.id

Mahariah

Universitas Islam Negri Sumatra Utara
mahariah@uinsu.ac.id

Abstract

21st-century education is often referred to as 4C, including critical thinking and problem-solving skills. The research will examine the effectiveness of developing learning media using YouTube-based socio-drama methods in fiqh subjects. The research method used is the Research and Development Method with a 4D approach developed by S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel. The research results show that (1) media development uses the 4D method with 4 stages: Define (initial analysis of problems, students, tasks, concepts, and formulation of learning objectives); design (product design); develop (validation test by material, media, and language experts, then carry out limited trials); Disembodied (extensive test stage for Mts. Al-Wasliyah 48 Binjai class VII students): as many as 32 people. (2) In the feasibility test, the scores obtained from material experts were 98%, media experts were 90%, and language experts were 97%, with an average percentage of 95%, and they entered the very feasible category. (3) The results of the limited practicality test carried out on 5 students got a score of 77.27%; the broad practicality test carried out on 32 students got a score of 87.60% in the practical category; and the recapitulation results got an average score of 82.44% in the very practical category. (4) The effectiveness test was conducted by implementing Fiqh Worship learning media using the YouTube-based socio-drama method with a normalised gain score (N-Gain) of 0.58% and was shown in the effective category.

Keyword: Learning Media; Fiqh of Worship; Social Drama Method; YouTube; Learning Outcomes

Abstrak

Pendidikan abad ke-21 sering disebut sebagai 4C salah satunya meliputi keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*). Penelitian akan menelaah tentang efektifitas pengembangan media pembelajaran menggunakan metode sosio drama berbasis youtube pada mata pelajaran fiqih. Penelitian menggunakan Metode yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel yakni penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan 4D. Hasil penelitian menunjukkan (1) Pengembangan media menggunakan metode 4D dengan 4 tahapan: Define (analisis awal masalah, peserta didik, tugas, konsep dan perumusan tujuan belajar); Design (perancangan produk); Develop (uji validasi ahli materi, media dan bahasa kemudian dilakukan uji coba terbatas); Disseminate (tahap uji luas pada siswa Mts Al-Wasliyah 48 Binjai kelas VII sebanyak 32 orang. (2) Produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan setelah melalui uji kelayakan. Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan skor masing-masing sebesar 98%, 90%, dan 97%. Rata-rata presentasinya adalah 95%. (3) Uji kepraktisan produk menunjukkan bahwa produk tersebut sangat praktis untuk digunakan. Skor rata-ratanya adalah 82,44%, dengan kategori sangat praktis. Skor tersebut didapatkan dari uji terbatas sebesar 77,27% dan uji luas sebesar 87,60%. (4) Uji efektivitas media pembelajaran Fiqih Ibadah dengan metode sosio drama berbasis YouTube menunjukkan bahwa media tersebut efektif. Skor gain ternormalisasi (N-Gain) menunjukkan bahwa media tersebut efektif. Skornya adalah 0,58%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Fiqih Ibadah, Metode Sosio Drama, Berbasis Youtube, Hasil Belajar

Introduction

Pendidikan dimaknai sebagai usaha sadar manusia untuk mengembangkan potensi manusia, baik aspek jasmani maupun aspek rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Kemajuan pendidikan suatu bangsa tergantung pada pendidik. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan SDM, yang menjadi unsur penting dalam merumuskan pembangunan bangsa ke depannya.¹

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu kondisi peserta didik itu sendiri, dan faktor eksternal, yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik antusias dalam belajar.² Perubahan sebagai akibat dari perkembangan zaman yang semakin pesat membuat teknologi semakin dekat dengan kehidupan masyarakat. Teknologi menyentuh semua bagian dari kehidupan manusia dalam segala kegiatan, sehingga kita tidak dapat menolak kehadiran teknologi.

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif pendidik dituntut memiliki perencanaan yang baik, dan salah satu dari perencanaan yang baik tersebut adalah pemanfaatan media yang diintegrasikan dalam pembelajaran oleh pendidik untuk memberikan materi pada siswa, maka siswa dapat cenderung lebih mudah dalam memahami setiap pembelajaran yang di berikan oleh pendidik. Hal ini jelas dikatakan bahwa media memberikan dampak yang signifikan terhadap keaktifan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang hendak diraih.³

Mata pelajaran Fiqih sebagai suatu disiplin ilmu yang menjelaskan hukum-hukum yang terkandung dalam Alqur'an dan hadis, dengan menguasai fiqih maka ajaran Islam bisa dipahami dengan baik dengan memaknai ayat-ayat dalam Alqur'an dan hadis-hadis hukum dalam hadis. Untuk mempelajari mata pelajaran Fiqih sebagian besar siswa mengalami problem dalam pembelajaran karena tidak adanya media pendukung dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sebagaimana disampaikan pada wawancara sebelumnya, tidak semua guru mampu memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada

¹ Hery Noer Aly, "Watak Pendidikan Islam" (Friska Agung Insani, 2000).

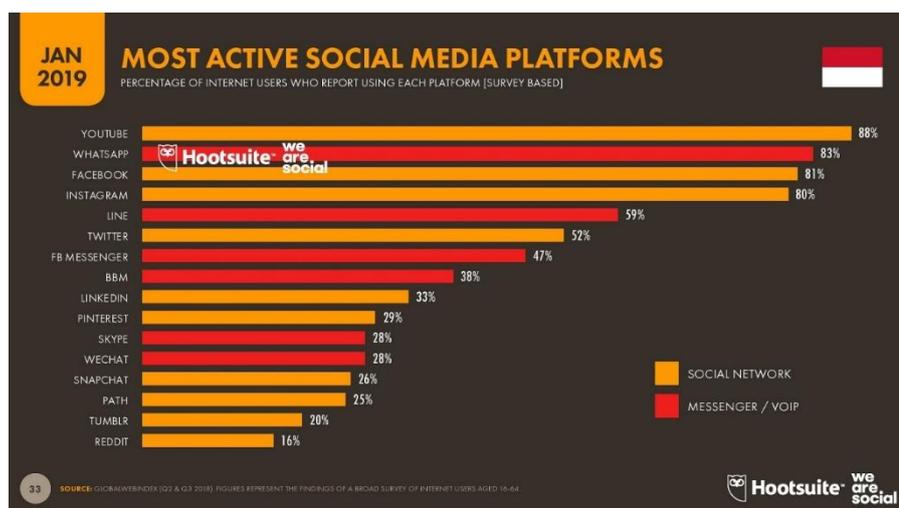
² Alfat Khaharsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Teknik Kendaraan Ringan Di SMK," *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora* 06, no. 02 (2020), accessed January 1, 2024, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/view/8263>.

³ Ibid.

peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran Fiqh bukanlah sesuatu yang mudah karena jika metode dan strategi tidak tepat maka proses belajar mengajar tidak akan berhasil dan hasil pembelajaran tidak memenuhi standar yang diharapkan.

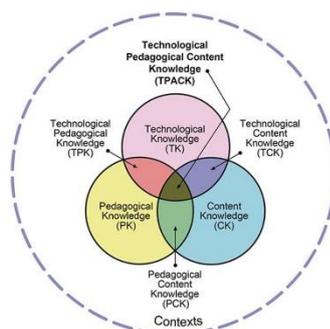
Anak-anak usia Madrasah Tsanawiyah memiliki karakteristik lebih respon terhadap hal-hal yang menarik dan nyata, serta memiliki daya fantasi yang tinggi. Oleh karenanya, media pembelajaran yang dapat menyalurkan imajinasi mereka, seperti video YouTube, dapat menjadi alternatif dan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi. Media pembelajaran YouTube dapat menjadi alternatif untuk menguatkan motivasi belajar dan pemahaman materi bagi anak-anak usia Madrasah Tsanawiyah. Video YouTube yang memiliki daya tarik dan informatif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Laporan "Digital 2021" menunjukkan bahwa Indonesia masuk dalam 10 besar kegandrungan masyarakatnya terhadap media sosial. Hal ini disebabkan oleh penggunaan mobile phone dan smartphone yang tinggi, terutama di kalangan remaja. Indonesia menempati peringkat ke-10 dalam daftar negara yang kecanduan media sosial. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan mobile phone dan smartphone yang tinggi, terutama di kalangan remaja.⁴ Indonesian Digital Report 2019 melaporkan seperti terlihat dalam gambar berikut: Gambar 1



⁴ Data Reportal, "Digital 2021: Global Overview Report," Tomado de: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report> (2021).

Kemajuan teknologi telah membuat teknologi menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat, termasuk dalam pendidikan. Oleh karena itu, penguasaan TPACK menjadi penting bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan teknologi. TPACK merupakan kerangka konseptual yang menggabungkan kemampuan teknologi, pengetahuan pedagogi, dan konten. Kerangka ini dikembangkan oleh Mishra dan Koehler pada tahun 2006. Gambar 2 menggambarkan kerangka kerja TPACK dan komponen pengetahuan terkait.



Specifically, three major knowledge component form the foundation of the TPACK framework as follows, Content Knowledge (CK), Pedagogical Knowledge (PK) and Technological Knowledge (TK). Content Knowledge merupakan pengetahuan tentang hubungan antara teknologi dan konten yang timbal balik, Pedagogical Knowledge (PK) merupakan kemampuan memanfaatkan teknologi yang dapat memungkinkan digunakan dalam praktik pedagogis tertentu, dan Technological Knowledge (TK) merupakan keterampilan yang bersifat kompleks antara teknologi, pedagogi dan konten yang memungkinkan guru mengelaborasi strategi pengajaran yang sesuai.⁵

Teori diatas mengungkapkan bahwa guru perlu melakukan pengembangan alternatif pembelajaran yang mengharuskan guru untuk memiliki pengetahuan baru tentang teknologi dengan transformasi konten pedagogi menggunakan kerangka kerja TPACK. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran tidak bisa dihindarkan di abad-21 ini, salah satunya adalah memodifikasi sosial media sebagai media pembelajaran.⁶

⁵ David Jonassen et al., *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: A Project of the Association for Educational Communications and Technology* (Routledge, 2008).

⁶ Ibnu Rafi and Nurrita Sabrina, "Pengintegrasian TPACK Dalam Pembelajaran Transformasi Geometri SMA Untuk Mengembangkan Profesionalitas Guru Matematika," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 1 (2019): 47–56.

Penelitian tentang penggunaan media berbasis internet seperti youtube dalam pembelajaran sudah banyak dilakukan peneliti diantaranya: pertama, penelitian Purnamasari and S D Hafnita, penelitian ini menelaah sebagai Media Pembelajaran Antropologi memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses dan mempelajari unsur-unsur budaya dalam satu suku bangsa.⁷ Kedua, Rina Herlina, Penelitian ini menelaah penggunaan Tutorial YouTube (TYT) digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas EFL. Temuan penting dari penelitian adalah TYT sebagai media pembelajaran dikembangkan berdasarkan SNA dan bermanfaat untuk diterapkan guna memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Inggris.⁸

Ketiga, penelitian Kusuma W M Haryanto menganalisis ketepatan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan video di YouTube pada mata pelajaran menggambar teknik otomotif, dengan menggunakan desain ADDIE, penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berbantuan video di YouTube pada mata pelajaran menggambar teknik otomotif sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.⁹ Keempat, penelitian Muna Nur Azizah Ashidiqi menganalisis konten Free Quran Education di youtube sebagai referensi pembelajaran PAI.¹⁰

Dari beberapa penelitian yang dipaparkan peneliti, terdapat kekosongan wilayah kajian yakni pada penggunaan sosiodrama dengan memanfaatkan youtube. Serta pengamatan yang telah dilakukan bahwa peserta didik lebih sering bermain gadget, perlu adanya pengembangan media pembelajaran fiqih melalui teknologi.¹¹ Sejalan dengan hal itu, aplikasi youtube yang merupakan media sosial yang banyak digunakan masyarakat terutama remaja atau pelajar di Indonesia merupakan media yang cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran.

⁷ I Purnamasari and S D Hafnita, "The Utilization of YouTube Media in Learning Antropology in Higher Education," *Journal of Physics: Conference Series* 1387, no. 1 (2019): 012120, <https://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012120>.

⁸ Rina Herlina, "Tutorial YouTube: English Learning Media under the Frame Work of Students' Need Analysis in EFL Class," *Academic J. Perspect. Lang. Educ. Lit* 7 (2019): 1–10.

⁹ Kusuma W M Haryanto et al., "Innovation Media Learning: Online Project-Based Learning (O-PBL) on Drawing Competence in Automotive Engineering Using Video on YouTube," in *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 2111 (IOP Publishing, 2021), 012020.

¹⁰ Muna Nur Azizah Ashidiqi, Anis Rohmatiah, and Febria Afia Rahmah, "Youtube Free Quran Education as a Source of Islamic Education Learning Materials and Media," *Khalifa: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2019): 126–141.

¹¹ Sinta, S, and S Syarifuddin. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Tiktok Pada Materi Toponimi Kota Palembang

Method

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang diharapkan dapat mengelaborasi produk pembelajaran yang bisa memecahkan persoalan yang dihadapi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi produk pendidikan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.¹² Penelitian R&D merupakan prosedur sistematis yang bertujuan untuk mengelaborasi pengetahuan berlandaskan data dan praktik. Prosedur ini menggunakan tiga metode yaitu deskriptif, evaluatif beserta eksperimental. Metode deskriptif digunakan pada penelitian R&D guna mengumpulkan informasi mengenai situasi yang ada.¹³

Bentuk prosedural merupakan bentuk pengembangan deskriptif yang memaparkan langkah-langkah pengembangan. Tahapan pengembangan produk berlandaskan bentuk rencana mencakup kemampuan dan permasalahan, penghimpunan data, perencanaan produk, verifikasi desain, revisi desain produk, pengujian produk, perbaikan produk, percobaan pemakaian, revisi produk, dan pembuatan massal.¹⁴

Result and Discussion

Metode Sosiodrama dalam Pembelajaran

Pendidikan tidaklah berkembang pada ruang yang kosong, keberadaannya senantiasa berkaitan dengan kehidupan manusia dan perkembangannya. Pendidikan dan kehidupan manusia senantiasa saling mempengaruhi. Keberadaan pendidikan diharapkan menjadikan manusia menjadi eksis dalam kehidupannya.¹⁵ Memperhatikan tujuan pendidikan Indonesia yakni pengembangan potensi peserta didik, memiliki pengetahuan, berkarakter, kreatif, mandiri, demokratis, bertanggung jawab, religius, dan berakhlak mulia.¹⁶ Tujuan pendidikan Nasional tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan Islam, yakni membentuk peserta didik yang memiliki harkat dan martabat menuju manusia yang

¹² Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. I. Bandung: Alfabeta.

¹³ Winarni Endang Widi. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Sinar Grafika Offset

¹⁴ Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51.

¹⁵ Mikkel Snorre Wilms Boysen et al., “The Role of Expertise in Playful Learning Activities: A Design-Based Self-Study within Teacher Education Aimed at the Development of Tabletop Role-Playing Games,” *Teaching and Teacher Education* 128 (2023): 104128.

¹⁶ Mansurni Abadi and Nafik Muthohirin, “Metode Cultural Responsive Teaching Dalam Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Tindak Xenophobia Dan Rasisme Di Tengah Bencana Covid-19,” *Progresiva: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2020): 34–48.

sempurna, pembinaan akhlak, keluhuran dengan konsep *rahmatan lil alamin*.¹⁷ Bahkan Oboko melihat bahwa konsep pendidikan Islam menawarkan kerangka konseptual citra manusia ideal.¹⁸

Salah satu bagian yang berdampak bagi keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan dalam penggunaan metode,¹⁹ salah satu metode yang banyak digunakan adalah sosiodrama khususnya untuk materi yang menitik beratkan pada praktek. Metode sosiodrama merupakan metode pembelajaran bermain peran (role playing), yang menggambarkan suasana dan kondisi tertentu yang terjadi di dalam realitas keseharian peserta didik.²⁰

Dari paparan di atas, maka bermain peran memiliki kesamaan dengan term drama atau sandiwara, yang membedakan keduanya adalah, dalam sandiwara naskah telah dipersiapkan naskah sedangkan dalam metode bermain peran (role playing) naskah tidak disiapkan dan tidak ada pembagian tugas.²¹

Asal mula sosiodrama dari psikodrama yang dicetuskan oleh Jacob L. Moreno, ahli psikologi (psikiater) yang memanasifestasikan situasi kehidupan dalam kelompok untuk mencapai tujuan. Dengan tercapainya tujuan ini akan mengantarkan individu untuk menguatkan pemahamannya, karena dalam prosesnya mereka mampu menyelesaikan konflik antarpribadi. Sosiodrama dapat mengembangkan rasa simpati dan empati seseorang dengan menggerakkan seseorang pada objek lain.²²

Sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada permainan peran untuk mencari solusi dari berbagai problem sosial yang terjadi di tengah

¹⁷ Ainal Gani and Siti Zulaikhah, "The Effectiveness of Team Assisted Individualization Learning Model Using the Sociodrama Method in Increasing the Concept Of Mastery Ability in Islamic Education Learning," *International Journal of Society, Culture & Language* 10, no. 2 (Themed Issue on the Socio-Psychology of Language) (2022): 125–136.

¹⁸ Uche Gloria Oboko, "Language as a Didactic Tool and Vehicle of Cultural Preservation: A Pragma-Sociolinguistic Study of Selected Igbo Proverbs," *International Journal of Society, Culture & Language* 8, no. 2 (2020): 121–136.

¹⁹ Oscar Chiva-Bartoll, Maria Lidon Moliner, and Celina Salvador-García, "Can Service-Learning Promote Social Well-Being in Primary Education Students? A Mixed Method Approach," *Children and Youth Services Review* 111 (2020): 104841.

²⁰ Latifah Nur Ahyani and Dhini Rama Dhania, "Metode Sosiodrama Dalam Meningkatkan Kecerdasan Moral Anak," *Jurnal Sosial Budaya* 4, no. 2 (2011): 143–149.

²¹ Ainur Rofiq and Imam Mashuri, "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng," *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 1–11.

²² Anna Korochentseva, Evgenia Krasnova, and Olga Moysova, "Simulation Role Play as a Contact Work with Students and Its Role in Their Communicative Skills Development," in *E3S Web of Conferences*, vol. 210 (EDP Sciences, 2020), 18087.

masyarakat. Akan tetapi dalam penerapannya metode sosiodrama perlu menghindari konflik-konflik yang menyangkut problem sosial yang bersifat pribadi misalnya perbedaan individu dan nilai-nilai agama.²³

Metode sosiodrama menekankan pada penyelesaian problem yang terjadi di sekitar lingkungan. Hal ini juga mengajarkan peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dengan memberikan solusi terhadap berbagai problem yang telah ditentukan. Berdasarkan Saroinsong dan Putri, metode sosiodrama mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan dan materi pembelajaran yang didapatkan untuk mendramatisasi perilaku manusia. Oleh sebab itu, Metode sosiodrama membuat pembelajaran menjadi lebih atraktif, hidup dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, metode sosiodrama dalam materi pendidikan Islam khususnya Pembelajaran Fiqih dalam materi Ibadah diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menghubungkan permasalahan peribadatan yang terjadi di lingkungan sekitar (yang terdapat dalam materi pembelajaran) dengan situasi realistis.²⁴

Youtube sebagai Media Pembelajaran

Salah satu media yang paling digemari dan mudah dijangkau oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, orang tua. Penggunaan ponsel android yang semakin marak bahkan hampir semua orang Indonesia memakai android yang menggunakan google sebagai akses registrasi dan browsing yang banyak mengarahkan ke youtube. Banyaknya pengguna youtube, menyebabkan platform media youtube menyiapkan berbagai video, youtube hadir ditengah masyarakat dengan dua konsekuensi yakni positif dan negatif.²⁵

Kemunculan YouTube menjadi salah satu media populer saat ini. Menjadi prospek pada dunia pendidikan. Karena pendidikan merupakan aktivitas sadar yang direncanakan untuk membangun suasana belajar siswa, sehingga dapat mengoptimalkan potensi diri, seperti kepribadian, akhlak mulia, Individu, masyarakat, bangsa dan negara semuanya memerlukan kecerdasan. Pendidikan juga memiliki

²³ Boysen et al., "The Role of Expertise in Playful Learning Activities: A Design-Based Self-Study within Teacher Education Aimed at the Development of Tabletop Role-Playing Games."

²⁴ Sara L Arena and Julian L Davis, "The Concept-Specific Effects of Cooperative Learning in an Introductory Engineering Mechanics Dynamics Course," *Innovations in Education and Teaching International* 58, no. 4 (2021): 387–397.

²⁵ M Ardiansyah M Ardiansyah and Mohamad Lutfi Nugraha, "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Youtube Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik," in *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, vol. 6, 2022.

peranan yang sangat penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Hanya dengan cara inilah kita dapat mencapai pendidikan yang baik Siswa akan dapat meningkatkan kemampuannya dan memperoleh pendidikan serta siap menghadapi kehidupan Bersaing di masyarakat.

Hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran apabila guru menggunakan video visual. Peserta didik cenderung bosan dengan model pembelajaran klasik yang terfokus pada buku. Kehadiran media youtube menjadi alternatif untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan penggunaan youtube peserta didik akan semakin bersemangat sehingga akan berdampak terhadap hasil belajar.²⁶

Metode Sosiodrama Berbasis Youtube di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Washliyah 48

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Washliyah 48 Binjai berlokasi di Jl. Perintis Kemerdekaan No. 144, Kebun Lada, Kec. Binjai, Kota Binjai. Prov. Sumatera Utara. Madrasah Al-Washliyah saat ini mempunyai 24 tenaga pendidik dan 4 kependidikan. Total rombongan belajar yaitu 4 kelas untuk Kelas VII, 3 kelas untuk Kelas VIII, dan 4 kelas untuk Kelas IX. Sekolah tersebut telah memperoleh sertifikasi Tingkat B sesuai sertifikat BAP-SM/LL/X/2015.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Al-Washliyah 48 Binjai. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D, yang terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama adalah definisi desain, yang merupakan tahap analisis kebutuhan., Tahap kedua adalah desain, yang merupakan tahap menyiapkan kerangka konseptual media pembelajaran, Tahap ketiga adalah pengembangan, yang merupakan tahap uji validasi atau menilai kelayakan media., dan Tahap keempat adalah diseminasi, yang merupakan tahap implementasi media pembelajaran pada subjek yang nyata.

Modul dirancang sementara selanjutnya dikonsultasikan dengan verifikator dan guru kelas. Produk dimodifikasi kembali berdasarkan hasil konsultasi kemudian diverifikasi.

²⁶ Haryadi Mujianto, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar," *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian* 5, no. 1 (2019): 135–159.

Adapun penilaian dari ahli Materi yaitu :

No	Indikator	Hasil
1	Top Skor	117
2	Skor Maksimal	120
3	Presentasi	98

Memperhatikan perhitungan tabel di atas, diketahui bahwa skor rata-rata penilaian ahli materi fiqih terhadap produk adalah 98%. Skor tersebut berada pada kategori sangat layak

Adapun penilaian dari ahli Media yaitu :

No	Indikator	Hasil
1	Top Skor	54
2	Skor Maksimal	60
3	Presentasi	90

Memperhatikan perhitungan tabel di atas, diketahui bahwa skor rata-rata penilaian ahli media terhadap produk adalah 90%. Skor tersebut berada pada kategori sangat layak..

Adapun penilaian dari ahli Bahasa yaitu :

No	Indikator	Hasil
1	Top Skor	58
2	Skor Maksimal	60
3	Presentasi	97

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, diketahui bahwa skor rata-rata penilaian ahli bahasa terhadap produk adalah 97%. Skor tersebut berada pada kategori sangat layak.

Adapun penilaian uji kelayakan oleh ahli yaitu :

No	Ahli	Presentase	Ketegori
1	Materi	98	Sangat Lanyak
2	Media	90	Sangat Lanyak
3	Bahasa	97	Sangat Lanyak
Skor	Rata-Rata Presentase	95	Sangat Lanyak

Adapun Pengujian Efektivitas Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Fiqih Ibadah Menggunakan Metode Sosiodrama Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Rumus (N-Gain) Pengujian Gain Ternormalisasi (N-Gain) digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \\
 &= \frac{2593 - 2041}{3000 - 2041} \\
 &= \frac{552}{959} \\
 &= 0.58
 \end{aligned}$$

Hasil Skor N-Gain di bagi dalam tiga kategori yaitu:

No	Presentase	Kriteria
1	N-Gain > 0,70	Sangat Efektif
2	0,30 ≤ N-Gain ≤ 0,70	Efektif
3	N-Gain < 0,30	Kurang Efektif

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai N-Gain 0,58 dan kategorinya Efektif

Penutup

Dari hasil analisa data yang telah dipaparkan dapat ditarik beberapa kesimpulan: pertama, Pengembangan peingeimbangan meidia peimbeilajaran fiqih ibadah

menggunakan metode sosiodrama berbasis youtube menggunakan metode 4D dengan tahapan diantaranya (1) Tahap Analisi (Analysis Define), pada tahap ini dilakukan analisis awal masalah, peserta didik, tugas, konsep dan perumusan tujuan belajar. (2) Tahap Perancangan (Design), pada tahap ini dilakukan perancangan produk seperti menentukan judul pembelajaran, mengumpulkan referensi, menyusun perancangan produk seperti penggunaan media pembelajaran berbasis youtube; (3) Tahap Pengembangan (Development), Uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa pada tahap ini, dilanjutkan dengan uji coba terbatas pada 5 orang siswa Kelas VII-A Mts Al-Washliyah 48 Binjai; (4) Tahap Implementasi: Tahap ini dilakukan pada Mts Al-Washliyah 32 siswa Washliyah 48 Binjai Kelas VII-A melakukan tahap pembagian tes Lucas.

Kedua, hasil uji kelayakan ahli materi sebesar 98%, dan hasil uji kelayakan ahli media sebesar 97%, dengan rata-rata rasio sebesar 95% yang termasuk kategori sangat layak. ketiga. Nilai tes praktik terbatas 5 siswa sebesar 76,82%, nilai tes praktik ekstensif 32 siswa sebesar 75,48%, dan rata-rata nilai pernyataan ulang sebesar 82,21% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Keempat, uji validitas dilakukan dengan penerapan media pembelajaran fiqih menggunakan pendekatan sosiodrama berbasis YouTube dengan skor gain ternormalisasi (N-Gain) sebesar 0,58% dan termasuk dalam kategori valid.

Daftar Pustaka

- Abadi, Mansurni, and Nafik Muthohirin. "Metode Cultural Responsive Teaching Dalam Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Tindak Xenophobia Dan Rasisme di Tengah Bencana Covid-19." *Progresiva: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2020): 34–48.
- Ahyani, Latifah Nur, and Dhini Rama Dhania. "Metode Sociodrama Dalam Meningkatkan Kecerdasan Moral Anak." *Jurnal Sosial Budaya* 4, no. 2 (2011): 143–149.
- Ardiansyah, M Ardiansyah M, and Mohamad Lutfi Nugraha. "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Youtube Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik." In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*. Vol. 6, 2022.
- Arena, Sara L, and Julian L Davis. "The Concept-Specific Effects of Cooperative Learning in an Introductory Engineering Mechanics Dynamics Course." *Innovations in Education and Teaching International* 58, no. 4 (2021): 387–397.
- Ashidiqi, Muna Nur Azizah, Anis Rohmatiah, and Febria Afia Rahmah. "Youtube Free Quran Education as a Source of Islamic Education Learning Materials and Media." *Khalifa: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2019): 126–141.
- Boysen, Mikkel Snorre Wilms, Ole Lund, Rasmus Leth Jørnø, and Helle Marie Skovbjerg. "The Role of Expertise in Playful Learning Activities: A Design-Based Self-Study within Teacher Education Aimed at the Development of Tabletop Role-Playing Games." *Teaching and Teacher Education* 128 (2023): 104128.
- Chiva-Bartoll, Oscar, Maria Lidon Moliner, and Celina Salvador-García. "Can Service-Learning Promote Social Well-Being in Primary Education Students? A Mixed Method Approach." *Children and Youth Services Review* 111 (2020): 104841.
- Gani, Ainal, and Siti Zulaikhah. "The Effectiveness of Team Assisted Individualization Learning Model Using the Sociodrama Method in Increasing the Concept Of Mastery Ability in Islamic Education Learning." *International Journal of Society, Culture & Language* 10, no. 2 (Themed Issue on the Socio-Psychology of Language) (2022): 125–136.
- Haryanto, Kusuma W M, Farid Mutohhari, Muhammad Nurtanto, and Suyitno Suyitno. "Innovation Media Learning: Online Project-Based Learning (O-PBL) on Drawing Competence in Automotive Engineering Using Video on YouTube." In *Journal of Physics: Conference Series*, 2111:012020. IOP Publishing, 2021.

- Herlina, Rina. "Tutorial YouTube: English Learning Media under the Frame Work of Students' Need Analysis in EFL Class." *Academic J. Perspect. Lang. Educ. Lit* 7 (2019): 1–10.
- Jonassen, David, Michael J Spector, Marcy Driscoll, M David Merrill, Jeroen van Merriënboer, and Marcy P Driscoll. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: A Project of the Association for Educational Communications and Technology*. Routledge, 2008.
- Khaharsyah, Alfat. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Teknik Kendaraan Ringan Di SMK." *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora* 06, no. 02 (2020). Accessed January 1, 2024. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/view/8263>.
- Korochentseva, Anna, Evgenia Krasnova, and Olga Moysova. "Simulation Role Play as a Contact Work with Students and Its Role in Their Communicative Skills Development." In *E3S Web of Conferences*, 210:18087. EDP Sciences, 2020.
- Mujianto, Haryadi. "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar." *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian* 5, no. 1 (2019): 135–159.
- Noer Aly, Hery. "Watak Pendidikan Islam." Friska Agung Insani, 2000.
- Oboko, Uche Gloria. "Language as a Didactic Tool and Vehicle of Cultural Preservation: A Pragma-Sociolinguistic Study of Selected Igbo Proverbs." *International Journal of Society, Culture & Language* 8, no. 2 (2020): 121–136.
- Purnamasari, I, and S D Hafnita. "The Utilization of YouTube Media in Learning Antropology in Higher Education." *Journal of Physics: Conference Series* 1387, no. 1 (2019): 012120. <https://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012120>.
- Rafi, Ibnu, and Nurrita Sabrina. "Pengintegrasian TPACK Dalam Pembelajaran Transformasi Geometri SMA Untuk Mengembangkan Profesionalitas Guru Matematika." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 1 (2019): 47–56.
- Reportal, Data. "Digital 2021: Global Overview Report." *Tomado de: https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report* (2021).
- Rofiq, Ainur, and Imam Mashuri. "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng." *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 1–11.
- Saroinsong, Wulan, and Irma Novita Agni Putri. "Expression Shaping Pada Anak Melalui Aktivitas Sosiodrama." *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 2 (2020): 208–213.

Sugiyono, Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. I. Bandung: Alfabeta, 2018.

Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2018.