

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI MATERI THAHARAH MENGGUNAKAN**

**OBS STUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP SAINS**

**WAHID HASYIM YOGYAKARTA TAHUN 2021/2022**



Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

**Maza Syifaun Nafisah**

**NIM : 18104010033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

## HALAMAN SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maza Syifaun Nafisah

NIM : 18104010033

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terjadi plagiasi maka, kami bersedia ditinjau kembali hak kesarjanaanya.

Yogyakarta, 19 Mei 2022

nyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Maza Syifaun Nafisah
Tempat dan Tanggal Lahir	: Demak, 30 Oktober 1999
NIM	: 18104010033
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat	: Sidomulyo Luwuk, Dempet, Demak

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 19 Mei 2022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

menyatakan,  
  
Maza Syifaun Nafisah  
18104010033

METERAI  
TEMPEL  
00001AUX766580394

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Maza Syifaun Nafisah  
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Maza Syifaun Nafisah  
NIM : 18104010033  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI MATERI  
THAHARAH MENGGUNAKAN OBS STUDIO UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP SAINS  
WAHID HASYIM YOGYAKARTA TAHUN 2021/2022

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 19 Mei 2022  
Pembimbing

**Drs. Moch. Fuad, M.Pd.**  
**NIP. 195706261988031003**



## PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1401/Un.02/DT/PP.00.9/06/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI MATERI THAHARAH  
MENGUNAKAN OBS STUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VII SMP SAINS WAHID HASYIM YOGYAKARTA TAHUN  
2021/2022

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MAZA SYIFAUN NAFISAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 18104010033  
Telah diujikan pada : Selasa, 31 Mei 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Kema Sidang

Drs. Moch. Fuad, M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 62a1f0a63a188

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Penguji I

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 62a835a600d35



Penguji II

Drs. H. Radino, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 62a477bc5ba4d



Yogyakarta, 31 Mei 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sunarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 62a042caa415b

## HALAMAN MOTTO

أَوَلَمْ يَرَوْا إِلَى الطَّيْرِ فَوْقَهُمْ صَفَّتْ وَيَقْبِضُنَّ مَا يُمْسِكُهُنَّ إِلَّا

الرَّحْمَنُ إِنَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ بَصِيرٌ

“Tidakkah mereka memperhatikan burung-burung yang mengembangkan dan mengatupkan sayapnya di atas mereka? Tidak ada yang menahannya (di udara) selain Yang Maha Pengasih. Sungguh, Dia Maha Melihat segala sesuatu.” (QS. Al-Mulk:19)<sup>1</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Tim Menara Kudus (2006). *Al-Qur'an dan Terjemah*. Kudus: Menara Kudus, hal. 563.

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ  
وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat ma'as salam tak lupa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW. yang kita nantikan syafa'atnya di hari kiamat kelak. Amin.

Penyusunan skripsi ini merupakan sebuah pengembangan media sederhana terhadap pembelajaran PAI materi thaharah di SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta. Skripsi ini ditulis guna memenuhi persyaratan tugas akhir pendidikan strata satu program studi Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan dan do'a, skripsi ini tidak akan selesai dengan baik. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Eva Latipah, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Mohamad Agung R. M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Moch. Fuad, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Bapak Drs. Nur Hamidi, alm. dan Ibu Eva Latipah selaku Dosen Penasehat Akademik.



6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Bapak dan Ibu Pengasuh Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta.
8. Bapak Kepala Sekolah SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta beserta jajarannya
9. Kedua Orangtua dan keluargaku, yang setiap hari memberikan dukungan dan nasehat yang doanya tak pernah terputus.
10. Bapak Ibu pengasuh Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta, yang tak hentinya memberikan dorongan mental dan spiritual.
11. Saudara dan sahabat-sahabatku, Chand, Ismikk, Rereew, Naynay, Anggik yang tak henti-hentinya memberikan semangat dalam proses penelitian.
12. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Agama Islam, khususnya PAI kelas A.
13. Teman-teman seperjuangan di Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta.
14. Dan semua pihak yang telah terlibat serta berjasa dalam penyusunan skripsi yang tidak mungkin dapat disebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 19 Mei 2022

Yang menyatakan,



Maza Syifaun Nafisah

18104010033

## ABSTRAK

**MAZA SYIFAUN NAFISAH.** *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Thaharah Menggunakan OBS Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta Tahun 2021/2022.* **Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.**

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta, (2) merancang desain pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta; (3) mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa materi thaharah menggunakan OBS Studio pada siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta.

Penelitian ini tergolong dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Penelitian yang awalnya menggunakan sepuluh langkah tahapan pengembangan, diringkas menjadi enam tahapan meliputi: penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan produk, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk dan uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data gabungan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini: 1) analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio menunjukkan bahwa guru dan siswa butuh pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta, 2) desain pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio diawali dengan perencanaan, proses, dan evaluasi; yang menghasilkan produk berupa video streaming yang dapat diakses melalui *youtube*, 3) produk pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, dengan bukti hasil uji t pada uji coba skala terbatas menunjukkan bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $6,653 > 2,052$ ); dengan  $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sama halnya dengan hasil uji t pada skala luas menunjukkan bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $11,575 > 2,002$ ); maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dengan adanya uji kedua skala tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan OBS Studio pada materi thaharah.

**Kata Kunci :** *Pengembangan Media, Pembelajaran PAI Materi Thaharah, Hasil Belajar, OBS Studio*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
HALAMAN ABSTRAK.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pembatasan dan Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Kajian Pustaka .....	12
BAB II KAJIAN TEORI .....	19
A. Kajian Teori dari Variabel-Variabel Penelitian .....	19

1. Media Pembelajaran .....	19
2. Pendidikan Agama Islam .....	20
3. Thaharah .....	21
4. OBS Studio .....	27
5. Hasil Belajar .....	29
B. Hipotesis .....	31
BAB III METODE PENELITIAN .....	32
A. Metode Kuantitatif .....	32
1. Jenis Penelitian .....	32
2. Prosedur pengembangan .....	33
3. Objek penelitian .....	39
4. Subjek penelitian .....	40
5. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
6. Validitas dan Reliabilitas .....	41
7. Teknik Analisis Data .....	42
B. Metode Kualitatif .....	43
1. Teknik Pengumpulan Data .....	43
2. Analisis Data .....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	49
A. Hasil Penelitian .....	49
1. Hasil Studi Pendahuluan .....	49

2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Thaharah Menggunakan OBS Studio.....	53
3. Analisis Data Kuantitatif .....	70
4. Uji Keefektifan Media Pembelajaran PAI Materi Thaharah Menggunakan OBS Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar .....	75
B. Pembahasan.....	79
1. Analisis kebutuhan pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Thaharah Menggunakan OBS Studio .....	79
2. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Thaharah Menggunakan OBS Studio.....	81
3. Keefektifan Media Pembelajaran PAI Materi Thaharah Menggunakan OBS Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar .....	82
BAB V PENUTUP .....	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN .....	93



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal dan Media .....	6
Tabel 2. Data Uji Coba Pengembangan Media Menggunakan OBS Studio .....	39
Tabel 3. Deskripsi Data Uji Coba Terbatas .....	70
Tabel 4. Uji Normalitas <i>Pretest Post-test</i> .....	71
Tabel 5. Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	72
Tabel 6. Uji Homogenitas Data <i>Post-test</i> .....	73
Tabel 7. Deskripsi Data Uji Coba Secara Luas .....	73
Tabel 8. Uji t .....	76
Tabel 9. Uji Independent Samples Test.....	77
Tabel 10. Uji Paired Sample Test.....	78
Tabel 11. Kedudukan Media dalam Pembelajaran .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Metopen .....	34
Gambar 2. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Materi Thaharah Menggunakan OBS Studio.....	54
Gambar 3. Tampilan Thumbnail dalam <i>Youtube</i> .....	60
Gambar 4. Tampilan Opening Video Pembelajaran .....	60
Gambar 5. Tampilan <i>Content</i> (Pendahuluan) .....	61
Gambar 6. Tampilan <i>Content</i> (Judul) .....	61
Gambar 7. Tampilan <i>Content</i> (Materi).....	61
Gambar 8. Tampilan <i>Checking Understanding</i> .....	62
Gambar 9. Tampilan <i>Closing</i> .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Kisi-Kisi Soal <i>Pretest Post-test</i>
Lampiran II	: Instrumen penilaian <i>Pretest Posttest</i>
Lampiran III	: Transkrip Wawancara
Lampiran IV	: Catatan Lapangan
Lampiran V	: Hasil Uji Data Kuantitatif Dengan SPSS
Lampiran VI	: Angket Validasi Ahli Media dan Materi
Lampiran VII	: <i>Storyboard</i> Video
Lampiran VIII	: Flowchart OBS Studio
Lampiran IX	: Surat Pengajuan Skripsi
Lampiran X	: Bukti Seminar Proposal
Lampiran XI	: Berita Acara Seminar Proposal
Lampiran XII	: Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran XIII	: Sertifikat PBAK
Lampiran XIV	: Fotokopi Sospem
Lampiran XV	: Sertifikat PLP-KKN
Lampiran XVI	: Sertifikat ICT
Lampiran XVII	: Sertifikat PKTQ
Lampiran XVIII	: Sertifikat User Education
Lampiran XIX	: Sertifikat Calon Pendamping Tahfidz
Lampiran XX	: Fotokopi KTM

Lampiran XXI : KRS Semester VIII

Lampiran XXII : Daftar Riwayat Hidup



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

### A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye



ص	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun.

Jika hamzah (ء) terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

#### A. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fatḥah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	Ḍammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fatḥah dan ya	Ai	A dan I
أَوْ	Fatḥah dan wau	Iu	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haula*

## B. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ اِ	Fatḥah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وِ	Ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### C. *Ta Marbūṭah*

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

### D. *Syaddah (Tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*. Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

الْحَجُّ : *al-ḥajj*

نُعَمَّ : *nu''ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber- *tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharakat kasrah (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (ī). Contoh:

عَلِيٍّ : *'Alī* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيٍّ : *'Arabī* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

#### E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

الْفَلَسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

#### F. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal

kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

#### G. Penelitian Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari *al-Qur'ān*), sunnah, hadis, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fī ṣilāl al-Qur'ān*

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

*Al-'Ibārāt Fī 'Umūm al-Lafz lā bi khuṣūṣ al-sabab*

#### H. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*,



ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī raḥmatillāh*

## I. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*  
*Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaḥī bi Bakkata mubārakan*  
*Syahru Ramaḍān al-laḥī unzila fīh al-Qur'ān*  
Naṣīr al-Dīn al-Ṭūs  
Abū Naṣr al-Farābī  
Al-Munqiz min al-Ḍalāl

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi, perkembangan teknologi di Indonesia berjalan dengan cukup pesat.<sup>2</sup> Perkembangan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0 mendorong upaya pembaharuan dalam dunia digital. Utamanya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Berkembangnya teknologi informasi dan meluasnya ilmu pengetahuan berdampak pada proses pendidikan, yakni terciptanya metode pembelajaran yang baru guna menunjang kegiatan belajar mengajar supaya dapat bersaing di pasar global.<sup>3</sup>

Menurut Miarso dalam buku Ravik Karsidi mengemukakan pendapat bahwa pada revolusi keempat ini telah mengubah sistem pendidikan secara menyeluruh. Semua informasi dapat disajikan melalui media dan setiap orang dapat memilih informasi yang dibutuhkan. Hal ini memunculkan pemikiran baru terkait dengan adanya media komunikasi elektronik yang memberikan peluang pendidikan “tanpa sekolah”. Artinya semua pesan dan materi dapat diakses melalui media elektronik dengan atau tanpa lembaga

---

<sup>2</sup> Ryzky Faris Surendra (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Inventor Kelas XI IPS di SMA N 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, hal. 2.

<sup>3</sup> Fauzan Zulkarnain, Rijal Firdaos, dan Heru Juabdin Sada (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid, dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 2, hal. 266.

pendidikan. Sehingga memunculkan pertanyaan “Apakah selama ini kita sudah menggunakan media dengan baik untuk mewujudkan tujuan pendidikan?”<sup>4</sup>

Sesuai dengan UUD 1945 pada alenia ke-4, tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan bangsa. Sedangkan pendidikan adalah proses belajar yang dilalui peserta didik dengan lingkungannya dan dilakukan sepanjang hayat.<sup>5</sup> Sebagian orang menganggap bahwa proses belajar pasti didalamnya terdapat proses mengajar. Jika mengajar kita lihat sebagai proses terarah dan terencana agar tercipta proses belajar, maka pendapat tersebut kurang tepat.<sup>6</sup> Karena pada hakikatnya belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja baik dengan adanya pengajar maupun tidak. Seseorang dapat disebut belajar apabila terdapat perubahan pada tingkah lakunya akibat adanya interaksi dengan lingkungannya.<sup>7</sup> Proses interaksi dan komunikasi sangat memegang peranan penting dalam kegiatan belajar di kelas utamanya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi syarat utama dalam berlangsungnya proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Dunia pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar, dimana guru terlibat langsung sebagai pendidik (pengajar) bagi peserta didik. Guru yang membina peserta didik di sekolah berperan khusus

---

<sup>4</sup> Ravik Karsidi (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 7.

<sup>5</sup> Ali Mufron (2013). *Ilmu Pendidikan Islam* Yogyakarta: Aura Pustaka, hal. 9.

<sup>6</sup> Arief S Sadiman (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, hal. 1.

<sup>7</sup> *Ibid.*, hal. 3.

<sup>8</sup> Moh. Uzer Usman (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya, hal. 4.

dalam mengorganisir kondisi belajar anak di sekolah.<sup>9</sup> Jika menilik pada sejarah perkembangan profesi guru, tugas mengajar sebenarnya adalah kewajiban orang tua. Terbatasnya waktu, tenaga, dan pikiran orang tua dalam memberikan pendidikan ke anaknya mengakibatkan tugas tersebut dilimpahkan ke guru untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap tertentu sesuai dengan perkembangan zaman. Seiring dengan hal tersebut, berkembangnya pula peran guru diikuti bertambahnya anak yang memerlukan pendidikan.<sup>10</sup>

Berkenaan dengan permasalahan yang umum terjadi di dunia pendidikan khususnya Indonesia, yakni rendahnya partisipasi dan kualitas hasil belajar siswa, maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh.<sup>11</sup> Khususnya pada akhir tahun 2019, terjadi sebuah wabah pandemi covid yang mengakibatkan perubahan luar biasa pada sektor bidang pendidikan. Perubahan sistem pembelajaran yang awalnya konvensional (tatap muka) menjadi daring (*online*) sehingga mengharuskan pendidik dan peserta didik menggunakan media elektronik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup> Dengan kondisi demikian, muncul sebuah tantangan dalam pendidikan yakni menurunnya hasil belajar siswa akibat adanya pembelajaran

---

<sup>9</sup> Surendra (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Inventor Kelas XI IPS di SMA N 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah. *Tesis*. UIN Raden Intan Lampung. hal. 2.

<sup>10</sup> Sadiman, "*Media Pendidikan*"..., hal. 4.

<sup>11</sup> M. Miftah (2013). Fungsi Media dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. dalam *Jurnal Kwangsan*, No. 1, hal.96.

<sup>12</sup> Lalu Gede dan Muhammad Zainuddin Atsani (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19, dalam *Jurnal Studi Islam*, Vol. 1, hal. 82.

jarak jauh (daring). Permasalahan tersebut meliputi: (1) kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diterima, (2) kurangnya interaksi dan komunikasi antar guru dan siswa, (3) rendahnya minat siswa terhadap strategi yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi sehingga perlu adanya strategi baru untuk meningkatkan pemahaman siswa supaya hasil belajar siswa menjadi naik.<sup>13</sup>

Peneliti melihat realita yang berlangsung pada proses pembelajaran daring. Bagi kebanyakan guru, sistem pembelajaran daring ini merupakan sesuatu hal yang baru. Hal ini menuntut guru untuk mendesain ulang rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi. Terlebih di masa pandemi Covid-19 dimana KBM berlangsung secara daring. Guru perlu menyiapkan desain pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif,<sup>14</sup> sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan guru dengan mudah dan tidak monoton sehingga siswa tidak bosan. Terlepas dari permasalahan tersebut, banyak usaha yang dapat dilakukan guru untuk menginovasi pendidikan, misalnya terkait dengan metode pendidikan, manajemen pendidikan, media dan sumber belajar, kurikulum, dan masih banyak yang dapat diperbaharui. Inovasi ini sejalan dengan adanya indikator keberhasilan pada kurikulum 2013 yakni terciptanya siswa yang lebih aktif,

---

<sup>13</sup> Makmun Murod (2021). Development of Interactive Mathematics E-Module Teaching Materials Based on Android to Improve Understanding the Concept of Circle Sixth Grade Elementary Schools in Demak Regency. *Tesis*. Universitas Muria Kudus, hal. 2.

<sup>14</sup> Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran"..., hal. 83.



kreatif, inovatif, afektif dan produktif serta senang dalam belajar.<sup>15</sup> Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik secara sistematis adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Sangat diperlukan komitmen guru untuk lebih menekankan pada pemberdayaan teknologi dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, hal tersebut mendesak kita untuk melakukan *informatif approaching* yang nantinya akan melahirkan generasi manusia yang berbasis teknologi informasi.<sup>16</sup>

Menurut Maldimo, tujuan media adalah untuk “memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran”. Dalam bukunya Asyhar, lebih lanjut Dawyr mengatakan bahwa “cara komunikasi sangat mempengaruhi daya ingat peserta didik”. Komunikasi yang hanya mengandalkan verbal tanpa menggunakan media, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam tiga jam sebesar 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal, maka daya ingat meningkat sebesar 72%, sedangkan jika menggabungkan keduanya, media visual dan komunikasi verbal, maka daya ingat peserta didik bertambah menjadi 85%.<sup>17</sup> Hubungan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

---

<sup>15</sup> Daryanto (2014). *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media, hal. 11.

<sup>16</sup> M. Miftah, “Fungsi Media Dan Peran Media Pembelajaran” ..., hal. 96.

<sup>17</sup> Karsidi, “Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya” ..., hal. 9.

Tabel 1. Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal dan Media

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat	
		3 Jam	3 hari
√	-	70	10
	√	72	20
√	√	85	65

Berdasarkan paparan di atas, dapat dipahami bahwa melalui media pembelajaran, pemahaman peserta didik dapat meningkat karena media dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan di atas adalah *Open Broadcaster Software Studio* (OBS Studio). Dalam *International Journal For Research in Applied Science and Engineering Technology*, dijelaskan bahwa "*Open Broadcaster Software (OBS) is a free and open-source cross-platform streaming and recording software first released in 2012*", yang berarti perangkat lunak *streaming* dan perekaman lintas *platform* yang dapat digunakan secara gratis dan *open-source* yang pertama kali dirilis pada tahun 2012.<sup>18</sup> OBS studio berfungsi sebagai penerima gambar dan pemasukan data dari sebuah kamera, biasanya berupa *webcam* atau *action camera* yang disambungkan ke komputer, *browser source* yang merupakan tampilan dari peramban internet, maupun *screen capture* atau *game capture* yang

<sup>18</sup> Giorgi Basilaia (2020). Replacing the Classic Learning Form at Universities as an Immediate Response to the COVID-19 Virus Infection in Georgia, dalam *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, Vol. 8, No. 3. hal. 107.

menangkap tampilan dari layar maupun dari permainan komputer yang sedang dimainkan.<sup>19</sup> Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan guru untuk membuat video pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mengamati fenomena dan memungkinkan siswa untuk mengulang-ulang tanyangan sehingga mampu memahami pelajaran dengan baik.

Salah satu kompetensi yang diajarkan pada ranah Pendidikan Agama Islam adalah fikih materi thaharah. Islam selalu mengajarkan terkait dengan menjaga kebersihan baik jasmani maupun rohani, bahkan thaharah menjadi syarat utama untuk melakukan suatu ibadah menghadap Allah, misalnya membaca Al-Qur'an, sholat, puasa, haji, dan masih banyak lagi.<sup>20</sup> Seperti firman Allah dalam QS. al- Baqarah ayat 222 yang berbunyi:

...إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ

“... Sungguh, Allah menyukai orang yang tobat dan menyukai orang yang menyucikan diri.” (QS. al-Baqarah-2-222).

Ayat tersebut mengisyaratkan betapa Allah sangat menyukai orang yang mensucikan diri. Karena pada hakikatnya, tujuan bersuci adalah untuk menghilangkan hadas maupun najis yang sengaja maupun tidak sengaja yang dapat membatalkan ibadah kepada Allah. Materi terkait thaharah ini tidak bisa hanya diajarkan melalui teori saja, tetapi juga butuh praktik supaya peserta

---

<sup>19</sup> Dani Rizana dan Miftahul Huda (2021). Training on Making Learning Videos Using OBS Studio, dalam *Community Empowerment* 6, No. 5 Sabtu, 8 Mei 2021. hal. 816.

<sup>20</sup> Hikmatu Ruwaida (2019). Strategi Pembelajaran Fiqih Thaharah di SD N Mundar Kecamatan Lampihong Kabupaten Balangan, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3, No. 2, hal. 172.

didik dapat mengimplementasikan teori tersebut dalam kehidupan sehari-hari.<sup>21</sup>

Berkaitan dengan pentingnya implementasi thaharah dalam beribadah, jika dikaitkan dengan kondisi yang ada di kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim bahwa di kelas tersebut sudah mempelajari materi thaharah dengan benar. Namun demikian, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ketika melakukan praktik mengajar di SMP Sains Wahid Hasyim, peneliti menemukan permasalahan dalam implementasi pembelajaran fikih materi thaharah diantaranya:

1. Peneliti mendapati beberapa siswa yang tidak bisa melakukan praktik dalam membersihkan najis. Ketika ditanya, mereka cenderung bisa menjawab teori tentang tatacara mensucikan najis, hanya saja tidak tahu bagaimana implementasi cara mensucikannya.
2. Ketika peneliti menyinggung perbedaan antara hadas dan najis, beberapa siswa masih belum memahami perbedaan antara keduanya.
3. Peneliti melihat beberapa siswa yang belum sempurna dalam berwudhu.
4. Peneliti mendapati beberapa siswa yang masuk ke musholla tanpa menggunakan alas kaki.

Permasalahan lain yang ditemukan peneliti yaitu pembelajaran materi thaharah yang sudah diajarkan oleh guru dengan baik, hanya saja penyampaian materi yang konvensional, dan penggunaan media yang kurang bervariasi

---

<sup>21</sup> Hikmatu Ruwaida, "Strategi Pembelajaran Fiqih Thaharah"..., hal. 172.

membuat partisipasi belajar siswa menurun, hasilnya siswa sulit mengingat tentang pelajaran tersebut.

Dengan adanya pemaparan di atas, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah dengan menggunakan aplikasi OBS Studio dengan judul penelitian yakni *“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Thaharah Menggunakan OBS Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta Tahun 2021/2022”*. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa video *streaming* pembelajaran PAI materi thaharah yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat.

## **B. Pembatasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Pembatasan Masalah**

Pada penelitian ini, peneliti memperjelas fokus permasalahan dengan pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran materi thaharah menggunakan OBS Studio untuk peserta didik kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta
- b. Materi PAI yang dikembangkan dibatasi hanya pada materi pokok fikih thaharah (hadas dan najis serta cara mensucikannya) kelas VII SMP.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio pada siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta?
- b. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio pada siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa materi thaharah menggunakan OBS Studio pada siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Analisis kebutuhan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio pada siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta
2. Desain pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio pada siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta

3. Peningkatan hasil belajar siswa materi thaharah menggunakan OBS Studio pada siswa kelas VII SMP Sains Wahid Hasyim Yogyakarta.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis, meliputi:

##### **1. Secara Teoritis**

- a. Sebagai inovasi pembelajaran yang dapat mendukung terwujudnya tujuan nasional pendidikan.
- b. Sebagai bentuk kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien.
- c. Sebagai solusi dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas pokok bahasan thaharah.
- d. Sebagai bahan untuk menambah khasanah keilmuan, utamanya dalam pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

- 1) Sebagai bentuk pengalaman dan mendapatkan pengetahuan baru dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.
- 2) Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.



b. Bagi Siswa

- 1) Sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses memahami materi pembelajaran materi thaharah.
- 2) Sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi thaharah.

c. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran di kelas.
- 2) Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien serta menambah inovasi guru dalam menggunakan teknologi dan informasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.
- 2) Sebagai sarana untuk mengevaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI materi thaharah.

**E. Kajian Pustaka**

Setelah mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, peneliti memaparkan terkait perbedaan fokus tema dan pokok bahasan dengan penelitian lain dalam kajian pustaka ini. Penelitian ini

menggunakan kajian pustaka berupa skripsi, tesis dan jurnal penelitian. Adapun beberapa referensi yang relevan dengan tema penelitian ini meliputi:

1. Penelitian Sri Wahyuningsih dengan hasil berupa produk media pembelajaran *Adobe Flash* pada materi pokok virus yang telah di validasi media, materi, *peer reviewer* guru, dan respon siswa dengan kualitas kategori sangat baik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar angket dan menggunakan teknik analisis data gabungan antara kualitatif dan kuantitatif.<sup>22</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak diteliti terletak pada model pengembangan yang digunakan. Jika penelitian ini menggunakan metode R & D model ADDIE sedangkan penelitian mendatang menggunakan metode Borg and Gall. Selain itu, penelitian yang hendak diteliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media OBS Studio. Sedangkan penelitian ini fokus tujuannya untuk mengembangkan media pembelajaran Biologi *Adobe Flash* yang terintegrasi Islam dan Sains materi pokok Virus.
2. Penelitian oleh Rizky Faris Surendra yang dilatarbelakangi oleh permasalahan dimana guru hanya menggunakan buku paket saja dalam kegiatan belajar mengajar, serta kurangnya media dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar turun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media PAI berbasis Android. Penelitian

---

<sup>22</sup> Sri Wahyuningsih (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Adobe Flash Terintegrasi Islam dan Sains. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Trbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model Sugiyono. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.<sup>23</sup> Perbedaan mendasar dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti terletak pada tujuannya, jika penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sedangkan pada penelitian yang hendak diteliti peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Penelitian oleh Aisyam Mardliyyah yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan *Mufradat dan Qawaid* melalui aplikasi *MuQaw7*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R & D dengan penggabungan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran *MuQaw7* berbasis android yang telah divalidasi oleh ahli materi, media dan praktisi pendidikan. Produk yang dihasilkan mendapat respond positif dari beberapa ahli dan menunjukkan kategori sangat layak, dan untuk respond dari siswa mendapatkan skor sebesar 93% dengan kategori sangat baik.<sup>24</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan terletak pada model metode

---

<sup>23</sup> Rizky Faris Surendra (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Inventor Kelas XI IPS di SMA N 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

<sup>24</sup> Aisyam Mardliyyah (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Muqaw7 Untuk Penguasaan Mufradat Dan Qawaid Pada Kelas VII MTs Assalafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021. *Tesis*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

pengembangannya. Jika penelitian ini menggunakan penelitian R & D dengan model four-D sedangkan penelitian mendatang menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah dan akan disederhanakan menjadi enam langkah. Untuk persamaannya terletak pada tujuan akhirnya yakni untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah media dikembangkan.

4. Penelitian oleh Miftah Thoha Muhaimin yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI materi pernikahan serta untuk mengetahui perbedaan kemandirian belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kalasan pengguna android dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan penggabungan model Borg & Gall dan Dick & Carey yang disederhanakan menjadi empat langkah yakni studi pendahuluan, analisis kurikulum, pengembangan produk dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini berdasarkan ahli media pembelajaran, ahli materi dan respon guru PAI menunjukkan kategori “sangat baik” dan dapat disimpulkan berhasil.<sup>25</sup> Adapun perbedaan pada penelitian ini terletak pada produk yang dihasilkan, jika penelitian yang disusun oleh Miftah menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran berbentuk software materi pernikahan. Sedangkan pada penelitian yang hendak dilakukan peneliti,

---

<sup>25</sup> Miftah Thoha Muhaimin (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMA Negeri 1 Kalasan. *Tesis*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

produk berupa video yang dikembangkan menggunakan aplikasi OBS Studio. Disamping itu penelitian ini menggunakan dua model penggabungan Borg & Gall dan Dick & Carey sedangkan penelitian yang hendak diteliti hanya menggunakan model Borg & Gall. Untuk persamaan terletak pada salah satu tujuannya, yakni untuk mengetahui hasil belajar siswa.

5. Tesis oleh Makmun Murod yang bertujuan untuk menyusun desain bahan ajar *E-modul* interaktif Matematika materi lingkaran kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Demak, serta untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah dan disederhanakan menjadi enam langkah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dokumentasi, wawancara dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar Matematika e-modul interaktif materi lingkaran dapat menarik minat dan cukup efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa.<sup>26</sup> Pada penelitian yang disusun oleh Makmun terfokus pada pengembangan bahan ajar *E-Modul* berbasis android. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan terfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan OBS Studio.

---

<sup>26</sup> Makmun Murod. "Development of Interactive Mathematics E-Module Teaching Materials Based on Android to Improve Understanding the Concept of Circle Sixth Grade Elementary Schools in Demak Regency."

6. Tesis yang disusun oleh Muhammad Abdul Rasyid yang dilatarbelakangi oleh masalah dalam proses pembelajaran PAI. Bahan ajar yang digunakan terlalu banyak sedangkan waktu terbatas sehingga pemahaman kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran zakat berbasis android, sehingga efektifitas dalam belajar terpenuhi baik dari kebutuhan pengembangan media maupun praktikalitas media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah R & D. Hasil dari penelitian ini berupa produk pengembangan yang valid dan praktis.<sup>27</sup> Perbedaan penelitian terletak pada tujuannya, jika penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media serta mengetahui validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam pokok bahasan zakat berbasis android. Sedangkan pada penelitian yang mendatang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi OBS Studio.
7. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Fauzan Zulkarnain, Rijal Firdaos dan Heru Juabdin Sada yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *magic disc*. Metode penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan R & D. Teknik analisisnya menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Penelitian menghasilkan produk berupa media pembelajaran *magic disc tajwid* materi pada pokok bahasan nun mati atau tanwin, yang

---

<sup>27</sup> Muhamad Abdul Rosid (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android. *Tesis*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

berbentuk piringan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan efektif digunakan dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.<sup>28</sup> Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti peneliti adalah penggunaan teknik analisis data. Jika penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik analisis gabungan analisis data kualitatif dan kuantitatif.



---

<sup>28</sup> Zulkarnain, Firdaos, dan Sada, "Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadis Dengan Magic Disc Tajwid."



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS studio untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat disimpulkan:

1. Analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis menyatakan bahwa guru dan siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Produk pengembangan media yang dikembangkan berupa media pembelajaran video yang dirancang melalui OBS Studio. Desain pengembangan media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio untuk meningkatkan hasil belajar diawali dengan perencanaan yang terdiri dari: pemetaan kompetensi, menentukan tujuan, sumber belajar, menyusun kerangka tampilan video dengan komponen produk (*Opening, Content, Checking Understanding, dan Closing*); proses (penggunaan media dalam pembelajaran); diakhiri dengan evaluasi (penilaian pada pemahaman konsep materi).
3. Media pembelajaran PAI materi thaharah menggunakan OBS Studio sangat berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP.

Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t pada uji coba skala terbatas menunjukkan bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $6,653 > 2,052$ ); dengan  $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$  maka **Ho ditolak dan Ha diterima**. Sama halnya dengan hasil uji t pada skala luas menunjukkan bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $11,575 > 2,002$ ); sehingga **Ho ditolak dan Ha diterima**. Sehingga dengan adanya uji kedua skala tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan OBS Studio pada materi thaharah.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian di atas beberapa saran perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru dan siswa dapat menggunakan OBS Studio sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru maupun siswa sebaiknya memanfaatkan media dengan semaksimal mungkin dalam penggunaannya.
3. Penggunaan media pembelajaran OBS Studio perlu didesain dengan rancangan yang lebih bervariasi dan semenarik mungkin sehingga memudahkan guru menyampaikan materi ke siswa, dan siswa lebih mudah menerima pelajaran.
4. Guru maupun pengelola pendidikan sebaiknya perlu mengembangkan media pembelajaran menggunakan OBS Studio dengan materi dan cakupan selain thaharah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror (2019). Khoirul. *Fiqh Ibadah*. Lampung: Phoenix.
- Al Hadhramiy, Salim bin Sumair (2011). *Terjemah Matan Safinatun Najaah (Dasar-Dasar Fiqih Madzhab Syafi'i) Terj. Abu Razin Al Batawiy*. Maktabah Ar Razin.
- Aladdiin, Hisyam Muhammad Fiqyh. "Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan," n.d., 22.
- Ardiansah, Feriperan mater (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam* Vol 5 No 1.
- Arifin, Zainal (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Atsani, Lalu Gede Muhammad Zainuddin (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam* 1.
- "Basic Introduction to OBS." *University of Liverpool*. Accessed June 21, 2021. <https://www.liverpool.ac.uk/media/livacuk/centre-for-innovation-in-education/digiguide/basic-introduction-to-obs/basic-introduction-to-obs.pdf>.
- Basilaia, Giorgi (2020). "Replacing the Classic Learning Form at Universities as an Immediate Response to the COVID-19 Virus Infection in Georgia." *International*

- Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology* 8, no. 3 (March 31, 2020): 101–8. <https://doi.org/10.22214/ijraset>.
- Daryanto (2014). *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yayasan Penerbit PGRI Provinsi Jateng (2021). “Derap Guru,” Mei.
- Hafsah (2016). *Pembelajaran Fiqih Edisi Revisi*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Andriani Helmina, Roushandy Asri Fardani, Jummari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukamana, and Ria Rahmatul Istiqomah (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hasan, Maimunah (2001). *Al-Qur'an Dan Pengobatan Jiwa*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- Hidayatullah (2019). *FIQIH*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin
- Isnawati (2019). *Najis Yang Dimaafkan*. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing.
- Karsidi, Ravik (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M. Miftah (2013). Fungsi Media Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan* 1: 11.
- Mardliyyah, Aisyam (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Muqaw7 Untuk Penguasaan Mufradat Dan Qawaid Pada Kelas VII MTs Assalafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021.” *Tesis*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Mufron (2013), Ali. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Muhaimin (2008). *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin, Miftah Thoha (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Kalasan." *Tesis*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Murod, Makmun (2021). "Development of Interactive Mathematics E-Module Teaching Materials Based on Android to Improve Understanding the Concept of Circle Sixth Grade Elementary Schools in Demak Regency." *Tesis*. Universitas Muria Kudus.
- Nurdiansyah (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Nurrita, Teni (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nuryadi, and Nanang Khuzaini (2016). *Evaluasi Hasil Dan Proses Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Leutika Nouvalitera.
- Google Docs (2021). "OBS Studio Help Guide 2021-06-11.Pdf." Accessed June 21, [https://drive.google.com/file/d/1KShojLn59MqIWpPipBvM2PY7z9bpbko\\_G/view?usp=embed\\_facebook](https://drive.google.com/file/d/1KShojLn59MqIWpPipBvM2PY7z9bpbko_G/view?usp=embed_facebook).
- Priyatno, Duwi (2010). *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.

- Ramli, Muhammad (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rasjid, Sulaiman (2010). *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Riduwan (2019). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rizana, Dani, & Miftahul Huda (2021). Training on Making Learning Videos Using OBS Studio. *Community Empowerment* 6, no. 5 (May 8, 2021): 815–21. <https://doi.org/10.31603/ce.4527>.
- Rosid, Muhamad Abdul (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android.” *Tesis*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020.
- Ruwaida, Hikmatu (2019). Strategi Pembelajaran Fiqih Thaharah di SDN Mundar Kecamatan Lampihong Kabupaten Balangan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 3, No. 2.
- Sadiman, Arief S, R Rahardjo, Anung Haryono, & Rahardjito (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sarwat, Ahmad (2018). *Terjemah Matan Al-Ghayah Wa At-Taqrīb Al-Qadhī Abu Syuja’*. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing.
- Shaleh, Abdul Rahman (2000). *Pendidikan Agama Dan Keagamaan, Visi, Misi, Dan Aksi*. Jakarta: Gema Windu Panca Perkasa.

- Soenarto, Sunaryo, Suyanto, Noto Widodo, Suparman, Prapri Karomah, and Bada Haryadi (2012). *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan, Research and Development*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani.
- Sukmadinata, Nana Shaodih (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sunarto, Ahmad. *Terjemah Fat-Hul Qarib*. Surabaya: Al-Hidayah, tt.
- Supriyati (2015). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Labkat Press.
- Surendra, Ryzky Faris (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Inventor Kelas XI IPS di SMA N 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah.” *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Susanto, Heri, and Helmi Akmal (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Susiyanti (2016). “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Membentuk Karakter Islami (Akhlak Mahmudah) Di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.” *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



Syahidin (2005). *Aplikasi Metode Pendidikan Qurani Dalam Pembelajaran Agama di Sekolah*. Tasikmalaya: Ponpes Suryalaya Tasikmalaya.

Tim Menara Kudus (2006). *Al-Qur'an dan Terjemah*. Kudus: Menara Kudus.

Tim Pusdiklat Pegawai (2016). *Penilaian Hasil Belajar*. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.

Umar, Husein (2013). *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis*. akarta: Rajawali.

Usman, Moh. Uzer (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Wahyuningsih, Sri (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Adobe Flash Terintegrasi Islam Dan Sains." *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Zulkarnain, Fauzan, Rijal Firdaos, & Heru Juabdin Sada (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (January 30, 2020): 265–74.  
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.5848>.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA