

Desain Media Pembelajaran Berbasis Learning Door pada Mata Pelajaran PAI Materi Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru di Kelas XI SMAN 9 Luwu

Nursamsi¹, Muhaemin², Muhammad Ihsan³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹nursamsisumardi@gmail.com, ²muhaemin@iainpalopo.ac.id, ³ihsan@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas tentang hasil penelitian tentang desain pengembangan media pembelajaran berbasis *learning door* pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru di kelas XI SMAN 9 Luwu. Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *learning door* pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru di kelas XI SMAN 9 Luwu, 2) Untuk menganalisis kelayakan produk media pembelajaran berbasis *learning door* pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru di kelas XI SMAN 9 Luwu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMAN 9 Luwu dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *learning door* dinyatakan layak berdasarkan penilaian oleh para validator dengan perolehan persentase 95% oleh ahli media, 96,6% oleh ahli materi, 90% oleh ahli bahasa dan 97,5% oleh ahli materi (Guru PAI).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Learning Door*, Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru, Pembelajaran PAI.

Pendahuluan

Kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan dan sasaran pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Sapriyah, 2019). Dalam pengembangan sistem pengajaran yang berhasil, salah satu unsur yang tidak dapat diabaikan adalah media pembelajaran. Belajar akan lebih menyenangkan bagi siswa dan tentu saja lebih bermakna bagi guru bila digunakan media pembelajaran (Wulandari & Ulfiah, 2023).
<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya dan dapat memperjelas penyajian materi. Selain itu, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan media (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMAN 9 Luwu, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik hanya berupa buku paket yang tersedia, karna keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah sehingga guru hanya mengandalkan buku paket yang tersedia dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan diskusi. Akibatnya proses pembelajaran cenderung monoton dan membosankan, banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara bahkan bermain-main dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Oleh karna itu diperlukan sebuah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru adalah media berbasis *learning door*. Media berbasis *learning Door* merupakan media pembelajaran termasuk media visual dalam tiga dimensi, media visual ini hanya dapat menyampaikan pesan melalui indra penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata saja (Dita Mesrawati Hulu & Karmila Pasaribu, 2022).

Berbagai penelitian terdahulu telah menggunakan media yang serupa. Penelitian oleh (Diyana Faridha et al., 2021) tentang “Pengembangan Media Pintu Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Tanya Pada Siswa Kelas X SMA Sukoanyor 01 Malang”. Penelitian lain dilakukan oleh (Nur Azizah et al., 2022) tentang “Pengembangan Media Pintu Berkantong Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di SD “NITASARI” Gubeng Surabaya”. Penelitian diatas membahas tentang media pembelajaran berbasis Pintu Ajaib dan Pintu Berkantong yang digunakan di SD dan SMA. Sedangkan dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis *learning door* pada kelas XI SMA.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *learning door* pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru dengan bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *learning door*, untuk menganalisis kelayakan produk media pembelajaran berbasis *learning door* pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru di kelas XI SMAN 9 Luwu.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Tegeh & Kirna, 2021). Penelitian ini dilakukan di SMAN 9 Luwu yang beralamat di Jl. Poros Palopo-Masamba Km 25, Desa/Kelurahan Bosso, Kecamatan Walenrang Utara, Kab. Luwu, Provinsi Sulawesi selatan, waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan agustus 2023. Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya analisis kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah selanjutnya dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, lembar angket validasi, dan dokumentasi. Adapun sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu data primer dan data sekunder. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis kevalidan media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian untuk setiap pernyataan dengan skala likert: 4 (sangat valid), 3 (cukup valid), 2 (kurang valid) 1 (tidak valid). Adapun kriteria penilaian validitas sebuah produk dapat ditentukan validitasnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Hanafi, 2017):

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Per Item}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Learning Door pada Mata Pelajaran PAI Materi Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap pertama pada model ADDIE adalah tahap analisis dimana tahap analisis ini terdiri dari tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara melakukan studi lapangan. Studi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran serta menentukan solusi untuk permasalahan tersebut. Dalam pengembangan produk yang dilakukan, pada tahap ini yang dilakukan wawancara di lapangan terhadap peserta didik dan pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu pendidik kelas XI di SMAN 9 Luwu, beliau mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa buku paket dan LKS saja sedangkan untuk menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *learning door* belum pernah beliau gunakan. Maka dari itu solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut perlu adanya pembaharuan sumber belajar seperti media pembelajaran berbasis *learning door* atau media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut, mengetahui kompetensi inti dan dasar, serta mengetahui materi-materi yang ada pada pembelajaran PAI yang dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan media pembelajaran berbasis *learning door*.

c. Analisis Peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui atau menelaah karakteristik dari peserta didik, dari segi kognitif, afektif dan psikomotoriknya sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat menyesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik yang beranekaragam. Peserta didik SMAN 9 Luwu masih banyak yang kurang menyukai pembelajaran PAI. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan LKS yang membuat peserta didik mudah bosan dan kurang tertarik/berminat untuk belajar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media *learning door*. setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, kemudian membuat produknya. Setelah produk dibuat, selanjutnya peneliti membuat buku petunjuk penggunaan media *learning door*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti memberikan lembar validasi media *learning door* kepada tiga validator yakni, validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa yang bertujuan untuk uji kevalidan produk media *learning door*, serta merevisi produk dari hasil validasi yang berupa saran atau masukan dari ketiga validator.

Adapun aspek yang dinilai oleh ketiga validator yaitu aspek materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, daya tarik dan aspek bahasa. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh kualifikasi sangat valid, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh kualifikasi sangat valid, dan hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh kualifikasi sangat valid.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini merupakan uji coba produk pada peserta didik kelas XI SMAN 9 Luwu yang berjumlah 23 peserta didik. Adapun tujuan dilakukannya

uji coba untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran berbasis *learning door*, yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI, dan dapat mengetahui kekurangan media pembelajaran berbasis *learning door*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini merupakan hasil analisis pengumpulan data pada setiap tahapan pengembangan yang digunakan, meliputi wawancara awal, dan uji kevalidan. Adapun hasil akhir dari tahapan pengembangan produk ini yaitu media pembelajaran berbasis *learning door* pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru di kelas XI SMAN 9 Luwu.

Validitas Media Pembelajaran Berbasis Learning Door pada Mata Pelajaran PAI Materi Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru di Kelas XI SMAN 9 Luwu

Penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *learning door* pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru telah disusun dan menghasilkan data hasil validasi produk. Produk ini divalidasi dengan menggunakan angket, sehingga data yang disajikan merupakan data hasil validasi. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan saran dan kritik terhadap media yang dibuat.

1. Angket validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media berbasis *learning door*.

Tabel 1. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1	Materi	
	a. Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	4
	b. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
	c. Media yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.	4
2	Ilustrasi	
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	3
	b. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.	3
	c. Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.	4
3	Kualitas dan tampilan media	
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.	4
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.	4

	c. Perpaduan warna background dengan tulisan jelas.	4
4	Daya Tarik	
	a. Penggunaan media pembelajaran berbasis learning door dapat membantu mengenalkan materi tentang menghormati dan menyayangi orang tua dan guru kepada peserta didik kelas XI SMAN 9 Luwu.	4
	b. Penggunaan media pembelajaran berbasis learning door dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	3
	a. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah.	4
5	Aspek Bahasa	
	a. Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
	b. Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami	4
	c. Kejelasan huruf dan angka	4
	Total skor yang diperoleh	57
	Skor Maksimum	60
	Persentase skor	95%
	Kategori	Sangat valid

Berdasarkan tabel 1 tersebut, data hasil validasi oleh validator ahli media di atas, diperoleh persentase skor 95% dengan kategori sangat valid.

2. Angket validasi ahli materi

Hasil analisis validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *learning door* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Validasi
I	Materi	
	a. Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	4
	b. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
	c. Media yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.	4
2	Ilustrasi	
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang	3

	sebenarnya.	
	b. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.	4
	c. Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.	4
3	Kualitas dan tampilan media	
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.	4
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.	4
	c. Perpaduan warna background dengan tulisan jelas.	4
4	Daya Tarik	
	a. Penggunaan media pembelajaran berbasis learning door dapat membantu mengenalkan materi tentang menghormati dan menyayangi orang tua dan guru kepada peserta didik kelas XI SMAN 9 Luwu.	4
	b. Penggunaan media pembelajaran berbasis learning door dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	4
	c. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah.	4
5	Aspek Bahasa	
	a. Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
	b. Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami	4
	c. Kejelasan huruf dan angka	3
	Total skor yang diperoleh	58
	Skor Maksimum	60
	Persentase skor	96,6 %
	Kategori	Sangat valid

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli materi di atas, diperoleh persentase skor 96,6% dengan kategori sangat valid.

3. Angket validasi ahli bahasa

Hasil analisis validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran berbasis *learning door* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai konsep pada pokok bahasan	5
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	5
4	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
5	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5
6	Kalimat atau kata yang disampaikan mewakili isi pesan	4
7	Kalimat yang disampaikan sederhana dan tepat sasaran	4
8	Ketepatan ejaan	4
9	Konsistensi penggunaan istilah	4
10	Konsistensi penggunaan simbol	5
Total skor yang diperoleh		45
Skor Maksimum		50
Persentase skor		90%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli bahasa di atas, diperoleh persentase skor 90% dengan kategori sangat valid.

4. Angket validasi ahli materi

Hasil analisis validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *learning door* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi (Guru PAI)

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3	Kesesuaian materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>learning door</i>	4
4	Kejelasan uraian, pembahasan dalam materi	4
5	Materi mudah dipahami peserta didik	4
6	Sesuai dengan kurikulum	4

7	Materi disajikan secara sederhana dan jelas	4
8	Materi pada media pembelajaran berbasis <i>learning door</i> sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	3
9	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi peserta didik	4
10	Kesesuaian soal dengan materi	4
Total skor yang diperoleh		39
Skor Maksimum		40
Persentase skor		97,5%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli materi di atas, diperoleh persentase skor 97,5% dengan kategori sangat valid.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *learning door*, dalam penelitian ini, evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis *learning door* yang berfokus pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru di kelas XI SMAN 9 Luwu menghasilkan penilaian yang sangat positif dari berbagai aspek. Validasi yang dilakukan melibatkan ahli media yang memberikan kualifikasi sangat valid, 2 ahli materi dengan kualifikasi sangat valid, serta ahli bahasa yang juga memberikan kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa dari sisi konten, penyajian, dan penggunaan bahasa, media berbasis *learning door* tersebut telah memenuhi standar yang diharapkan.

Berdasarkan validasi oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media berbasis *learning door* pada mata pelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru sangat layak untuk digunakan di kelas XI SMAN 9 Luwu. Kesimpulan ini menegaskan kelayakan penggunaan media berbasis *learning door* sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman materi secara lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Teori yang mendasari kelayakan penggunaan media berbasis *learning door* dalam pembelajaran mengacu pada teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan (Masgumelar & Mustafa, 2020). Media *learning door* sebagai media pembelajaran visual dan tiga dimensi memfasilitasi pengalaman belajar yang imersif, memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami konsep materi yang dipelajari.

Dalam konteks penelitian ini, hasil yang relevan dengan teori tersebut diperkuat oleh studi-studi sebelumnya yang menemukan bahwa media visual dan interaktif dalam pendidikan agama, khususnya dalam pembelajaran tata cara ibadah,

memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Misalnya, sebuah penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dapat signifikan meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang materi ibadah (Mahmudah et al., 2024). Hal ini sesuai dengan temuan penelitian saat ini, di mana *learning door* tidak hanya dinilai layak oleh ahli dan pengguna tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Temuan penelitian ini berkontribusi pada literatur yang ada dengan menegaskan kembali pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam pendidikan. Media *learning door*, sebagai contoh spesifik, menunjukkan potensinya dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan berkesan bagi peserta didik. Hal ini tidak hanya relevan untuk materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru tetapi juga dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya. Penelitian ini membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut dalam desain dan implementasi media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme karena menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi ajar melalui media *learning door* membantu mereka dalam membangun pemahaman mereka sendiri pada materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru. Dalam konteks konstruktivisme, pengetahuan dibangun melalui pengalaman yang bermakna; Media *learning door*, dengan kualitas visual dan kemampuan interaktifnya, menyediakan sebuah 'pengalaman nyata' dalam konteks kelas yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih mendalam. Hal ini mendukung teori bahwa belajar paling efektif ketika siswa terlibat dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi. Penggunaan Media *learning door* sebagai alat bantu membuat materi pelajaran lebih relatable dan mudah dipahami.

Selain itu, peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik yang diamati dalam penelitian ini juga konsisten dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran. Media *learning door*, dengan sifat interaktif dan estetikanya, menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat lebih dalam dengan materi. Ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis di mana siswa merasa diberdayakan untuk mengeksplorasi dan bertanya, keyakinan yang ditekankan oleh konstruktivisme sebagai esensial untuk pembelajaran efektif. Keterlibatan aktif ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang lebih efektif tetapi juga mempromosikan keingintahuan dan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan penting yang dihargai dalam pendidikan modern. Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana penerapan teori dalam praktik pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan proses pembelajaran, lebih relevan dan bermanfaat bagi peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini terutama signifikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di lingkungan pendidikan. Dengan validasi kuat dari ahli dan respons positif dari guru serta peserta didik terhadap penggunaan Media *learning door*, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Ini mendorong lembaga pendidikan dan pengembang kurikulum untuk lebih memanfaatkan alat visual dan interaktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu,

penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung penggunaan teknologi dan media kreatif dalam pembelajaran, yang bisa mendorong inovasi dalam cara materi diajarkan, terutama dalam konteks pembelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang proses atau konsep.

Selanjutnya, penelitian ini juga memiliki implikasi penting untuk pelatihan guru dan pengembangan profesional. Menyoroti kelayakan Media *learning door* sebagai alat pembelajaran, ini menunjukkan kebutuhan untuk melengkapi guru dengan keterampilan dan pengetahuan untuk mengintegrasikan teknologi dan media inovatif dalam pembelajaran mereka. Hal ini menuntut program pelatihan guru yang tidak hanya fokus pada pengembangan kompetensi pedagogik tradisional tetapi juga pada pengenalan dan pemanfaatan alat pembelajaran inovatif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada diskursus yang lebih luas mengenai pengembangan profesional guru dan reformasi pendidikan, menunjukkan jalur ke depan dalam mengadopsi pendekatan yang lebih interaktif dan siswa-sentris dalam pendidikan.

Meskipun penelitian ini menawarkan wawasan berharga mengenai kelayakan penggunaan Media *learning door* dalam pembelajaran, terdapat keterbatasan yang harus diakui. Salah satunya adalah ruang lingkup penelitian yang terbatas pada konteks spesifik pembelajaran pada materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru di satu lembaga pendidikan. Keterbatasan ini mempengaruhi generalisasi temuan penelitian ke konteks atau materi pembelajaran lain. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut yang melibatkan studi longitudinal, variasi konteks pembelajaran, dan metodologi yang lebih diversifikasi diperlukan untuk mengatasi keterbatasan ini dan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pendidikan.

Kesimpulan

Temuan penting dari penelitian ini terletak pada demonstrasi empiris tentang bagaimana kelayakan media *learning door* dalam pembelajaran PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru dapat signifikan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Kebaruan dari penelitian ini terutama berkontribusi pada literatur pendidikan agama dengan mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran yang sering kali kurang diperhatikan dalam konteks pembelajaran formal. Melalui validasi ahli yang menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi dan respon positif dari pengguna yang menilai media *learning door* sebagai sangat layak, penelitian ini menawarkan wawasan baru tentang penerapan teknologi dan alat bantu visual dalam meningkatkan pengalaman belajar mengenai praktik keagamaan. Ini tidak hanya memperkaya pemahaman kita tentang metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan agama tetapi juga membuka peluang untuk penggunaan media serupa dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya, melihat potensi luas media interaktif dalam pendidikan modern.

Referensi

- Azizah Nur. Pengembangan Media Pintu Berkantong Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di TK “NITASARI” Gubeng Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 11 No.1, Tahun 2022 Halaman 85-92.
- Dita Mesrawati Hulu & Karmila Pasaribu. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 6 No. 2 September 2022.
- Faridha Diyan. Pengembangan Media Pintu Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Tanya Pada Siswa Kelas V SDN Sukoanyor 01 Malang. *Patria Education Journal*, Vol. 1 No. 2, Halaman:96-106, Desember, 2021.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Mahmudah, M., Zarkasi, Z., Munip, A., & Purnama, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis Pop Up Book untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.24014/potensia.v9i2.25104>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA : Islamic Education Journal*, 2(1), Article 1
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wulandari, A. & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>