



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 3, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/08/2025
 Reviewed : 15/09/2025
 Accepted : 20/09/2025
 Published : 29/09/2025

Arju Mushaffa¹
 M. Ulul Azmi²
 Muhammad Thoriquil
 Islam³
 Amalia Rizki Lailatul
 Khilwa⁴
 Farida Nur Azizah⁵
 Zaini Fasya⁶
 Agus Purwowidodo⁷

FEEDBACK PENGGUNA SEBAGAI PENYEMPURNA MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini, penulis ingin menelaah penggunaan feedback dalam media pembelajaran PAI, integrasi feedback dalam pengembangan media belajar PAI, tantangan dan solusi penerapan feedback, dan siklus feedback media pembelajaran PAI. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan studi literatur, yang bertumpu pada pengumpulan informasi dan data dari berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik feedback dalam media pembelajaran PAI. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis, mencakup tahap pencarian, seleksi, pengolahan, hingga penarikan kesimpulan. Penulis menggunakan teknik analisis isi (content analysis), yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang terkandung dalam sumber-sumber tersebut secara objektif dan terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran PAI melalui siklus feedback merupakan proses berkelanjutan yang dimulai dari penyusunan desain awal, perancangan media, uji coba terbatas dan luas, hingga evaluasi serta monitoring secara terus-menerus. Setiap tahapan menghasilkan feedback yang digunakan untuk menyempurnakan konten, tampilan, dan kesesuaian kurikulum, sehingga media pembelajaran PAI dapat terus diperbarui dan dikembangkan agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa dan dinamika pendidikan yang terus berkembang.

Kata Kunci: Umpan Balik, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam.

Abstract

The purpose of this research is to examine the use of feedback in PAI learning media, the integration of feedback in the development of PAI learning media, challenges and solutions to the application of feedback, and the feedback cycle of PAI learning media. This research was conducted using a literature study approach, which relies on collecting information and data from various written sources relevant to the topic of feedback in PAI learning media. The data collection process was conducted systematically, including the stages of searching, selecting, processing, and drawing conclusions. The author used content analysis techniques, which allow researchers to identify patterns, themes, and meanings contained in these sources in an objective and structured manner. The results showed that the development of PAI learning media through the feedback cycle is a continuous process that starts from the preparation of the initial design, media design, limited and broad trials, to continuous evaluation and monitoring. Each stage produces feedback that is used to improve the content, appearance, and suitability of the curriculum, so that PAI learning media can continue to be updated and developed to remain relevant to the needs of students and the dynamics of education that continue to grow.

Keywords: Feedback, Learning Media, Islamic Education.

^{1,2,4,5,6,7} Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

³ Universitas Darussalam Gontor Ponorogo

email: arjumushaffa99@gmail.com, ulul4070@gmail.com, islamthoriquil95@gmail.com, amaliakhilwass@gmail.com, nafarida349@gmail.com, zainifasya045@gmail.com, widodopurwo74@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama untuk membentuk suatu generasi yang berkualitas, bermartabat, mandiri, dewasa, dan penuh dengan kreatifitas yang dimilikinya (Azmi et al., 2024). Banyak generasi di suatu wilayah maupun suatu negara ada sebagian yang tidak terlalu menganggap penting sebuah pendidikan, karena paradigma umum menganggap bahwa untuk menjadi seseorang sukses tidak harus memiliki pendidikan yang tinggi. Untuk menciptakan generasi pendidikan yang berkualitas tentunya bagi seorang pendidik harus mampu menyampaikan pengetahuannya kepada siswa (Nurdiyanto, Nikmah, et al., 2025). Salah satu cara supaya pengetahuan tersampaikan dengan maksimal memerlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran juga membutuhkan proses penciptaan dan penggunaan secara efektif sehingga perlunya sebuah umpan balik pengguna untuk menuju media pembelajaran yang optimal (Nurdiyanto, Islam, et al., 2025).

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi siswa dan membentuk kepribadian yang utuh, sekaligus menjadi indikator kemajuan peradaban suatu bangsa. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, dibutuhkan perencanaan media pembelajaran yang menarik, terarah, dan responsif, yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, menilai perkembangan diri, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Azmi et al., 2025). Kurangnya variasi dan daya tarik dalam media pembelajaran sering kali menghambat efektivitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Media yang tidak interaktif atau tidak relevan cenderung menurunkan motivasi belajar dan mengurangi partisipasi aktif siswa dalam merespons maupun merefleksikan materi yang disampaikan (Ikmal et al., 2025). Salah satu elemen penting dalam hal ini adalah keberadaan feedback atau umpan balik yang efektif dalam media pembelajaran.

Feedback pengguna merupakan sebuah umpan balik yang diberikan oleh pengguna media pembelajaran terhadap pembuat media pembelajaran yang bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran menjadi lebih sempurna dan sesuai dengan lapangan. Istilah umpan balik kebanyakan diberikan oleh siswa terkait dengan umpan balik materi yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian Black dan William menjelaskan bahwa umpan balik yang diberikan oleh siswa memberikan informasi terkait pemahaman yang mereka peroleh dari pembelajaran, sehingga di sini feedback hanya di fokuskan terhadap siswa dalam memahami pembelajaran dengan menambahkan berbagai metode dan media pembelajaran (Black & William, 1998).

Strategi umpan balik formatif dapat secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Peningkatan ini dapat dilihat dari perkembangan dari siklus pertama ke siklus kedua yang mana strategi umpan balik siswa kepada guru terkait pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, juga meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa (Marliana et al., 2024). Strategi umpan balik yang efektif menyampaikan dua informasi penting kepada siswa, yakni verifikasi dan elaborasi. Rancangan feedback yang efektif mengandung informasi verifikasi dan elaborasi. Verifikasi berfungsi untuk menilai apakah jawaban siswa benar atau salah, sementara elaborasi memberikan penjelasan tambahan yang membantu siswa memahami kesalahan dan mengarahkan mereka menuju jawaban yang benar (Slamet, 2020).

Senada dengan dua penelitian di atas, (Zai et al., 2024) dalam penelitiannya menyatakan, penggunaan teknik umpan balik (feedback) dalam pembelajaran terbukti meningkatkan kemampuan guru, keaktifan siswa, dan kualitas belajar secara signifikan, yang terlihat dari peningkatan hasil pada siklus I ke siklus II hingga mencapai ketuntasan 100%. Lebih lanjut, Penerapan metode umpan balik melalui rekan sejawat (feedback partner) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mendorong perbaikan kinerja guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif (Misbah, 2022).

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, mayoritas penelitian fokus menyoroti pengaruh feedback dengan hasil belajar siswa, sehingga penulis ingin mengkaji penggunaan feedback media pembelajaran dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Dari berbagai penelitian yang telah di temukan penulis menemukan Gap terkait dengan feedback atau umpan balik terkait media pembelajaran yang di implementasikan di dalam kelas, yakni feedback juga harus diberikan kepada pembuat media pembelajaran oleh pengguna media pembelajaran tersebut. Feedback ini tidak hanya dapat diberikan oleh pengguna namun juga berbagai pihak yang dapat memberikan kontribusi untuk menjadikan media pembelajaran tersebut semakin efektif dan maksimal dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

Tujuan dari penelitian ini, penulis ingin menelaah penggunaan feedback dalam media pembelajaran PAI, integrasi feedback dalam pengembangan media belajar PAI, tantangan dan solusi penerapan feedback, dan siklus feedback media pembelajaran PAI.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan studi literatur, yang bertumpu pada pengumpulan informasi dan data dari berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik feedback dalam media pembelajaran PAI. Melalui metode ini, peneliti dapat menelaah secara mendalam beragam literatur yang mendukung pemahaman teoritis dan empiris terhadap respon pengguna media pembelajaran PAI (Abdurrahman, 2024). Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis, mencakup tahap pencarian, seleksi, pengolahan, hingga penarikan kesimpulan. Untuk menganalisis data, digunakan teknik analisis isi (content analysis), yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang terkandung dalam sumber-sumber tersebut secara objektif dan terstruktur (Sari & Asmendri, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Feedback

Feedback menurut kamus KBBI merupakan umpan balik atas hasil maupun akibat yang berbalik sebagai sebuah rangsangan untuk ditindak lanjuti atau sebuah bahan yang diperoleh kembali sebagai unsur untuk bisa dilakukan perbaikan kedepannya (KBBI, 2025). Secara umum Feedback pengguna menurut Sadiman merupakan umpan balik, tanggapan, maupun respon yang diberikan oleh pengguna baik guru, siswa maupun pihak lain yang menggunakan media pembelajaran, yang mana respon tersebut diberikan terhadap media yang mereka gunakan, feedback ini mencakup berbagai aspek seperti: kualitas konten, keterbacaan dan tampilan, kemudahan dalam menggunakan, manfaat untuk ketercapaian pembelajaran, dan tingkat kepuasan pengguna (Sadiman, 2002).

Setiap Feedback yang diberikan kepada pengguna media pembelajaran nantinya bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna media pembelajaran yang supaya dapat memodifikasi pemikiran maupun melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran supaya nantinya dapat menambah kualitas capaian dalam hasil pembelajaran yang diinginkan (Sumarno, 2020). Feedback yang diberikan oleh pengguna maupun pihak lainnya nantinya diharapkan mampu menambah kualitas maupun memperbaiki kualitas media pembelajaran yang telah digunakan untuk lebih efektif dan berhasil dalam penggunaan yang akan datang. Feedback ini juga dapat berupa respon secara langsung dalam proses belajar mengajar, hasil evaluasi maupun berupa angket wawancara dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Macam-Macam Feedback Pengguna

Ada dua macam terkait dengan Feedback yaitu feedback secara langsung dan feedback tidak langsung. Feedback langsung merupakan sebuah teknik mengoreksi kesalahan maupun kurang tepatnya metode dengan memberikan secara langsung jawaban yang salah maupun benar. Sedangkan Feedback tidak langsung merupakan tanggapan yang diberikan terkait dengan media pembelajaran melalui komentar namun memberikan peluang kepada pengguna untuk menyelesaikan terlebih dahulu kekurangan tersebut secara mandiri tanpa memberikan jawaban yang benar maupun salah.

Selain itu ada juga yang menjelaskan bahwa Feedback macamnya ada 10 sebagai berikut:

1. Feedback positif merupakan sebuah komentar, penilaian ataupun kesan yang menunjukkan bahwa pengguna merasa puas atas media pembelajaran yang telah digunakan sehingga pengguna merasa terbantu dalam memahami materi karena adanya bantuan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materinya (Pintar, 2025).
2. Feedback negatif merupakan umpan balik yang diberikan untuk menyoroti aspek-aspek yang perlu dilakukannya perbaikan, disampaikan dengan hati-hati tanpa menurunkan nada motivasi.
3. Feedback formatif adalah umpan balik yang diberikan ketika pada masa proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan membantu memperbaiki pemahaman pengguna media pembelajaran dan termotivasi serta dapat melakukan pengembangan secara bertahap (Marliana et al., 2024).

4. Feedback Sumatif merupakan umpan balik yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai yang bertujuan untuk memberikan evaluasi hasil akhir pada setiap proses pembelajaran.
5. Feedback lisan merupakan umpan balik yang diberikan secara langsung dalam bentuk percakapan ataupun diskusi.
6. Feedback tertulis merupakan umpan balik yang disampaikan dalam bentuk tulisan seperti komentar terhadap tugas yang diberikan, catatan hasil tes, maupun adanya saran perbaikan media pembelajaran.
7. Feedback formal merupakan umpan balik yang terencana dan sistematis seperti evaluasi kompetensi yang dilakukan oleh supervisor maupun tenaga ahli lainnya yang terencana.
8. Feedback informal merupakan umpan balik secara spontan dan tidak terstruktur.
9. Feedback konstruktif merupakan umpan balik yang diberikan untuk memberi saran dan masukan yang spesifik guna membangun untuk perbaikan dalam implementasi media pembelajaran selanjutnya.
10. Feedback 360 derajat merupakan umpan balik yang dikumpulkan dari berbagai sumber seperti atasan, rekan kerja, maupun bawahan untuk memberikan gambaran yang komprehensif terkait dengan kinerja seseorang dalam pelaksanaan dan hasil media pembelajaran (Farid, 2024).

Adang Suherman mengemukakan bahwa umpan balik berdasarkan dari beberapa literatur memiliki beberapa jenis (Suherman, 1998). Sebagai berikut:

1. General dan spesifik feedback

General feedback ini berkaitan dengan gerakan umum, tingkah laku maupun yang lainnya yang dapat diungkapkan dengan kata-kata seperti: bagus, hebat, dan mengagumkan. Sedangkan spesifik feedback merupakan umpan balik yang berisikan informasi yang bertujuan supaya pengguna media pembelajaran mengetahui apa yang harus dilakukan kedepannya. Spesifik feedback diberikan makna ia menyadari bahwa ia telah melakukan kesalahan akan tetapi belum atau tidak tahu bagaimana melakukan perbaikan media pembelajaran.

2. Congruent dan incongruent feedback

Umpan balik ini berfokus pada saat aktivitas pembelajaran dilaksanakan misalnya seperti ketika pengguna media pembelajaran sedang mempelajari dasar dalam pelaksanaan media pembelajaran dan juga ketika dalam melaksanakannya di dalam kelas seperti ketika postur dalam menjelaskan materi maupun penggunaan alat bantu lainnya.

3. Simple feedback

Simple feedback merupakan umpan balik yang hanya berfokus pada satu komponen keterampilan dalam satu saat yang biasanya hanya berisi satu dua buah kata. Umpan balik ini biasanya berisi pujian yang baik, saran untuk perbaikan ataupun sebuah pertanyaan untuk memastikan pemahaman terkait dengan media pembelajaran.

4. Positive, Netral, dan Negatif Feedback

Feedback positive ini merupakan umpan balik yang diberikan dengan ungkapan kata-kata yang bagus, menyenangkan, menarik dan hebat. Sedangkan feedback netral adalah umpan balik yang diberikan kepada satu orang pengguna namun di tunjukkan ke beberapa pengguna sehingga tidak terlalu mencolok ke salah satu individu. Sedangkan feedback negatif adalah umpan balik yang diberikan dari lawan dari positif, meskipun jarang dianjurkan mengingat khawatir dapat merusak kepercayaan tetapi pemberian umpan balik ini dapat dilakukan dengan cara implisit (tidak langsung), diberikan ketika beberapa kali feedback sebelumnya masih tidak difahami, diberikan kepada pengguna yang tidak memperhatikan umpan balik sebelumnya (Harjasuganda, 2008).

Mekanisme Penggunaan Feedback

Adapun mekanisme penggunaan feedback dalam penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara (Nicol & Macfarlane-Dick, 2006). Hal itu dijelaskan sebagai berikut :

1. Penerimaan umpan balik oleh pengguna media pembelajaran berupa masukan-masukan yang sudah dilalui menggunakan teknik observasi, survei ataupun log interaksi.

2. Analisis umpan balik untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari sebuah media pembelajaran. Proses ini penting untuk memahami akan kebutuhan pengguna selanjutnya.
3. Revisi/modifikasi media dengan melakukan berdasarkan analisis yang telah dilakukan selanjutnya melakukan perbaikan dan penyesuaian desain, konten, maupun fitur terkait dengan media interaktif.
4. Uji coba dan Evaluasi Efektif yakni media pembelajaran yang sudah dilakukan pembaharuan atau perbaikan diuji coba untuk memastikan bahwa perubahan telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Teknik Dan Alat Bantu Memperoleh Feedback

Untuk memperoleh feedback yang bermakna dalam pengembangan media pembelajaran PAI, beberapa teknik yang umum digunakan antara lain:

1. Observasi Langsung

Observasi langsung dilakukan dengan mengamati perilaku siswa saat menggunakan media pembelajaran. Pengembang dapat mencatat reaksi, kesulitan, dan keterlibatan siswa (Marpaung, 2025). Teknik ini dilakukan dengan mengamati perilaku siswa saat menggunakan media, untuk mengetahui sejauh mana media mampu menarik perhatian, dipahami, serta sejauh mana siswa terlibat secara aktif. Aspek yang diamati meliputi ekspresi wajah, durasi interaksi, respons terhadap konten visual-audio, kemampuan navigasi, dan cara siswa mengatasi kesulitan. Observasi dilakukan melalui lembar observasi, catatan lapangan, atau rekaman video. Teknik ini unggul karena memberikan data yang nyata dan kontekstual, meskipun membutuhkan keterampilan observasi yang objektif dan memerlukan waktu serta tenaga lebih besar.

2. Wawancara Terstruktur

Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru untuk menggali pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, dengan tujuan mengetahui sejauh mana media tersebut mudah dipahami, menarik, serta mendukung pemahaman materi PAI. Pertanyaan yang diajukan dirancang untuk mengidentifikasi kelebihan, seperti fitur animasi atau kuis interaktif yang efektif, serta kekurangan seperti tampilan antarmuka yang membingungkan atau kendala teknis. Selain itu, wawancara juga bertujuan mengumpulkan usulan perbaikan dari pengguna agar media dapat disempurnakan secara lebih relevan dan efektif. Pelaksanaannya bisa dilakukan secara langsung maupun daring, dengan pertanyaan terbuka yang memungkinkan siswa dan guru menyampaikan pendapat secara mendalam, dan hasilnya dianalisis sebagai dasar evaluasi dan pengembangan lebih lanjut (Dewi, 2020).

3. Kuesioner dan Angket Evaluasi

Kuesioner dan angket evaluasi disusun dalam bentuk pilihan ganda atau skala Likert untuk menilai respons siswa terhadap aspek desain, materi, dan interaktivitas media. Penggunaan instrumen evaluasi seperti skala Likert atau pilihan ganda sangat relevan dan umum dilakukan dalam praktik pengembangan media pembelajaran untuk menilai aspek desain, materi, dan interaktivitas dari perspektif siswa. Instrumen seperti skala Likert digunakan karena memungkinkan pengembang untuk mengukur persepsi siswa secara kuantitatif terhadap berbagai aspek media, seperti sejauh mana media menarik, mudah dipahami, dan mendorong partisipasi aktif. Penyusunan instrumen evaluasi dalam bentuk pilihan ganda dan skala Likert merupakan bagian penting yang bertujuan untuk menilai respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis lingkungan. Instrumen pilihan ganda digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap isi materi, sedangkan skala Likert digunakan untuk mengukur sikap dan persepsi siswa terhadap aspek desain, materi, dan interaktivitas media, dengan rentang penilaian dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Aspek desain menilai tampilan dan navigasi, aspek materi menilai kesesuaian dan kejelasan konten, sementara interaktivitas menilai sejauh mana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Tujuan utama dari instrumen ini adalah untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media, memperoleh masukan langsung dari siswa, serta menyediakan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik guna mendukung perbaikan dan pengembangan media secara berkelanjutan (Baharun, 2016).

4. Umpan balik otomatis melalui aplikasi

Penggunaan alat digital seperti Wondershare Quiz Creator merupakan solusi efektif dalam proses evaluasi pembelajaran karena memberikan kemudahan bagi guru dalam mendesain, mengelola, dan menganalisis evaluasi secara digital dan otomatis. Wondershare Quiz Creator adalah perangkat lunak yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis soal interaktif, seperti pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, menjodohkan, dan uraian singkat, yang dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran atau disajikan secara terpisah. Dengan menggunakan Wondershare Quiz Creator, guru tidak hanya dimudahkan dalam membuat evaluasi yang menarik dan bervariasi, tetapi juga mendapatkan data hasil belajar secara real-time dan akurat. Alat ini sangat sesuai untuk menyempurnakan proses evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran (Efendi et al., 2024).

Langkah-Langkah Integrasi Feedback Dengan Pengembangan Media Pembelajaran PAI

Pengintegrasian feedback dalam pengembangan media pembelajaran PAI harus dilakukan secara sistematis mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir. Feedback tidak hanya menjadi instrumen korektif, tetapi juga menjadi landasan inovasi agar media lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Langkah-langkah dalam mengintegrasikan feedback ke dalam proses pengembangan media pembelajaran antara lain:

1. Analisis kebutuhan dan tujuan

Langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, karena tahap ini menjadi fondasi penting yang akan menentukan relevansi, efektivitas, dan keberhasilan media yang dikembangkan. Proses ini dikenal sebagai analisis kebutuhan (needs assessment), yang bertujuan mengetahui apa yang benar-benar dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar serta tujuan apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran tersebut (Warsita, 2019). Tahap identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran sangat penting karena memastikan media yang dikembangkan benar-benar tepat sasaran dan sesuai dengan konteks siswa. Tanpa tahap ini, media berisiko tidak relevan, tidak menarik, atau tidak efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Analisis kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran memastikan media yang dibuat sesuai dengan kondisi, pemahaman, dan kebutuhan spiritual siswa. Sehingga, pembelajaran PAI tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk akhlak dan karakter siswa (Mushaffa et al., 2025). Sebagai contoh identifikasi kebutuhan siswa yaitu, guru melakukan observasi dan menemukan fakta bahwa banyak siswa kesulitan dalam memahami materi terkait konsep toleransi dalam Islam, serta siswa juga cenderung pasif dalam diskusi di kelas, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran serta mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Setelah guru melakukan observasi, maka ditentukan tujuan dari pembelajaran yaitu, setelah mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan mampu menjelaskan makna toleransi dalam ajaran Islam dengan benar, mengidentifikasi contoh sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan sikap toleran dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menerapkan nilai toleransi dalam menyelesaikan perbedaan secara damai melalui simulasi atau studi kasus yang relevan dengan kehidupan mereka.

2. Perancangan Awal Media (Desain Prototipe)

Pada tahap perancangan awal media, pengembang menyusun storyboard dan prototipe sederhana untuk menggambarkan struktur isi, tampilan visual, serta alur interaksi pengguna dalam bentuk sketsa atau simulasi antarmuka dasar. Prototipe ini kemudian dievaluasi melalui uji awal (formative evaluation) dengan melibatkan guru, ahli materi, dan ahli media yang memberikan masukan terkait kesesuaian isi, ketepatan kurikulum, akurasi konten, desain visual, dan kemudahan navigasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kelemahan awal, menguji ide desain secara efisien, serta mencegah kesalahan dalam produksi. Hasil dari proses ini berupa versi awal media yang telah direvisi berdasarkan masukan, lengkap dengan catatan perbaikan sebagai

acuan untuk pengembangan lebih lanjut guna memastikan media yang dikembangkan menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Efendi et al., 2024).

Perencanaan awal media pembelajaran PAI harus selaras dengan nilai-nilai Islam, tujuan kurikulum, serta mampu menyampaikan materi secara normatif dan aplikatif. media pembelajaran PAI tidak hanya menyampaikan materi seperti rukun iman atau kisah nabi, tetapi juga harus mampu mendorong penginternalisasian nilai seperti kejujuran, toleransi, dan tanggung jawab melalui pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa (Rifqi et al., 2025). Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kelemahan sejak dini guna menghasilkan media yang efektif, menarik, dan relevan secara pedagogis dan teologis.

Sebagai contoh tahap perencanaan awal media pembelajaran PAI bertema konsep toleransi dalam Islam yang penulis tawarkan yaitu, pengembang menyusun storyboard yang memuat alur isi, visual, dan interaksi media. Media ini diawali dengan halaman pembuka berjudul "Indahnya Toleransi dalam Islam", menampilkan ilustrasi multikultur, kutipan QS. Al-Hujurat:13, dan latar musik islami yang lembut. Navigasi utama terdiri dari beberapa bagian, yaitu makna toleransi, dalil Al-Qur'an & Hadits, contoh dalam kehidupan, serta refleksi & evaluasi diri. Materi disampaikan secara interaktif melalui ilustrasi perbedaan, animasi dalil seperti QS. Al-Kafirun:6 dan hadits tentang akhlak, serta video simulasi toleransi dalam kehidupan sekolah dan masyarakat. Di akhir, tersedia refleksi diri dan kuis interaktif untuk memperkuat pemahaman nilai toleransi. Prototipe media disusun dalam bentuk wireframe sederhana atau mock-up digital, dengan antarmuka ramah pengguna, ikon visual yang menarik, warna lembut, dan font besar agar mudah dipahami siswa. Evaluasi formatif awal dilakukan oleh guru PAI, ahli materi Islam, dan ahli media, yang menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, akurasi dalil, tampilan visual, serta kemudahan navigasi. Masukan dari evaluasi ini meliputi penyederhanaan teks menjadi poin visual, penambahan ikon navigasi utama, serta kehadiran avatar siswa sebagai narator agar lebih dekat dengan audiens. Hasil tahap awal ini berupa versi awal media pembelajaran dalam format interaktif, lengkap dengan catatan perbaikan, dan siap untuk tahap pengembangan berikutnya dan uji coba lebih luas.

3. Uji coba awal (Alpha testing)

Uji coba awal (alpha testing) dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah mudah dipahami, menarik secara visual, mudah digunakan, dan bebas dari kesalahan teknis. Proses ini dilaksanakan pada kelompok kecil siswa, di mana media dijalankan langsung dan siswa diberi kesempatan mencoba seluruh fiturnya, sementara guru atau peneliti mengamati perilaku mereka. Data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner, mencatat respons siswa terhadap isi, tampilan, dan navigasi media. Hasil dari uji coba ini dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan, yang kemudian digunakan sebagai dasar bagi pengembang dalam melakukan revisi media sebelum melanjutkan ke tahap uji coba lanjutan dalam skala yang lebih besar (Mahbuddin, 2020). Dalam konteks PAI, tahap ini dilakukan pada kelompok kecil siswa untuk memastikan bahwa penyampaian materi keislaman seperti, nilai-nilai akhlak atau ajaran toleransi dalam Islam tersaji dengan tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Sebagai contoh, media interaktif yang diuji berisi animasi kisah toleransi Nabi Muhammad SAW (tanpa visualisasi wajah beliau), dalil-dalil Al-Qur'an tentang kerukunan, serta kuis reflektif. Siswa diminta mencoba seluruh fitur, mulai dari membaca materi, menonton video, hingga menjawab kuis. Selama proses berlangsung, guru mengamati respons siswa terhadap isi, tampilan, dan navigasi media. Setelah itu, siswa mengisi kuesioner sederhana untuk menilai sejauh mana media mudah dipahami, menarik secara visual, dan nyaman digunakan. Hasil observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa sebagian siswa masih bingung dalam menavigasi menu dan mengakses video. Berdasarkan temuan ini, pengembang merevisi tampilan antarmuka agar lebih sederhana dan menambahkan petunjuk penggunaan, sebelum media dilanjutkan ke tahap uji coba skala lebih besar.

4. Revisi berdasarkan Feedback

Revisi berdasarkan feedback merupakan tahap lanjutan dalam proses pengembangan media pembelajaran setelah dilakukan uji coba awal (alpha testing). Pada tahap ini, pengembang melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari pengguna media, baik siswa maupun guru, untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Analisis dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman menyeluruh dari berbagai aspek evaluasi (Fitri et al., 2025). Tahap revisi berdasarkan feedback adalah proses penting yang menjamin media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga berorientasi pada pengalaman pengguna. Dengan pendekatan analisis ganda, yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif pengembang dapat melakukan revisi secara tepat sasaran, sehingga media benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Melalui pendekatan analisis ganda mampu menilai efektivitas penyampaian materi keislaman, keterpahaman isi, daya tarik visual, dan kenyamanan penggunaan. Proses revisi dilakukan secara terarah berdasarkan temuan evaluasi, seperti kesulitan navigasi atau kurangnya ilustrasi yang mendukung nilai-nilai Islam. Dengan pendekatan analisis ganda, pengembang dapat menyempurnakan media agar tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga relevan, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI yang bermakna.

Contoh penerapannya, setelah dilakukan uji coba awal terhadap media pembelajaran PAI bertema toleransi dalam Islam, diperoleh sejumlah masukan dari siswa dan guru. Beberapa siswa mengaku kesulitan menavigasi menu karena ikon kurang jelas, sementara guru PAI menilai bahwa penjelasan dalil masih terlalu singkat dan kurang kontekstual. Berdasarkan feedback tersebut, pengembang melakukan revisi dengan mengganti ikon navigasi menjadi lebih intuitif, menambahkan label teks, serta memperluas penjelasan dalil dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, ditambahkan narasi audio agar media lebih inklusif bagi siswa dengan preferensi belajar auditori. Revisi ini dilakukan berdasarkan analisis kuantitatif dari hasil kuesioner dan analisis kualitatif dari observasi perilaku siswa selama uji coba, sehingga media menjadi lebih fungsional, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI.

5. Uji Coba Lanjutan (Beta Testing)

Uji coba lanjutan (beta testing) merupakan tahap evaluasi akhir dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan setelah revisi hasil uji coba awal, dengan melibatkan kelompok pengguna yang lebih luas, seperti satu kelas penuh atau beberapa sekolah. Tujuannya adalah untuk menguji stabilitas, efektivitas, dan kesesuaian media dalam kondisi belajar yang beragam, serta mengumpulkan feedback tambahan untuk penyempurnaan akhir. Proses ini dilaksanakan melalui penggunaan media secara langsung dalam pembelajaran, disertai observasi, kuesioner skala Likert, dan wawancara reflektif. Feedback yang diperoleh mencakup penilaian efektivitas, identifikasi masalah minor, serta usulan perbaikan teknis atau fitur tambahan. Hasil dari beta testing digunakan untuk revisi akhir sebelum media dinyatakan siap digunakan secara resmi, dilengkapi dokumentasi hasil uji dan rekomendasi pemanfaatannya di lapangan (Marpaung, 2025). Tahapan ini penting untuk memastikan bahwa media benar-benar mampu menyampaikan nilai-nilai ajaran Islam secara efektif dan menarik. Hasil dari beta testing mencakup identifikasi masalah minor, usulan perbaikan teknis, atau tambahan fitur yang dapat meningkatkan kualitas media. Seluruh temuan digunakan untuk revisi akhir dan disertai dokumentasi hasil uji serta rekomendasi pemanfaatan media secara optimal di lapangan pembelajaran PAI.

Contoh dalam penerapan yaitu, setelah melalui tahap revisi hasil uji coba awal, media pembelajaran PAI bertema Toleransi dalam Islam dilanjutkan ke tahap uji coba lanjutan atau beta testing. Tahapan uji coba lanjutan ini dilakukan dengan cakupan yang lebih luas untuk melihat efektivitas media pembelajaran PAI dalam kondisi belajar yang lebih luas dan beragam. Selama pembelajaran, guru menggunakan media secara langsung untuk menyampaikan materi sekaligus melakukan observasi dengan mengamati keterlibatan siswa, respon terhadap isi, serta kelancaran penggunaan fitur.

Setelah sesi pembelajaran, siswa diminta mengisi kuesioner skala Likert untuk menilai aspek efektivitas, daya tarik, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, wawancara reflektif dilakukan pada beberapa siswa dan guru untuk menggali tanggapan lebih mendalam. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media cukup efektif meningkatkan pemahaman konsep toleransi dalam Islam, meskipun ditemukan beberapa masukan seperti perlunya fitur pengulangan audio dan penambahan latihan soal. Masukan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk revisi akhir sebelum media dinyatakan siap digunakan secara resmi, disertai dokumentasi hasil uji dan rekomendasi implementasi dalam pembelajaran PAI.

6. Evaluasi dan Monitoring Berkelanjutan

Evaluasi dan monitoring berkelanjutan merupakan tahap lanjutan setelah media pembelajaran diterapkan secara resmi, yang dilakukan secara periodik untuk memastikan efektivitas jangka panjang serta relevansi media terhadap perkembangan kebutuhan siswa dan kurikulum. Tujuan utamanya adalah menilai konsistensi hasil belajar, mengidentifikasi masalah baru, serta menyesuaikan media dengan dinamika teknologi dan pendidikan. Feedback dikumpulkan melalui kuesioner berkala, wawancara, analisis hasil belajar, dan laporan guru. Berdasarkan data tersebut, pengembang dapat melakukan perbaikan konten, peningkatan desain visual dan teknis, penambahan fitur, serta penyesuaian kurikulum. Perbaikan diterapkan dalam bentuk versi baru atau pembaruan modul yang didistribusikan melalui platform digital, disertai dokumentasi perubahan agar pengguna memahami peningkatan yang telah dilakukan (Marzuki & Soraya, 2024). Tahapan evaluasi dan monitoring berkelanjutan media pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk menilai pencapaian kognitif, tetapi juga efektivitas media dalam menanamkan nilai-nilai keislaman secara konsisten. Melalui tahapan ini, media pembelajaran PAI tidak hanya adaptif terhadap perubahan, tetapi juga terus mendukung pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Sebagai contoh penerapan tahapan evaluasi dan monitoring berkelanjutan sebagai berikut, setelah media pembelajaran PAI bertema toleransi dalam Islam diterapkan secara resmi dalam beberapa sekolah, dilakukan evaluasi dan monitoring berkelanjutan untuk memastikan efektivitas dan relevansi media dalam jangka panjang. Setiap tiga bulan, guru diminta mengisi kuesioner dan melaporkan hasil penggunaan media di kelas, termasuk kendala teknis, respon siswa, serta pencapaian hasil belajar. Selain itu, dilakukan wawancara terbatas dengan beberapa siswa untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan media, terutama terkait pemahaman nilai toleransi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil dari evaluasi, ditemukan bahwa beberapa siswa mulai bosan dengan tampilan visual yang monoton dan ada permintaan untuk menambahkan contoh toleransi dalam konteks kehidupan digital, seperti media sosial. Berdasarkan temuan ini, pengembang melakukan pembaruan dengan menambahkan animasi baru, contoh kasus toleransi di dunia digital, serta memperbaiki navigasi agar lebih cepat dan responsif. Versi terbaru media kemudian didistribusikan melalui platform pembelajaran sekolah, disertai dokumentasi perubahan agar guru dan siswa memahami peningkatan yang telah dilakukan. Melalui proses ini, media pembelajaran tetap relevan, menarik, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai Islam secara kontekstual dan berkelanjutan.

Tantangan dan Solusi Penerapan Feedback

1. Kurangnya Keterampilan Guru dan Pengembang dalam Mengelola Feedback

Kurangnya keterampilan guru dan pengembang dalam mengelola feedback merupakan tantangan serius dalam evaluasi media pembelajaran, karena banyak dari mereka belum memahami cara merancang, mengadministrasikan, dan menganalisis instrumen evaluasi secara efektif. Hal ini menyebabkan data yang dikumpulkan sering kali tidak valid, sulit diinterpretasikan, dan tidak mendukung perbaikan media secara tepat sasaran. Penyebabnya antara lain kurangnya pemahaman tentang prinsip penyusunan instrumen yang baik, jenis pertanyaan yang sesuai, kemampuan analisis data, serta minimnya budaya refleksi.

Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menyelenggarakan pelatihan atau workshop teknis bagi guru dan tim pengembang, yang mencakup penyusunan instrumen

evaluasi yang jelas dan relevan, teknik pengolahan data kuantitatif dan kualitatif, serta interpretasi hasil secara reflektif. Melalui simulasi dan latihan langsung, peserta akan mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik, sehingga mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran dan menumbuhkan budaya evaluatif dalam pembelajaran berbasis teknologi (Marpaung, 2025).

2. Respon Feedback yang Tidak Konstruktif

Feedback yang tidak konstruktif seringkali sulit diterapkan untuk perbaikan karena sifatnya yang umum dan tidak spesifik. Untuk mengatasi hal ini, solusi yang efektif adalah menggunakan instrumen feedback terstruktur, seperti kuesioner dengan indikator yang jelas, skala Likert, dan rubrik penilaian. Kuesioner dapat mencakup indikator seperti kejelasan materi, keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, keterlibatan siswa, dan tingkat kesulitan materi. Skala Likert memungkinkan siswa memberikan penilaian terukur, sedangkan rubrik memberikan kriteria yang lebih rinci untuk aspek-aspek tertentu. Penggunaan instrumen ini membantu memperjelas aspek yang perlu diperbaiki, mengurangi ambiguitas, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga feedback yang diterima lebih objektif dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pengajaran (Baharun, 2016).

3. Keterbatasan Waktu dan Sumber Daya

Keterbatasan waktu dan sumber daya sering menjadi tantangan utama dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya ketika guru tidak memiliki cukup waktu untuk melakukan uji coba atau merevisi media secara menyeluruh berdasarkan feedback. Keterbatasan waktu dan sumber daya dalam pengembangan media pembelajaran dapat diatasi dengan penjadwalan uji coba secara bertahap, yang memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi dan perbaikan media secara sistematis. Proses uji coba dibagi menjadi beberapa tahap, seperti uji coba konten, desain visual, dan fungsionalitas, dengan pengumpulan feedback terstruktur dari siswa pada setiap tahap. Hal ini memberikan waktu yang cukup untuk revisi berdasarkan masukan yang diterima, memungkinkan perbaikan berkelanjutan, serta mengurangi risiko kesalahan. Keuntungan lainnya termasuk pengelolaan waktu yang lebih efisien, peningkatan keterlibatan siswa, dan media yang lebih terfokus dan sesuai dengan kebutuhan. Dengan pendekatan ini, guru dapat mengoptimalkan proses pengembangan tanpa terburu-buru, sambil memastikan kualitas media yang lebih baik (Fitri et al., 2025).

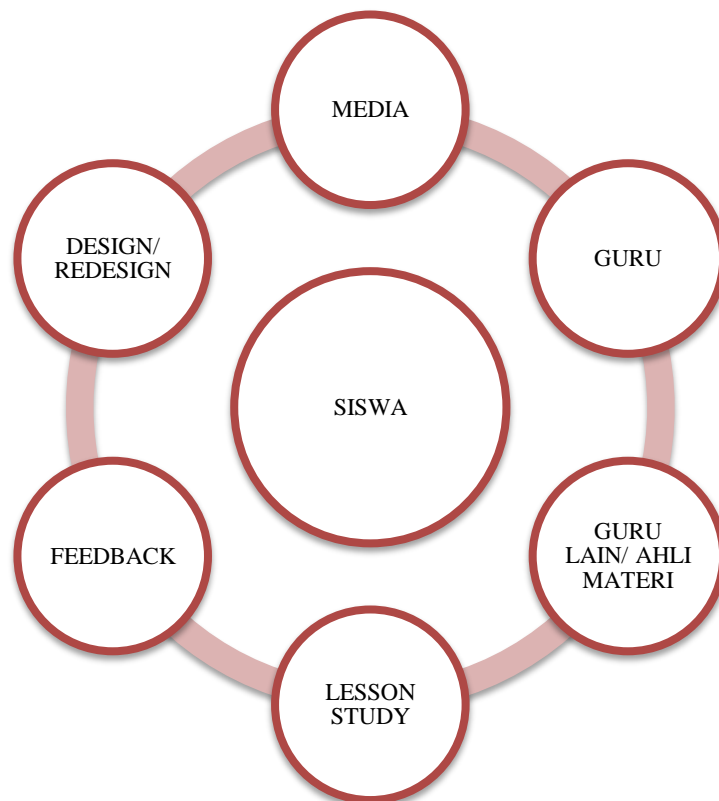
4. Minimnya Partisipasi Siswa

Minimnya partisipasi siswa dalam memberikan feedback sering kali menjadi kendala dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif. Tanpa partisipasi aktif siswa, feedback yang terkumpul bisa sangat terbatas, sehingga tidak sepenuhnya mencerminkan pengalaman belajar mereka. Salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini adalah penerapan metode gamifikasi dalam proses pemberian feedback. Gamifikasi adalah pendekatan yang menyisipkan elemen permainan seperti poin, ranking, atau badge dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam hal ini, gamifikasi dapat digunakan untuk mendorong siswa lebih aktif memberikan masukan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dengan penerapan gamifikasi dalam pemberian feedback, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi, sehingga mengarah pada pengumpulan feedback yang lebih kaya, jujur, dan bermanfaat untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik (Mahbuddin, 2020).

5. Hambatan Teknis dalam Pengumpulan dan Analisis Feedback

Hambatan teknis dalam pengumpulan dan analisis feedback sering kali muncul karena keterbatasan infrastruktur digital di sekolah, seperti koneksi internet yang tidak stabil, kurangnya perangkat TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), atau keterbatasan dalam pengetahuan guru mengenai penggunaan platform digital. Kondisi ini menyebabkan proses evaluasi menjadi lambat, tidak efisien, dan sulit untuk diolah secara sistematis. Untuk mengatasi hal ini, solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan aplikasi evaluasi digital yang mudah diakses dan digunakan, seperti Google Form, ClassPoint, atau Wondershare Quiz Creator. Dengan pemanfaatan aplikasi evaluasi digital yang tepat, guru dapat tetap mengumpulkan dan menganalisis

feedback secara efisien meskipun dalam kondisi keterbatasan teknis, sehingga proses pengembangan media pembelajaran tetap berjalan optimal (Efendi et al., 2024).



Tabel 01. Siklus Feedback Media

Siklus Feedback Media Pembelajaran PAI

Tahap awal dari siklus feedback media pembelajaran PAI yaitu menentukan design awal dari media pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan analisis atau identifikasi kebutuhan siswa dan menentukan tujuan dari pembelajaran PAI. Setelah membuat design awal media pembelajaran PAI maka langkah selanjutnya membuat perancangan awal media pembelajaran PAI yang ditentukan berdasarkan design awal media pembelajaran PAI. Tahap selanjutnya yaitu, media pembelajaran PAI yang telah disusun akan diuji coba awal dengan lingkup kecil yang dilakukan oleh guru terhadap beberapa siswa (misalnya 10-15 siswa). Setelah dilakukan uji coba awal terhadap beberapa siswa, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba awal dengan lingkup lebih besar (melibatkan lebih banyak siswa, misalnya melibatkan satu kelas) yang dilakukan oleh guru. Tujuan dari uji coba awal media pembelajaran PAI ini untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi kesalahan awal dan dilakukan oleh rekan sejawat atau ahli materi dan ahli media.

Tahapan selanjutnya yaitu, pelaksanaan lesson study yang berfokus pada perbaikan pembelajaran siswa melalui siklus yang berkelanjutan dengan skala yang lebih luas. Dalam pelaksanaan lesson study ini juga merupakan penerapan uji coba lanjutan media pembelajaran PAI. Uji coba lanjutan media pembelajaran PAI dilakukan dengan skala lebih luas (melibatkan seluruh siswa satu sekolah) bertujuan untuk melihat efektivitas media pembelajaran PAI dalam kondisi belajar yang lebih luas dan beragam. Tahapan terakhir yaitu pengumpulan feedback media pembelajaran PAI melalui evaluasi dan monitoring berkelanjutan untuk memastikan efektivitas dan relevansi media dalam jangka panjang. Pengumpulan feedback media pembelajaran PAI dilakukan dengan observasi siswa, mengisi kuesioner oleh siswa dan guru, wawancara dengan guru, analisis hasil belajar, serta laporan guru. Tahapan evaluasi dan monitoring berkelanjutan media pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk menilai pencapaian kognitif, tetapi juga efektivitas media dalam menanamkan nilai-nilai keislaman secara konsisten.

Berdasarkan data hasil pengumpulan feedback media pembelajaran PAI, media pembelajaran PAI dilakukan perbaikan konten, peningkatan design visual dan teknis, penambahan teknis, penambahan fitur, serta penyesuaian kurikulum. Perbaikan tersebut diterapkan dalam bentuk versi baru yaitu tahapan redesign media pembelajaran PAI. Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut, maka siklus feedback media pembelajaran PAI akan terulang terus-menerus sehingga media pembelajaran PAI akan terus berkembang dalam bentuk versi baru menyesuaikan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang terus mengikuti perkembangan zaman.

SIMPULAN

Feedback merupakan sebuah kegiatan umpan balik, tanggapan ataupun respon yang diberikan kepada sesuatu. Dalam media pembelajaran feedback diberikan untuk dapat memberikan informasi terkait dengan kepuasan maupun kekurangan terkait penggunaan media pembelajaran. Feedback ini nantinya akan memberikan dampak untuk melakukan perbaikan ataupun motivasi untuk mengoptimalkan dalam penggunaan media pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran banyak sekali macamnya seperti feedback positif, negatif, formatif dan lain sebagainya. Dalam memberikan umpan balik terkait media pembelajaran juga dapat dilaksanakan dengan memberikan masukan-masukan terkait dengan kelemahan sebuah media pembelajaran dan juga dapat melakukan sebuah revisi media pembelajaran. Teknik dalam memperoleh feedback dapat dilaksanakan dengan observasi langsung, wawancara secara terstruktur, pengisian kuesioner dan angket evaluasi, dan umpan balik melalui aplikasi. Dari banyaknya konsep dalam penggunaan feedback maupun langkah-langkah serta mekanisme yang diberikan dapat mendorong terkait dengan optimalisasi penggunaan media pembelajaran untuk dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif di sebuah lembaga pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran PAI melalui siklus feedback merupakan proses berkelanjutan yang dimulai dari penyusunan desain awal, perancangan media, uji coba terbatas dan luas, hingga evaluasi serta monitoring secara terus-menerus. Setiap tahapan menghasilkan feedback yang digunakan untuk menyempurnakan konten, tampilan, dan kesesuaian kurikulum, sehingga media pembelajaran PAI dapat terus diperbarui dan dikembangkan agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa dan dinamika pendidikan yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2024). Metode Penelitian Kepustakaan dalam Pendidikan Islam. *Adabuna : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 3(2), 102–113. <https://doi.org/10.38073/adabuna.v3i2.1563>
- Azmi, M. U., Mushaffa, A., Islam, M. thoriqul, Fasya, Z., & Hidayati, S. N. (2024). Parasit Ilmu Pendidikan Islam Perspektif Ihya Ulumuddin. *AL-QALAM: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16(02), 61–82. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v16i1.3473>
- Azmi, M. U., Nur Oktaviani, I., Thoriqul Islam, M., Mushaffa, A., Zuroidah, N., & Dwi Lestari, N. (2025). Upaya Meningkatkan Perhatian Dan Hasil Belajar Siswa Sman 1 Kandat Menggunakan Strategi Information Search. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2).
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. In *International Journal of Phytoremediation* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Dewi, R. K. (2020). Analisis Karakteristik Siswa Untuk Mencapai Pembelajaran yang Bermakna. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 5(2), 255–262. <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.525>
- Efendi, R. A., Setiawan, H. R., & Prasetya, I. (2024). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia. *MUDARRISUN: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 14(4).
- Farid, A. (2024). Apa Itu Feedback? Ketahui Contoh dan Cara Menyampaikannya. *Exabytes*.
- Fitri, M., Junaidi, R., Nasution, A. R., & Kristanti, E. (2025). Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pendidikan Agama

- Islam (PAI). *Journal on Education*, 7(2), 10841–10854. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7683>
- Harjasuganda, D. (2008). Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD Sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(8), 1–6.
- Ikmal, A. D., Neni, T. E. A., Novitasari, D., Azmi, M. U., & Islam, M. T. (2025). Implementation Of The Index Card Match Strategy In Improving Learning Outcomes In Islamic Religious Education. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/adabiyah.v6i1.991>
- KBBI. (2025). KBBI. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Mahbuddin, A. N. G. (2020). Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ilmiah Pendidikan Islam*, 3(2), 183–196.
- Marliana, R., Hasanah, R., & Sopianah, R. (2024). Strategi Umpan Balik Formatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di RA Nurul Huda. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(2), 549–554.
- Marpaung, A. Y. (2025). Peran Media Interaktif dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Abad 21. *Jurnal Edukatif*, 3(1), 65–70.
- Marzuki, I., & Soraya, F. (2024). Transformasi Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Society 5.0. *Tadarus Tarbawy : Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 6(2), 167–179. <https://doi.org/10.31000/jkip.v6i2.12925>
- Misbah, S. (2022). Penerapan Metode Umpan Balik (Feed Back Partner) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdota Kelas X IPS-2 SMAN 4 Kota Bima Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 63–74. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i2.219>
- Mushaffa, A., Azmi, M. U., Islam, M. T., Ludviana, V., Amelia, F., Fasya, Z., & Noorhidayati, S. (2025). Pembangunan Spiritualitas Anak Oleh Orang Tua Perspektif QS Maryam Ayat 30-32. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 113–124. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3609>
- Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: a model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 31(2).
- Nurdiyanto, N., Islam, M. T., Al Baqi, S., Novitasari, D., & Azmi, M. U. (2025). Hakikat Manusia dan Relevansinya dengan Pendidikan di Era Society 5.0. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 143–154. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3619>
- Nurdiyanto, Nikmah, N. L., Kahfi, A., Islam, M. T., & Mushaffa, A. (2025). Analisis Pergeseran Paradigma Cartesian-Newtonian dan Thomas Kuhn. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jfi.v8i2.82319>
- Pintar, P. K. (2025). Feedback: Pengertian, Jenis, dan Fungsi yang Perlu Anda Ketahui untuk Meningkatkan Kinerja. *Kasir Pintar*. <https://kasirpintar.co.id/solusi/detail/feedback-pengertian-jenis-dan-fungsi-yang-perlu-anda-ketahui-untuk-meningkatkan-kinerja>
- Rifqi, M. S., Mushaffa, A., Sa'adah, A. A. N., Sholikhah, M., & Fasya, Z. (2025). Urgensi Kegiatan Keagamaan Dalam Menjaga Kestabilan Iman Pada Generasi Z. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 389–401. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3394>
- Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan: Pemahaman, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.
- Slamet, S. S. (2020). Hubungan Strategi Umpan Balik (Feedback), Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PPKn di SMK. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14539>
- Suherman, A. (1998). *Revitalisasi Keterlantan Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung. IKIP Bandung Press.
- Sumarno. (2020). Hubungan Strategi Umpan Balik (Feedback), Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PPKn di SMK. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 39–56. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14539>

- Warsita, B. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(8), 444.
- Zai, A., Lase, F., Harefa, A. T., & Harefa, A. (2024). Penggunaan Teknik Umpan Balik (Feedback) dalam Membangun Kualitas Belajar Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10824–10832. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5858>