

Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization

2721-2149 [Online] 2809-7513 [Print]

Tersedia online di: <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jpai>

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran PAI Dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri

Ranti Oktaviana

Universitas Ma'arif Lampung, Metro, Indonesia

Rantioktavia11@gmail.com

Ehwanudin, M.Pd.I

Universitas Ma'arif Lampung, Metro, Indonesia

Ehwanudin@gmail.com

Rina Mida Hayati, M.Pd

Universitas Ma'arif Lampung, Metro, Indonesia

Rinamida01@gmail.com

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkatan sekolah. Salah satu aplikasi yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah Kinemaster, sebuah aplikasi penyunting video yang memiliki beragam fitur untuk pembuatan konten multimedia. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran, namun seringkali penggunaannya masih terbatas dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada mata pelajaran PAI dikelas VII dengan materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah, dan juga untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran PAI dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri. Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari tahap *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), dan *disseminate* (Penyebarluasan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak digunakan, dengan hasil validasi ahli materi mencapai 95% dalam kriteria sangat layak, serta validasi ahli media mencapai 95% dalam kriteria sangat layak. Kemudian mendapatkan hasil respon positif dari guru dan siswa yaitu 90% dan 92,72%. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster

pada mata pelajaran PAI dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran, video kinemaster, PAI, *Research and Development*

Abstract

The use of technology in education has become a primary focus in efforts to improve the quality of learning at various levels of schooling. One application that has attracted attention in this context is Kinemaster, a video editing application with various features for creating multimedia content. Educational media is used to enhance the effectiveness of delivering learning messages, but its usage is often limited and lacks variety. Therefore, this research aims to develop Kinemaster-based video learning media for Islamic Education (PAI) subject in seventh grade, focusing on the topic of living peacefully with honesty, trustworthiness, and steadfastness. Additionally, it aims to assess the feasibility of the Kinemaster-based video learning media for the PAI subject in the seventh grade of SMP Negeri 2 Bekri. This research method adopts the Research and Development (R&D) approach with the 4D model consisting of the define, design, development, and disseminate stages. The research findings indicate that the resulting product is highly suitable for use, with expert validation scores reaching 95% in the criteria of very suitable for both subject matter and media. Furthermore, the positive responses from teachers and students were 90% and 92.72%, respectively. Thus, the Kinemaster-based video learning media for the PAI subject in the seventh grade of SMP Negeri 2 Bekri is deemed highly suitable for use.

Keywords: learning media, kinemaster videos, PAI, Research and Development

Pendahuluan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menggambarkan pendidikan sebagai upaya yang sengaja dan terarah untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif mengembangkan potensi individu mereka. Hal ini bertujuan supaya siswa mempunyai keterampilan spiritual, kemampuan untuk mengendalikan diri, membentuk kepribadian yang baik, serta memperoleh kecakapan, akhlak yang mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa, dan negara. (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003). Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memengaruhi siswa agar mampu beradaptasi dengan lingkungan dengan baik, sehingga menghasilkan perubahan didalam diri siswa. Guru memiliki peran dalam memberikan

arahan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan harapan (Hamalik, 2015, hal. 3).

Dalam mencapai tujuan pendidikan, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi kunci kesuksesannya. Pendidikan Islam di lingkungan sekolah tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan agama dan melatih keterampilan ibadah kepada siswa, tetapi juga untuk membentuk kepribadian muslim yang berkualitas. Dengan memiliki kepribadian yang baik, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam menguasai berbagai bidang ilmu lainnya. Oleh karena itu, sebagian besar sekolah, baik negeri maupun swasta, selalu menyertakan mata pelajaran PAI dalam kurikulum mereka. Langkah ini juga sejalan dengan ketentuan dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2012 mengenai Pendidikan Keagamaan Islam (Manizar, 2018, hal. 4).

Dalam perspektif Islam, pendidikan, atau bisa disebut sebagai usaha untuk memperoleh pengetahuan, merupakan sebuah tanggung jawab yang wajib dipenuhi oleh setiap Muslim. Hal ini sesuai dengan ajaran *Rasulullah SAW* :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim." (HR. Ibnu Majah)

Bukti lain dalam Islam juga menegaskan tentang keutamaan menuntut ilmu, dimana seseorang akan ditinggikan derajatnya, diberikan kebaikan di dunia dan akhirat, serta diarahkan menuju surga dengan kemudahan. Hal ini menunjukkan secara jelas betapa pentingnya pendidikan dan pembelajaran, dalam segala bidang dan metodenya.

Perkembangan teknologi saat ini secara signifikan memengaruhi bidang pendidikan. Penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Kreativitas guru dalam proses mengajar menjadi hal yang sangat berarti. Penggunaan metode pengajaran yang inovatif juga secara tidak langsung menginspirasi siswa untuk terus berkreasi dalam proses pembelajaran. Selain memahami materi, diharapkan agar siswa mampu menerapkan pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari (Sari, 2021, hal. 18). Kualitas pembelajaran yang

baik akan tercapai ketika siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peran seorang pendidik sangatlah penting dalam mendukung pengalaman belajar siswa dengan memberikan bimbingan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat (Indah Sri Wahyuni, Supriadi, Supratman Zakir, Iswantir, 2022, hal. 2).

Media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat menarik minat siswa selama pembelajaran, menghindarkan mereka dari rasa bosan. Selain berperan sebagai alat bantu, media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam kesuksesan proses pendidikan. Fokus utama media pembelajaran adalah untuk menyokong penyampaian materi kepada siswa. Karena itu, kualitas media pembelajaran yang digunakan juga memengaruhi hasil belajar siswa (PRATIWI, 2015, hal. 88-105). Media pembelajaran berperan sebagai alat pendukung dalam interaksi antara pendidik dan siswa, membantu penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, materi yang rumit dan sulit dimengerti oleh siswa dapat disampaikan dengan lebih sederhana. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan menyampaikan informasi secara langsung, memfasilitasi pemahaman materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. (Muhson, 2010, hal. 3).

Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi. Ketika tingkat kesulitan suatu materi semakin tinggi, akan semakin sulit bagi siswa untuk memahaminya ketika disampaikan oleh pendidik. Akibatnya, siswa cenderung kurang tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Firman Allah dalam Surah As-Syura ayat 51:

وَمَا كَانَ لِبَشَرٍ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَاءِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بَأْذَنِهِ مَا يَشَاءُ إِنَّهُ عَلَىٰ حَكِيمٍ

Artinya : “Dan tidaklah patut bagi seorang manusia bahwa Allah akan berbicara kepadanya kecuali dengan perantaraan wahyu atau dengan mengutus utusan (malaikat) lalu diwahyukan kepadanya dengan izinNya apa yang Dia kehendaki. Sungguh, Dia Maha Tinggi lagi Maha Bijaksana.” (QS. As-Syura:51)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, dibutuhkan suatu perantara, sebagaimana Allah SWT menyampaikan wahyu-Nya kepada umat manusia

melalui perantara. Demikian pula, dalam konteks pembelajaran, seorang guru membutuhkan media perantara untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa.

Di era ke-21, terjadi revolusi industri 5.0 yang ditandai oleh terus berkembangnya inovasi dan teknologi guna memberikan kemudahan dan keuntungan bagi manusia. Kemajuan yang cepat dalam teknologi informasi dan komunikasi mendorong masyarakat untuk terus berkembang sejalan dengan perubahan zaman. (Anshar, 2017, hal. 20). Dalam pembelajaran, penggunaan teknologi sangat penting untuk mempermudah prosesnya, salah satunya melalui pemanfaatan ponsel pintar. Berbagai aplikasi yang tersedia di ponsel dapat menjadi sarana untuk menciptakan media pembelajaran dengan elemen audio, visual, atau gabungan keduanya. Tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Contohnya adalah penggunaan aplikasi Kinemaster, yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif (Saputri & Mudinillah, 2022, hal. 3-4).

Dalam suatu pernyataan dalam wawancara terhadap guru pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 2 Bekri, yaitu Ibu Asri Rianawati, S.Pd.I diketahui bahwa belum adanya media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster. Beliau juga mengatakan sejauh ini pembelajaran hanya menggunakan buku referensi dan memanfaatkan metode ceramah. Sedangkan sekolah tersebut telah dilengkapi dengan fasilitas lengkap seperti jaringan wifi, perangkat suara atau *sound*, proyektor, dan laptop, tetapi guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, yang berujung pada kurangnya konsentrasi siswa dalam proses belajar. Situasi ini terjadi karena kekurangan sumber belajar dan media yang dapat memicu minat belajar siswa.

Selain wawancara dengan guru mata pelajaran, peneliti juga melakukan pendekatan secara langsung dengan beberapa siswa kelas VII. Dalam pendekatan tersebut siswa mengatakan bahwa mereka kurang fokus dan juga tidak semangat saat proses belajar didalam kelas. Karena mereka hanya mendengarkan guru menjelaskan setiap saat belajar mengajar berlangsung, tidak ada hal ketertarikan yang membuat semangat belajar maka mereka sering kali merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan dari wawancara tersebut, solusi yang dapat diusulkan untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa kelas VII adalah memperkenalkan media pembelajaran yang beragam dan menarik, terutama yang berbasis video pembelajaran, untuk meningkatkan daya tarik disaat proses pembelajaran. Salah satu aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media video pembelajaran dengan lebih mudah adalah Aplikasi Kinemaster.

Dari uraian dari latar belakang diatas, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kelayakan produk media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran PAI dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri?”, dengan tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada mata pelajaran PAI dikelas VII dengan materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah, dan juga untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran PAI dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri.

Kajian Teori

1. Media pembelajaran

Arsyad menjelaskan bahwa istilah "media" berasal dari bahasa Latin, yakni model jamak kata "medium", yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2019, hal. 4). Sesuai dengan sudut pandang tersebut, Yaumi menjelaskan bahwa media merujuk pada segala hal yang berperan dalam mengantarkan dan menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Contohnya, video, televisi, materi cetak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berperan dalam menyampaikan pesan dalam konteks pembelajaran (Muhammad Yaumi, 2018, hal. 8). Dalam istilah lain, media adalah suatu perantara yang berwujud dalam bentuk alat atau unsur sumber belajar lainnya yang digunakan di lingkungan pendidikan untuk mengkomunikasikan pesan dan membangkitkan minat siswa dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Azhar Arsyad, manfaat dari media pembelajaran meliputi: 1) Meningkatkan kejelasan penyampaian pesan dan informasi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) Mengatasi sikap pasif siswa, 3) Mendorong semangat belajar mandiri siswa, 4) Meningkatkan konsentrasi siswa, 5) Mengatasi keterbatasan dalam hal ruang, waktu, dan daya indra, 6) Meningkatkan pemahaman pesan dan informasi guna meningkatkan proses dan hasil belajar (Arsyad, 2019, hal. 20-21). Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media audio, visual, dan audio visual. Media audio visual menggabungkan penggunaan indera penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). Contoh media audio visual termasuk film, televisi, dan video pembelajaran (Rusman & Riyana, 2011, hal 118).

2. Media Video Pembelajaran Kinemaster

Menurut Rusman, video adalah rangkaian gambar yang bergerak yang disertai dengan suara, yang direkam dan dapat diputar menggunakan perangkat pemutar video player. Video ini bisa difungsikan sebagai alat untuk mengkomunikasikan pesan atau materi pembelajaran. (Agustiningsih, 2015, hal. 63). Media video merupakan bentuk media yang memiliki kompleksitas tinggi karena menggabungkan beberapa elemen media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang menarik. Gabungan ini disajikan secara berurutan sehingga menghasilkan kumpulan informasi yang menarik dan mampu menarik perhatian penonton.

Sedangkan Kinemaster adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pengeditan video menggunakan antarmuka yang mirip dengan komputer, tetapi dapat diakses melalui ponsel. Aplikasi ini mendukung berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Video yang dihasilkan dari Kinemaster juga dapat dengan mudah dibagikan langsung melalui berbagai platform media social (Khaira, 2021, hal. 39-44). Kinemaster merupakan sebuah aplikasi mobile yang diciptakan khusus untuk membantu pengguna Android dan iOS dalam proses penyuntingan video, dengan tujuan menghasilkan konten yang lebih menarik. Aplikasi ini merupakan salah satu dari beberapa aplikasi pembuat video yang tersedia di Play Store, yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk menciptakan

pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan memanfaatkan media ponsel menggunakan aplikasi Kinemaster, diperlukan strategi yang tepat agar pembelajaran tidak hanya menjadi urutan guru yang monoton menjelaskan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

3. Materi PAI Hidup Tenang Dengan Kejujuran, Amanah, Dan Istiqomah

a. Jujur

Jujur adalah kesesuaian antara perkataan dan perbuatan yang sebenarnya. Kejujuran adalah prinsip moral yang menggambarkan kualitas dari sikap dan tindakan seseorang yang berkaitan dengan kebenaran, keterbukaan, dan integritas (Lase & Halawa, 2022). Ini melibatkan berbicara dan bertindak sesuai dengan fakta dan nilai-nilai yang benar, tanpa menipu atau menyembunyikan informasi yang penting. Kejujuran adalah kata hati nurani yang selalu mengajak kepada kebaikan. Terkait tentang jujur Allah subhanahu wa ta'ala berfirman di dalam al-quran surah al-baqarah ayat 42 sebagai berikut :

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكُنُوا الْحَقَّ وَانْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya : Dan janganlah kamu campuradukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya (QS. Al-Baqarah:42).

b. Amanah

Amanah bermakna dapat diandalkan atau dipercaya. Secara keseluruhan, amanah mengacu pada kepercayaan atau tanggung jawab yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain untuk menjalankan suatu tugas, mengelola harta, atau memenuhi kewajiban dengan niat baik dan sepenuh kejujuran. Konsep amanah terdiri dari tiga aspek, yaitu amanah kepada Allah SWT, amanah kepada sesama makhluk, dan amanah kepada diri sendiri.

c. Istiqomah

Istiqomah adalah sebuah konsep dalam Islam yang mengacu pada konsistensi, keteguhan, dan keberlanjutan dalam menjalankan ajaran agama serta berbuat baik dalam kehidupan sehari-hari. Istiqomah berarti menjaga kestabilan dan keteguhan dalam menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya,

tanpa berubah-ubah atau goyah dalam komitmen tersebut meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan atau godaan. Terkait istiqomah, Allah SWT berfirman dalam surat al-ahqaf ayat 13 sebagai berikut :

إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَامُوا فَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ

Artinya : Sesungguhnya orang-orang yang berkata, “Tuhan kami adalah Allah,” kemudian mereka tetap istiqamah tidak ada rasa khawatir pada mereka, dan mereka tidak (pula) bersedih hati (QS. Al-ahqaf:3)

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang terfokus pada bidang pendidikan. R&D adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu, yang kemudian diuji keefektifannya sehingga dapat digunakan oleh masyarakat secara luas (Sugiyono, 2019, hal. 297).

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model 4D Thiagarajan. Model Four-D Thiagarajan adalah singkatan dari *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), yang mencakup tahap-tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, 2021, hal. 26-28). Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster PAI pada materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah kelas VII SMP. Teknik pengumpulan data yang diambil dalam penelitian ini yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi.

Subjek dalam penelitian ini mencakup dua dosen dari lingkungan Universitas Ma'arif Lampung yang bertindak sebagai ahli media dan ahli materi, serta guru dan siswa dari kelas VII A (sebagai responden). Instrumen yang digunakan terdiri dari validasi ahli media pembelajaran yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, yang bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Selain itu, terdapat juga angket respon siswa dan guru terhadap uji coba produk yang telah dikembangkan.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah pengumpulan data (Sugiyono, 2019, hal. 206). Segala jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini akan dianalisis menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator terhadap instrumen yang telah disiapkan. Berdasarkan komentar dan saran tersebut, media pembelajaran akan direvisi untuk meningkatkan kelayakannya. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor yang diberikan oleh subjek penelitian pada instrumen atau angket. Kelayakan media pembelajaran akan dinilai melalui instrumen validasi yang menggunakan skala Likert dengan lima pilihan. Sementara itu, angket responden akan menggunakan skala Guttman yang terdiri dari dua pilihan penilaian, yaitu "YA" dan "TIDAK". Skala Guttman merupakan skala yang hanya memiliki dua interval, yaitu "ya-tidak" (Sugiyono, 2018, hal 172). Skor peroleh pada instrumen validasi dan angket respon direduksi menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Nilai persentase skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal Nilai

(Riduwan dan Sunarto, 2012, hal. 71).

Persentase yang didapatkan menunjukkan tingkat kecocokan atau kelayakan media tersebut. Perhitungan tersebut menghasilkan penilaian terhadap tingkat kelayakan produk berdasarkan kriteria yang tercantum dalam Tabel 1 :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Menurut Penilaian Validator

| No | Interval Kriteria Kelayakan | Tingkat Kelayakan |
|----|-----------------------------|--------------------|
| 1. | 81% - 100% | Sangat layak |
| 2. | 61% - 80% | Cukup layak |
| 3. | 41% - 60% | Kurang layak |
| 4. | 0% - 20% | Sangat tidak layak |

(Riduwan dan Sunarto, 2012, hal. 12)

Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa peneliti melakukan empat tahap dalam pengembangan media video pembelajaran PAI:

1. Tahap *define* atau pendefinisian

Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah terkait dengan media pembelajaran. Pada tahap ini juga, informasi yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar untuk merancang produk. Ada lima langkah yang dilakukan, yang pertama adalah analisis awal-akhir. Analisis awal-akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP sehingga dibutuhkan pengembangan bahan pembelajaran Video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster. Kegiatan analisis ini dilakukan dengan wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 2 Bekri. Masalah pokok yang dihadapi peneliti meliputi ketiadaan media video pembelajaran, dengan media pembelajaran yang saat ini hanya terbatas pada buku referensi yang disediakan oleh sekolah. Pendekatan pengajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Meskipun sekolah tersebut telah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk menggunakan media digital seperti proyektor, laptop, wifi, dan lainnya, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh para guru.

Langkah kedua adalah analisis siswa, yang bertujuan untuk mengkaji karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan untuk memahami siswa secara lebih mendalam guna mendukung pengembangan video pembelajaran PAI. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang dialami siswa selama proses belajar. Berdasarkan Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa dalam pembelajaran PAI yaitu sebagian siswa kurang fokus saat proses belajar didalam kelas. Karena mereka hanya mendengarkan guru menjelaskan setiap saat belajar mengajar berlangsung, siswa lebih senang

dan mudah memahami materi pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran.

Langkah ketiga adalah analisis konsep, yang melibatkan identifikasi konsep utama dalam pembelajaran. Ini melibatkan analisis terhadap materi-materi pembelajaran dan sumber belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran PAI. Peneliti menemukan bahwa di kelas VII, terdapat delapan materi yang dipelajari selama dua semester. Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran PAI, dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk fokus pada materi yang berkaitan dengan hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah.

Tahap keempat melibatkan analisis tugas, yang bertujuan untuk menguraikan materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran dalam bentuk garis besar. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan meliputi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah.

Langkah terakhir adalah pembentukan tujuan pembelajaran, yang disusun berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari Kurikulum 2013 terkait dengan konsep hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah. Serangkaian tujuan pembelajaran ini menjadi dasar untuk merumuskan indikator pembelajaran, memilih media yang sesuai, dan merancang desain media yang diinginkan.

Berdasarkan hasil dari tahap penentuan, peneliti merancang dan kemudian berkonsultasi dengan guru PAI untuk memastikan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Durasi yang direncanakan oleh peneliti adalah 13 menit, sesuai dengan standar durasi yang efektif untuk video pembelajaran.

2. Tahap *design* atau perancangan

Tahapan *design* bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 untuk siswa Kelas VII pada mata pelajaran PAI. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi yang akan disampaikan dalam bentuk suara, termasuk narasi, musik, dan efek suara (*sound effect*) yang akan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Selain itu, peneliti

juga mengumpulkan gambar, animasi, dan latar belakang yang menarik bagi siswa. Berikut adalah tampilan produk yang telah dirancang :



Gambar 1. Tampilan media video pembelajaran berbasis Kinemaster

Rancangan yang telah disusun dalam tahap desain diimplementasikan menjadi media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster, kemudian dilakukan pengujian kelayakan pada tahap pengembangan (*Development*).

3. Tahap *Development* atau pengembangan

Tahap pengembangan ini, validasi dilakukan oleh ahli dalam bidang materi dan juga ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga uji coba untuk melihat tanggapan siswa dan guru PAI Kelas VII terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Validasi kelayakan oleh ahli materi dilakukan 2 kali, yakni pada tanggal 21 Januari 2024 dan 31 Januari 2024, yang divalidasi oleh Bapak Adi Wijaya, M.Pd, seorang dosen dari Program Studi PAI di Universitas Ma'arif Lampung. Dari hasil validasi tersebut, media pembelajaran dinilai layak oleh ahli materi dengan tingkat kelayakan sebesar 95%, dengan kriteria produk sebagai sangat layak. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi dalam video pembelajaran

yang menggunakan aplikasi Kinemaster yang dikembangkan mudah dipahami. Detail hasil kelayakan ahli materi tertera dalam Tabel 2 :

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi

| No | Indikator | Jumlah Skor Ideal | Jumlah Skor Yang Diperoleh |
|-------------------------------|--|---------------------|----------------------------|
| 1 | Kejelasan tujuan pembelajaran | 5 | 5 |
| 2 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 5 | 5 |
| 3 | Kelengkapan materi yang disajikan | 5 | 5 |
| 4 | Penyampaian materi urut | 5 | 5 |
| 5 | Pemberian umpan balik | 5 | 4 |
| 6 | Kebakuan bahasa / Kata yang digunakan | 5 | 5 |
| 7 | Kesesuaian penyajian materi | 5 | 5 |
| 8 | Penjelasan materi mudah dipahami | 5 | 4 |
| Jumlah Skor Seluruhnya | | 40 | 38 |
| Nilai Presentase Skor | | 95 % | |
| Tingkat Kelayakan | | Sangat Layak | |

Kemudian, validasi oleh ahli media yang divalidasi oleh Bapak Choirudin, seorang dosen dari PMTK di Universitas Ma'arif Lampung. Validasi oleh ahli media ini hanya dilakukan sekali, pada tanggal 22 Januari 2024, karena media telah dianggap layak dan siap diuji coba di lapangan. Menurut penilaian ahli media, kelayakan media pembelajaran mencapai 95%, dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dibuat menggunakan Aplikasi Kinemaster telah sesuai dan sangat layak untuk digunakan. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli media tercantum dalam Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Media

| No | Indikator | Jumlah Skor Ideal | Jumlah Skor Yang Diperoleh |
|-------------------------------|--|---------------------|----------------------------|
| 1 | Tampilan Judul | 5 | 5 |
| 2 | Efek Transisi | 5 | 5 |
| 3 | Kualitas Tampilan Layar | 5 | 5 |
| 4 | Keterbacaan Teks | 5 | 5 |
| 5 | Komposisi Warna | 5 | 5 |
| 6 | Animasi pendukung menarik | 5 | 4 |
| 7 | Kualitas video | 5 | 5 |
| 8 | Kesesuaian pemilihan background | 5 | 3 |
| 9 | Kemenarikan desain | 5 | 5 |
| 10 | Kesesuaian suara narrator dalam video | 5 | 5 |
| 11 | Kesesuaian suara music dalam video | 5 | 5 |
| 12 | Kesesuaian Volume music tidak mengganggu narasi. | 5 | 5 |
| Jumlah Skor Seluruhnya | | 60 | 57 |
| Nilai Presentase Skor | | 95% | |
| Tingkat Kelayakan | | Sangat Layak | |

Langkah berikutnya adalah peneliti melakukan uji coba produk untuk mengukur respon guru dan siswa dari kelas VII A di SMP Negeri 2 Bekri dengan memberikan angket kepada responden. Angket tanggapan guru diberikan kepada Ibu Asri Riana Wati, S.Pd.I, yang merupakan guru mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 2 Bekri. Uji coba tanggapan guru dilakukan pada tanggal 01 Februari 2024 dengan hasil dari angket tanggapan guru menunjukkan bahwa 90% dari respon yang diperoleh bersifat positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 2 Bekri.

Kemudian, peneliti melakukan uji coba produk untuk menilai tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video yang dibuat melalui aplikasi Kinemaster. Uji coba tanggapan siswa ini dilakukan pada tanggal 05 Februari 2024, dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 33 siswa dari kelas VII A. Siswa memberikan tanggapan terhadap media video pembelajaran yang mereka saksikan selama proses pembelajaran di kelas. Dari hasil pengisian angket, diperoleh bahwa 92,72% dari respon yang diberikan bersifat positif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Tahap *disseminate* atau penyebarluasan

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah penyebarluasan (*Disseminate*), peneliti melakukan penyebarluasan dengan cara menyebarkan media video pembelajaran dengan mengunggah hasil media video pembelajaran yang telah layak digunakan melalui Channel Youtube Rantioktavianal1.

Pembahasan

Hasil akhir dari pengembangan ini adalah produksi sebuah media pembelajaran berupa video untuk mata pelajaran PAI, yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Media ini mencakup materi-materi yang berkaitan dengan konsep Hidup

Tenang Dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqomah. Video pembelajaran yang telah dibuat telah diimplementasikan di SMP Negeri 2 Bekri, Lampung Tengah. Tujuan dari teknologi pembelajaran menurut (Surjono & Gafur, 2010, hal. 161) adalah membantu, memotivasi, dan mendorong proses belajar siswa serta menyediakan kemudahan atau fasilitas belajar merupakan tujuan dari penggunaan video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa SMP Negeri 2 Bekri. Pemanfaatan media pembelajaran sangatlah krusial dalam pelaksanaan proses belajar mengajar karena media memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran (Khairunnisa, Hakam, & Amaliyah, 2018, hal. 61).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil kelayakan produk oleh ahli media sebesar 95% dan juga ahli materi sebesar 95%. Presentase ini sesuai dengan kriteria kelayakan (Riduwan dan Sunarto, 2012, hal. 12) dalam media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster. Kristanto menyatakan bahwa sebuah produk dianggap efektif apabila penilaiannya mencapai tingkat "Sangat baik", hal tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kinemaster ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. (Andi Kristanto, 2020, hal. 155). Dari uji coba produk media video pembelajaran PAI ini juga telah mendapatkan 90% respon positif dari guru PAI dan juga mendapatkan 92,72% respon positif dari siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Bekri. Penggunaan video dalam media pembelajaran cenderung lebih mudah dipahami dan menyenangkan dibandingkan dengan hanya menggunakan media buku referensi saja. Kombinasi suara dan gambar bergerak memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa. Selain itu, video dapat diputar berkali-kali di mana pun dan kapan pun, menambah fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran ini terdapat satu kelemahan yang akan dialami ketika proses pembelajaran berlangsung. Kelemahan dalam pengembangan produk ini yaitu media video pembelajaran dapat digunakan secara online yang dimana terkadang dapat terkendala pada jaringan untuk dapat mengakses media video pembelajaran tersebut.

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran untuk mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 2 Bekri, menggunakan aplikasi Kinemaster. Media pembelajaran ini telah melalui proses validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi tersebut telah dianalisis dan direvisi sesuai masukan dari para ahli. Hasil akhir dari penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster yang sangat sesuai untuk digunakan. Media ini telah diimplementasikan dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 2 Bekri.

Media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster ini telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, dengan kelayakan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, dan dari ahli media sebesar 95% dengan kriteria sangat layak juga. Hasil uji coba produk dari respon siswa dan juga respon guru PAI bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster memperoleh 90% respon positif dari respon guru dan juga 92,72% respon positif dari respon siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dan dapat memudahkan proses pembelajaran bagi guru maupun siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis video Kinemaster ini dalam mengajar materi PAI. Bagi peneliti dimasa mendatang yang ingin melakukan penelitian serupa, disarankan untuk melakukan studi dan pengembangann media video berbasis aplikasi Kinemaster pada materi lainnya.

Referensi

- Agustiningsih, A. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50–58. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
- Andi Kristanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya.
- Anshar, M. (2017). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain, dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok : Rajawali Press.
- Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, S. (2021). *Cercular Model of RD&D*. (Shofiyun Nahidloh, Ed.). PENERBIT KBM INDONESIA.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- HR. Ibnu Majah. (n.d.). no. 224. dari sahabat Anas bin Malik Radhiyallahu 'Anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahiih Al-Jaami'ish Shaghiir no. 3913.
- Indah Sri Wahyuni, Supriadi, Supratman Zakir, Iswantir. (2022). "Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Kecamatan Guguak Design of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline In Islamic Religious Education Lessons At SMAN 1 Guguak District." *Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/comserva.v1i9>
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39–44). FBS Unimed Press. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 60–69.
- Lase, F., & Halawa, N. (2022). Mendidik Peserta Didik Dengan Nilai Nilai Karakter Cerdas Jujur. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 190–206.
- Manizar, E. (2018). OPTIMALISASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 251. <https://doi.org/10.19109/Tadrib.v3i2.1796>
- Muhammad Yaumi. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- PRATIWI, I. K. A. W. (2015). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 2(1).
- Riduwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Bandung: Rajawali Pers*.
- Saputri, F., & Mudinillah, A. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DI SD 03 KOTO PULAI. *Jurnal Teknodik*, 183–198. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.876>

- Sari, M. (2021). *“Pancasila, Merdeka Belajar dan Kemerdekaan Pendidik.”* Malang: Unisma Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan.*
- Surjono, H. D., & Gafur, A. (2010). Potensi pemanfaatan ICT untuk peningkatan mutu pembelajaran SMA di kota Yogyakarta. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 2(2).*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* (2003). Jakarta: Depdiknas.