

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK SISWA KELAS VII MTSN

Ahmad Fauzi<sup>1</sup>, Abna Hidayati<sup>2</sup>, Syafril<sup>3</sup>, Novrianti<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia  
Email: [fauziamd7@gmail.com](mailto:fauziamd7@gmail.com)

---

### Article History

Received: 06-07-2024

Revision: 12-07-2024

Accepted: 14-07-2024

Published: 15-07-2024

**Abstract.** This research aims to produce learning video media for SKI Class VII MTsN subjects that are valid and practical. This type of research is development research, known as Research and Development (R&D), using the 4-D development model. The development procedure in this research consists of 4 stages, namely, (1) Define, (2) Design, (3) Develop, (4) Disseminate. The product validity test was carried out by 3 validators, namely 1 material validator and 2 media validators. Product trials were carried out on class VII students at MTsN 5 Tanah Datar with the aim of finding out the practicality of the product being developed. The results of material validation by material expert validators obtained an average of 4.94 in the "very valid" category. The results of the media validator assessment with validator I obtained an average of 4.93 in the "very valid" category and the validation results with validator II obtained an average of 4.93 in the "very valid" category. This learning multimedia is said to be practical based on the results of the practicality test with an average of 4.5. Based on the results of the validity test and practicality test, it can be concluded that learning multimedia in PAI subjects for class IV elementary school is suitable for use in learning

**Keywords:** Media, Learning Videos, History of Islamic Culture

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran SKI kelas VII MTsN yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal sebagai Research and Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) Pendefinisian, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Penyebaran. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator, yaitu 1 validator materi dan 2 validator media. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas VII di MTsN 5 Tanah Datar dengan tujuan mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil validasi materi oleh validator ahli materi memperoleh rata-rata 4,94 dalam kategori "sangat valid". Hasil penilaian validator media dengan validator I memperoleh rata-rata 4,93 dalam kategori "sangat valid" dan hasil validasi dengan validator II memperoleh rata-rata 4,93 dalam kategori "sangat valid". Multimedia pembelajaran ini dikatakan praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan dengan rata-rata 4,5. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PAI untuk kelas IV sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media, Video Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam

---

**How to Cite:** Fauzi, A., Hidayati, A., Syafril., & Novrianti. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Siswa Kelas VII MTSN. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 4099-4110. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1489>

---

## **PENDAHULUAN**

Salah satu cara untuk pendukung proses pembelajaran adalah guru harus berinovasi memikirkan proses pembelajarannya agar lebih mudah dipahami siswa. Dalam memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, mereka dapat mengintegrasikan teknologi ke dalamnya, pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Mudrikah et al., 2022). Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, membuatnya lebih konkrit, dan mengatasi keterbatasan pengalaman siswa (Triastuti & Irawan, 2017). Media pembelajaran mencakup semua alat yang digunakan selama proses pembelajaran untuk mendukung pembelajaran serta meningkatkan motivasi, semangat, dan perhatian siswa (Hidayati, 2020). Menurut Asmahi (2022), media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk berkomunikasi dengan siswa. Media sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena membantu menyampaikan informasi (Hidayati & Bentri, 2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia komputer adalah salah satu cara untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran (Syafiril & Putri, 2020). Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi, seperti Sejarah Kebudayaan Islam.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah mata pelajaran yang mempelajari kebudayaan dan peradaban Islam dalam konteks sejarah. Mata pelajaran ini diajarkan di lembaga pendidikan Islam seperti Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah. Melalui mempelajari sejarah, individu dapat memperoleh wawasan tentang peristiwa masa lalu yang penuh dengan pelajaran hidup. Khususnya dalam SKI, siswa dapat belajar menjadi individu berakhlak mulia, seperti yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW. Namun, siswa sering melihat sejarah sebagai mata pelajaran yang memerlukan banyak hafalan peristiwa. Dalam SKI, ini mencakup banyak nama khalifah dan tahun-tahun terjadinya peristiwa penting. Penelitian oleh Akhinah & Ummi (2013) menunjukkan bahwa siswa menganggap SKI membosankan karena penyajiannya kurang menarik.

Menurut Ahmad Tabrani et al., pada tahun 2023, terdapat beberapa tantangan dalam praktik pengajaran sejarah kebudayaan Islam, yaitu sebagai berikut: (1) Terlalu banyak fokus pada sejarah politik para elit penguasa pada zamannya, dengan perhatian yang kurang terhadap aspek sosial, ekonomi, budaya, dan pendidikan. (2) Apresiasi siswa terhadap budaya Islam masih rendah, ditambah dengan kurangnya minat beberapa guru sejarah Islam terhadap mata pelajaran ini, sehingga pengajaran menjadi tidak memadai. (3) Terdapat kompleks inferioritas di kalangan umat Islam terhadap nilai-nilai sejarah budaya mereka sendiri, yang menyulitkan pengajaran sejarah secara efektif. Generasi muda sering kali lebih bangga dengan pencapaian

budaya Barat daripada warisan budaya Islam mereka sendiri, bahkan ada yang merasa enggan mengakui atau belajar dari budaya Islam. (4) Metode pengajaran yang masih monoton, terutama melalui ceramah, meskipun materi sejarah Islam telah tersedia di berbagai tingkat pendidikan Islam dan sumber lainnya. Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran dan media yang beragam, seperti studi lapangan, keterlibatan langsung, peta, VCD, dan lainnya. (5) Guru atau pembicara sering kali mengabaikan aspek-aspek tambahan seperti faktor-faktor sosiologis, antropologis, ekonomi, dan geografis saat menjelaskan topik, padahal pendekatan dari berbagai sudut pandang dapat meningkatkan pemahaman komprehensif siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTSN 5 Tanah Datar terungkap bahwa tantangan utama dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini disebabkan oleh banyaknya materi yang membingungkan siswa, terutama dalam memahami istilah asing, nama tokoh sejarah, dan peristiwa dari masa lalu. Selama proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran. Siswa hanya mengandalkan buku teks, yang cenderung berisi teks saja dan membuat mereka merasa bosan dan kurang antusias dalam belajar. Dampaknya terlihat pada hasil belajar siswa, di mana dari total 155 siswa kelas VII, hanya 40% yang memahami materi Sejarah Bani Umayyah dengan baik, sedangkan 60% siswa lainnya kurang memahami materi tersebut, sehingga nilai latihan mereka juga cenderung rendah.

Meskipun buku teks menyediakan materi untuk dipelajari, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memerlukan ilustrasi untuk membantu siswa memvisualisasikan dan mengingat tokoh serta peristiwa sejarah. Mengingat kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran ini berbeda-beda, diperlukan media tambahan seperti alat digital. Tabrani et al. (2023) merekomendasikan penggunaan berbagai metode dan media, seperti studi lapangan, peta, VCD, dan lainnya, dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penggunaan metode seperti ini dapat meningkatkan pengalaman belajar, misalnya dengan melakukan studi lapangan tentang penyebaran Islam di Nusantara, memungkinkan siswa untuk meneliti artefak Islam bersejarah di daerah mereka.

Penelitian ini akan fokus pada Sejarah Dinasti Umayyah, yang melibatkan peradaban kuno yang tidak ada di sekitar siswa. Untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, peneliti berencana mengembangkan media video animasi. Penggunaan media seperti ini dalam proses pengajaran dapat berdampak positif pada siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Hakim et al., 2020). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, dan video pendidikan adalah salah satu alat

yang efektif. Menurut Hidayati et al. (2018), video pembelajaran adalah alat yang dapat dibuat oleh pendidik untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran tertentu. Video adalah jenis media pembelajaran audiovisual yang menyajikan gambar dan suara secara bersamaan (Lukman et al., 2019). Penggunaan video dalam proses pembelajaran dianggap efektif (Gustina et al., 2024). Video menggabungkan audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak) dan berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Kemampuan untuk diputar ulang dan penyajian informasi yang terstruktur membuat video menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep (Syafri & Rahmi, 2023). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan perangkat lunak Powtoon. Powtoon memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang unik, berbeda dari alat-alat tradisional seperti PowerPoint, Macro Media Flash, Prezi, dan lainnya.

Powtoon adalah aplikasi online yang dirancang untuk membuat video untuk presentasi dan tujuan pendidikan. Keuntungan utamanya adalah antarmuka yang mudah digunakan dan kemampuan untuk menghasilkan video yang menarik. Powtoon memudahkan pembuatan animasi yang dapat menarik minat siswa, dengan banyak animasi yang sudah tersedia, sehingga tidak perlu dibuat secara manual. Pilihan animasi yang lengkap di Powtoon mendukung pembuatan video pembelajaran yang menarik dan menghibur ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)). Aplikasi ini menawarkan variasi dan inovasi dalam penyampaian konten, berkat berbagai fitur menarik yang dimilikinya. Berdasarkan uraian tersebut diharapkan pengembangan media pembelajaran dengan perangkat lunak menggunakan aplikasi Powtoon dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran SKI tingkat MTsN serta dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran SKI.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan, yang lebih dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015), metodologi penelitian dan pengembangan digunakan untuk menciptakan produk-produk khusus dan menguji efektivitas produk tersebut. Dalam studi ini, peneliti menggunakan model 4-D (Four D model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), yang terdiri dari empat tahap dalam proses pengembangannya: Mendefinisikan, Merancang, Mengembangkan, dan Menyebarkan. Pada tahap definisi, peneliti melakukan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan menetapkan tujuan instruksional. Pada tahap perancangan, aktivitas meliputi pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Pada tahap

pengembangan, peneliti melakukan penilaian ahli dan uji pengembangan. Terakhir, pada tahap penyebarluasan, kegiatan mencakup pengujian validasi, pengemasan, penyebaran, dan adopsi.

Pada tahap penilaian ahli dan Uji pengembangan, peneliti melakukan uji menggunakan angket unrtuk melihat apakah media yang peneliti kembangkan valid menurut ahli dan praktis ketika pengembangan. Menurut Rochmad (2012) media dikatakan valid apabila produk pengembangan yang dihasilkan berdasarkan teori yang memadai (validasi isi) dan semua komponen model pembelajaran yang berhubungan secara konsisten (validitas konstruk).Sedangkan pada uji praktis menurut Ridwan (2018) menyatakan untuk mengukur skor kepraktisan yang diperoleh yaitu dengan menghitung rata-rata jumlah skor yang diperoleh dari responden dan menghitung presentasinya, dari hasil presentasi tersebut dapat diterapkan kriteria kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Validitas dan Praktikalitas

<b>Rentang</b>	<b>Kategori</b>
4,1 – 5	Sangat Valid /Sangat Praktis
3,1 – 4	Valid /Praktis
2,1 – 3	Cukup Valid / Cukup Praktis
1,1 – 2	Tidak Valid /Tidak Praktis
0 – 1	Sangat tidak Valid /Sangat Tidak Praktis

## **HASIL**

### ***Define (Pendefinisian)***

#### *Front-End Analysis (Analisis Awal)*

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan masalah mendasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Analisis awal dilakukan dengan mempertimbangkan nilai-nilai pendidikan dan media yang digunakan. Berdasarkan wawancara saya dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas VII di MTSN 5 Tanah Datar, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terbukti menantang karena siswa harus memahami istilah-istilah asing, nama-nama, dan peristiwa sejarah yang terjadi pada era tertentu. Selain itu, materi pembelajaran utamanya hanya terdiri dari buku teks dan papan tulis.

#### *Learner analysis (Analisis Siswa)*

Analisis peserta didik bertujuan untuk memahami karakteristik siswa dan kesulitan belajar mereka (Riwanti & Hidayati, 2019). Berdasarkan observasi di kelas VII MTsN selama proses pembelajaran, siswa cenderung kurang fokus dan lebih banyak berbicara. Sebagai respons, penulis mengembangkan multimedia berdasarkan beberapa saran dari sekolah. Wawancara

dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam menunjukkan bahwa siswa lebih antusias belajar saat menggunakan media pembelajaran berupa video yang diproyeksikan di kelas, seperti yang teramati dalam mata pelajaran lain. Namun, untuk mata pelajaran Sejarah Bani Umayyah, media pembelajaran berupa video belum digunakan. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran video khusus untuk topik ini, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.

#### *Task Analysis (Analysis Tugas)*

Dalam mengembangkan media pembelajaran, keterkaitannya dengan kurikulum sangat penting untuk menentukan indikator pembelajaran yang harus dicapai siswa guna mencapai hasil pembelajaran yang sukses. Berdasarkan wawancara dengan guru SKI di sekolah, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum berbasis "merdeka". Setelah berdiskusi dengan ahli materi yaitu guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas VII di MTsN 5 Tanah Datar, dianggap tepat untuk mengintegrasikan media video khusus dalam mengajar sejarah Bani Umayyah

#### *Concept Analysis (Analysis Konsep)*

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, menguraikan, dan mengorganisir konsep-konsep yang relevan secara sistematis berdasarkan analisis kurikulum. Ini menjadi dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran. Salah satu konsep utama yang harus dipahami siswa adalah Sejarah Bani Umayyah. Untuk memudahkan pemahaman konkret atas materi ini, multimedia pembelajaran sangat diperlukan. Berdasarkan ATP dan CP dari analisis kurikulum, khususnya menggunakan kurikulum pembelajaran "merdeka" dalam Pendidikan Agama Islam (SKI) untuk Sejarah Bani Umayyah, media yang mungkin dikembangkan termasuk video animasi, multimedia pembelajaran, dan multimedia interaktif. Diantara ini semua, video animasi dipilih karena kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang dapat meningkatkan visualisasi yang efektif terhadap Sejarah Bani Umayyah. Oleh karena itu, penggunaan alat bantu visual dalam bentuk multimedia sangat penting untuk materi ini

#### *Specifying Instructional Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran)*

Pada tahap ini, tujuannya adalah mengubah hasil analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang dapat dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran ini menjadi dasar dalam merancang materi pembelajaran. Untuk Pendidikan Agama Islam (SKI) mengenai Sejarah Bani

Umayyah, tujuannya adalah: 1) Memahami perkembangan peradaban Islam selama masa kekuasaan Bani Umayyah. 2) Memahami peran ilmuwan Muslim selama masa kekuasaan Bani Umayyah

### ***Design (Perancangan)***

#### *Media Selection (Pemilihan Media)*

Berdasarkan analisis konsep, analisis tugas, dan karakteristik peserta didik yang telah dijabarkan pada tahap define, maka media yang tepat digunakan pada penelitian ini yaitu media video animasi menggunakan aplikasi Powtoon.

- *Format selection* (pemilihan format); tahap ini bertujuan untuk merumuskan bagaimana rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan, langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu: Merancang *Storyboard* sesuai dengan materi yang telah terkumpul. *Storyboard* berisikan visual yang akan diimpor, berupa penjelasan dari narrator dan gambar yang diperagakan, durasi music latar, serta audio atau teks yang diucapkan narrator
- *Intial design* (rancangan awal); perencanaan awal mencakup bagaimana pendidik mengatur kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Edwar et al., 2022). Pada tahap ini, para peneliti akan mengembangkan konten video pendidikan berdasarkan storyboard yang telah disiapkan sebelumnya.

### ***Develop (Pengembangan)***

#### *Expert Apparaisal (Penilaian Ahli)*

Pada tahap ini, dilakukan uji validitas materi dan uji validitas media. Hasil dari uji validasi tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria yang diperlukan dan siap digunakan. Prosesnya melibatkan validasi konten video pembelajaran animasi untuk Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII MTsN. Ahli memberikan validasi dengan menilai konten multimedia dan mengisi instrumen penilaian berbasis kuesioner. Validasi materi mencakup kecocokan isi, penyajian, kualitas bahasa, dan manfaat praktis. Materi divalidasi memperoleh skor 4,94, menunjukkan validitas yang tinggi. Selain itu, data dari dua validator media, yang menilai berbagai aspek multimedia, termasuk teks, animasi, audio, gambar, dan tampilan keseluruhan. Kedua validator menyimpulkan dengan skor masing-masing 4,93 dan 4,94, mengategorikan media tersebut sebagai 'sangat valid' berdasarkan penilaian mereka.

### *Developmental Testing (Uji Coba Pengembangan)*

Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dilakukan kepada siswa kelas VII MTsN 5 Tanah Datar, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana siswa menilai penyajian dan kemanfaatan media pembelajaran tersebut. Hasil uji praktikalitas untuk multimedia pembelajaran yang dilakukan di MTsN 5 Tanah Datar, mencakup aspek penyajian, penyampaian materi, dan kemanfaatan, mendapatkan skor 4,5 dalam uji praktikalitas, dikategorikan sebagai 'sangat praktis'

### **Disseminate (Penyebaran)**

- *Validation testing*; pada tahap ini, hasil dari Validasi Media dan Validasi Materi dikategorikan untuk menilai validitas media agar dapat disebarluaskan. Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan, diperoleh skor 4,94, dengan kategori sangat valid. Dalam proses validasi media, validator pertama mendapatkan skor 4,93, sementara validator kedua mendapatkan skor 4,94, kedua-duanya juga dikategorikan sebagai sangat valid.
- *Packaging*; pada tahap ini, peneliti mengunggah media video pembelajaran berbasis Powtoon ke *Google Drive* untuk distribusi yang lebih efisien. Selain itu, mereka menggunakan tautan *Google Drive* untuk memudahkan akses siswa terhadap video pembelajaran tersebut
- *Difussion and adaption*; media yang telah dikembangkan disebarkan kepada guru dan siswa MTsN menggunakan tautan *Google Drive*. Penyebarannya dilakukan melalui WhatsApp untuk memudahkan akses siswa terhadap video pembelajaran. Pendekatan ini mendapat tanggapan positif, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti menarik dan dapat menjadi alat pembelajaran baru yang menjanjikan

### **DISKUSI**

Di kelas VII MTsN pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), multimedia disajikan dalam bentuk video animasi yang menggabungkan elemen audio, animasi, gambar, dan teks. Multimedia ini mencakup materi Sejarah Bani Umayyah dan disajikan melalui dialog antara dua karakter yang mendiskusikan materi tersebut. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka dalam mata pelajaran SKI, khususnya mengenai Sejarah Bani Umayyah. Guru dapat menggunakan multimedia ini sesuai dengan modul pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pemilihan multimedia untuk mengajarkan konten ini, dengan elemen visual dan animasi,

bertujuan untuk menarik minat siswa dengan memenuhi minat dan preferensi mereka dalam pembelajaran modern.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sunami & Aslam (2021), penggunaan metode pembelajaran audio visual animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Johari et al. (2014) menunjukkan bahwa untuk mencapai hasil belajar kognitif yang baik, media pembelajaran berupa video atau animasi dapat efektif, sedangkan media video lebih bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor dan afektif. Oleh karena itu, media pembelajaran video animasi sangat efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Menurut Ayurachmawati et al. (2022), multimedia menggabungkan grafik, teks, animasi, dan audio untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif. Sesuai dengan teori ini, multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup elemen audio, animasi, teks, dan gambar. Tingkat fleksibilitas yang tinggi ini memungkinkan siswa menerima umpan balik, sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar mereka. Pengembangan multimedia ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi Sejarah Bani Umayyah dengan memvisualisasikan materi dan memberikan ilustrasi atau gambar pada teks agar lebih konkret dan mudah dipahami serta diingat oleh siswa. Langkah berikutnya adalah membuat produk awal dengan mengembangkan multimedia pembelajaran yang mencakup animasi, teks, gambar, audio, dan video menggunakan aplikasi Powtoon. Proses ini akan dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media dan materi, serta uji kepraktisan pada siswa kelas VII MTsN 5 Tanah Datar.

Tahap validasi melibatkan dua validator media dan satu validator materi. Menurut Sugiyono (2012), validasi produk dilakukan dengan melibatkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai desain produk baru. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran, desain media mengalami dua kali revisi. Validasi materi mencakup aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, dan kebermanfaatan. Hasil validasi materi untuk multimedia pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor 4,94, yang dikategorikan sebagai "sangat valid". Validasi media mencakup aspek kesesuaian teks, animasi, audio, gambar, dan tampilan keseluruhan. Validasi ini dilakukan oleh dua validator media dari Departemen Kurikulum Pendidikan. Validator pertama memberikan skor 4,93, dan validator kedua memberikan skor 4,94. Hasil validasi media menempatkan media yang dikembangkan dalam kategori "sangat valid".

Menurut Arikunto (2012), sebuah media pembelajaran dianggap valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Rochmad (2012) menyatakan bahwa validitas sebuah media tergantung pada produk pengembangan yang didasarkan pada teori yang memadai (validasi isi)

dan semua komponen model pembelajaran yang terkait secara konsisten (validitas konstruk). Dari hasil penelitian, diketahui bahwa kedua syarat tersebut terpenuhi melalui proses validasi materi dan media yang dilakukan dengan melibatkan ahli di bidangnya.

Uji praktikalitas terhadap multimedia pembelajaran dilakukan dengan melibatkan peserta didik di MTsN 5 Tanah Datar, yang mencakup aspek tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan. Hasil uji praktikalitas ini menunjukkan skor 4,5, yang menandakan bahwa multimedia tersebut dapat dikategorikan sebagai "sangat praktis". Kesimpulan ini didukung oleh Tri & Yanto (2019), yang menjelaskan bahwa uji praktikalitas dilakukan untuk menilai kemudahan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Ridwan (2018), skor kepraktisan dihitung berdasarkan rata-rata skor dari responden dan presentasinya, yang kemudian digunakan untuk menetapkan kriteria kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Setelah semua tahapan telah dilalui dan media dianggap layak serta dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, langkah selanjutnya adalah penyebaran (disseminate). Trianto (2010) menjelaskan bahwa tahap akhir ini, yaitu pengemasan akhir, difusi, dan adopsi, merupakan tahap yang penting meskipun sering terabaikan. Penyebaran dilakukan setelah produk melewati tahapan definisi, perencanaan, dan pengembangan, termasuk uji coba kelayakan dan uji coba lapangan. Tujuan dari tahap penyebaran adalah untuk mempromosikan produk yang dikembangkan agar diterima dengan baik oleh individu, kelompok, atau sistem (Maydiantoro, 2021). Menurut Trianto (2010), ada tiga langkah utama dalam tahap penyebaran: uji coba validasi, pengemasan, serta difusi dan adopsi. Untuk menyebarkan atau mempromosikan produk akhir berupa media video pembelajaran berbasis Powtoon, para peneliti memuat video pembelajaran ke Google Drive untuk efisiensi yang lebih baik. Selain itu, penggunaan tautan Google Drive memudahkan peserta didik dalam mengakses video pembelajaran. Pendekatan ini mendapat tanggapan positif, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti menarik dan dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif.

## **KESIMPULAN**

Penelitian mengembangkan media video pembelajaran menggunakan model *4-D (Four D Model)*. Studi ini menghasilkan video pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru dalam proses pengajaran. Video animasi ini melalui pengujian validitas untuk media dan materi, di mana Validator I memberikan skor validasi media sebesar 4,93, Validator II juga sebesar 4,93, dan Validator Konten mencapai skor validasi konten sebesar 4,94, menunjukkan bahwa alat pembelajaran multimedia ini sangat valid. Selain itu, skor praktikalitas diperoleh

sebesar 4,5, menunjukkan bahwa media animasi ini sangat praktis. Berdasarkan pengujian validitas dan praktikalitas ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Powtoon untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (SKI), khususnya Sejarah Kekhalifahan Bani Umayyah untuk Kelas VII di MTsN, sesuai untuk meningkatkan proses pembelajaran.

## REFERENSI

- Ahmad Tabrani, Agus Sutyono, Agus Khunaifi, & Dwi Isiyani. (2023). *Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (III)*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia
- Akhinah, & Nurul Umami. (2013). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Kelas XI Agama Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta II*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Al-Asmahi, M. I., Novrianti, N., Zuliarni, Z., & Maiziani, F. (2022). Pengembangan Desain Pesan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 85–95. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.229>
- Andjani, T. R. (2018). *Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi IPA Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941–949. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2602>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Delvi Gustina, Novrianti, Zelhendri Zen, Mutiara felicitas Amsal. (2020). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mapel PAI Kelas IV SDN 23 PASIR SEBELAH. Vol 6 No 1 (2024): *Inovation Technology on Education*.
- Eldarni, & et al. (2014). *Media Video*. UNP Press.
- Hakim, N., Yudiyanto, Y., Saâ, H., & Setiana, E. P. (2020). Manual Book Biology Scientific Camp: Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Outdoor Approach: Manual Book Biology Scientific Camp: Character Education Based On Outdoor Approach. *Biodik*, 6(1), 12–22.
- Hidayati, A. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Innovation Technology Education*, 2(2).
- Hidayati, A., Amilia, W., Amsal, F.M. (2018). Need Analysis of Media Video Development for Character Education at Early Childhood Education in Padang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 169, 108-110. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.26>
- Hidayati, Abna., Bentri, Alwen., Supendra, Dedi. (2018). Analysis of the factors affecting the effectiveness of character-based instructional video implementation to early childhood education in padang. *Technology*, 1(1), 14-17.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 1, Issue 1)

- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipa kelas v di sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153–166.
- Mudrikah, M., Alamsyah, T. P., Setiawan, S., & Nurhasanah, A. (2022). Analysis of the use of thematic learning video media on the learning interest of fifth-grade students at SDN Serang 10. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 160–169.
- Riwanti, R., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan modul pembelajaran tematik berbasis pendidikan karakter di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 572–581.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. CV. Alfabeta
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima
- Syafril, Hernelia, Putri. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi Focuskypada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP/MTs. Vol 2 No 01 (2020): *Inovation Technology on Education*, DOI: <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.105>
- Syafril, Rahmi, Ulfia. (2023). Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Studi Kasus di Perguruan Tinggi: upaya Implementasi Merdeka Belajar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1): pp. 93-98, DOI: <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i1.1553>
- Thiagarajan, Dorothy, & Melvyn. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement of Educational Systems (DHEW/OE), Washington, D. C
- Triastuti, D., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1344–1350