

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS VIDEO PADA MATERI SURAH AL-FIIL

Received: 2023-03-03 | Revised: 2023-06-23 | Accepted: 2023-07-11

### Article Info

Authors:

Rusmayani <sup>\*1</sup>

Haris Nursyah Arifin <sup>2</sup>

Nur Azizah <sup>3</sup>

Mohamad Aso Samsudin <sup>4</sup>

\* Author's Email Correspondence:

[rusmayani@staidenpasar.ac.id](mailto:rusmayani@staidenpasar.ac.id)

Affiliation:

<sup>1-3</sup> STAI Denpasar, Bali

<sup>4</sup> Universitas Ibrahimiy, Situbondo

### Abstract

The development of this media stems from a lack of understanding of Muslim students at SD No. 3 Jimbaran regarding short surah material, especially surah Al-Fil. The purpose of this study was to determine the feasibility of instructional video media for learning PAI material for surah Al-Fil. The method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model with data search stages through observation and preparation of questionnaire instruments. The results of the validation of material experts with a percentage of 99.2%, design experts with a percentage of 86.07%, media experts with a percentage of 91.30%, individual tests with a percentage of 83.33%, small group tests with a percentage of 84.99% and group tests large with a percentage of 84.18%. Based on the average of the three experts, the results of the percentage were 92.19% in the very feasible category and the average of the three groups of students got the percentage of 84.16% in the very feasible category. It can be concluded from the results of these percentages that the product developed is very suitable to be used as a medium for learning PAI.

**Keywords:** Media Development, PAI, ADDIE Model.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

### PENDAHULUAN

UU RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat (2) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), disebutkan, "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman", dan pada Pasal 4 ayat (3) disebutkan, "Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan siswa yang berlangsung sepanjang hayat". Tujuan dari isi Undang-Undang tersebut yakni untuk meningkatkan kualitas siswa agar potensinya dapat berkembang baik dari segi jasmani maupun rohani. Seorang yang berperan penting dalam proses peningkatkan kualitas pendidikan adalah seorang tenaga pendidik atau yang sering kita kenal sebagai guru. Tenaga pendidik yang baik adalah guru yang berkompeten, yang secara profesional senantiasa meningkatkan kemampuan baik dari segi pedagogis, kepribadian, sosial maupun profesional. Karena itu tenaga pendidik harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif dan juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari materi pelajaran tersebut.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor tenaga pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena tenaga pendidik secara langsung dapat mempengaruhi, mengarahkan, mendidik dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa (Natiem, 2017: 71). Mengatasi permasalahan dalam mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran tenaga pendidik sangat penting dan diharapkan seorang tenaga pendidik tersebut memiliki cara (model) atau media mengajar yang baik dan mampu memilih model atau media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Menurut Hamalik, pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2020: 19).

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dengan demikian tidak hanya kurikulum dan perangkat pembelajaran yang perlu dikembangkan, tetapi juga media pengembangan pembelajaran seperti media video pembelajaran. Pengembangan media video pembelajaran dapat dikembangkan melalui model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). ADDIE sangat efektif digunakan sebagai salah satu model pengembangan karena ADDIE memiliki tahapan-tahapan yang sangat sistematis sehingga dihasilkan produk yang siap digunakan serta memenuhi standarisasi pengujian pengembangan produk.

Guna mencapai sebuah tujuan, pasti dibutuhkan sebuah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara guru yang menciptakan suasana belajar dan pelajar yang memberi respon terhadap usaha guru tersebut. Seorang pendidik didalam proses pembelajaran dituntut untuk memilih model, metode, dan media yang mengajar yang akan digunakan, namun yang paling penting dari itu adalah merumuskan langkah-langkah pembelajaran (Amin, 2018: 21). Terkait sebuah proses, Allah Swt berfirman dalam surah Alqur'an surah Ali 'Imran ayat 3 (Kementerian Agama RI, 2012):

نَزَّلَ عَلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ مُصَدِّقًا لِمَا بَيْنَ يَدَيْهِ وَأَنزَلَ التَّوْرَةَ وَالْإِنجِيلَ

Artinya: "Dia menurunkan Kitab (Alqur'an) kepadamu (Muhammad) dengan sebenarnya; membenarkan kitab yang telah diturunkan sebelumnya dan menurunkan Taurat dan Injil". (Q.S Ali 'Imran: 3)

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah Swt menurunkan Alqur'an dengan sebenarnya kepada Nabi Muhammad secara berangsur-angsur dan membenarkan kitab sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa ada tahapan atau proses yang dilalui Nabi Muhammad dalam menerima sebuah ilmu dari Alqur'an. Semua yang dilakukan di dunia ini pastilah membutuhkan proses tidak ada yang instan termasuk juga dalam hal mencari ilmu. Lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam menghasilkan generasi bangsa yang cerdas, maka dari itu proses yang dilalui harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Hasil dari wawancara awal kepada guru mata pelajaran PAI di SD No. 3 Jimbaran. Dalam proses pembelajaran PAI, mengalami beberapa kendala, kendala yang sering ditemui dalam proses pembelajaran di sekolah yakni pada materi memahami dan menghafal ayat Alqur'an. Kendala tersebut terjadi karena beberapa dari siswa tersebut masih belum mampu membaca ayat Alqur'an dengan fasih. Menurut pengamatan, ketidakikutsertaan siswa dalam mengikuti

pembelajaran taman pendidikan Alqur'an (TPQ) atau mengaji di rumah juga menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap pengetahuan pendidikan agama Islam. Terutama dalam materi memahami dan menghafal ayat Alqur'an. Selain itu, pembelajaran yang hanya menggunakan buku LKS dirasa sangat monoton, sehingga siswa mudah merasa bosan dan minat belajar menjadi rendah dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut jelas menjadi kendala bagi siswa maupun guru PAI.

Proses pembelajaran hingga saat ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang secara mandiri dan guru kurang kreatif dalam penyampaian materi. Siswa lebih banyak pasif dan komunikasi bersifat satu arah. Guru juga masih belum bisa mengadakan variasi serta pengembangan media dalam proses pembelajaran agama Islam khususnya pada materi memahami dan menghafal ayat Alqur'an. Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi belajar surah Al-Fil kelas IV di SD No. 3 Jimbaran. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media dalam proses pembelajaran siswa di SD No. 3 Jimbaran. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Materi Surah Al-Fil".

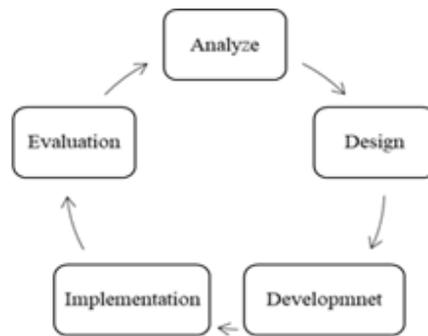
Pengembangan ini memiliki aspek kebaharuan dilihat dari minimnya penelitian pengembangan media berbasis video pada materi PAI belajar Surah Al-Fil dengan model ADDIE. Pengembangan bahan ajar PAI materi QS Al-Fil sudah dikembangkan namun model yang digunakan Borg and Gall dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) menemukan potensi masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) pembuatan produk (Daryanto, Purnomo, and Adib, 2020: 19). Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan penelitian yang berbeda dengan penelitian tersebut diatas berdasarkan subjek dan model yang digunakan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 81). Sejalan dengan Borg and Gall, penelitian dan pengembangan adalah "*a process used develop and validate educational product*" (Borg, W.R. dan Gall, 1989: 17). Bahwa Penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Proses yang dimaksud adalah berupa strategi atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan menganalisis permasalahan dalam pembelajaran, kemudian melakukan pengembangan dan menciptakan sebuah produk sebagai solusi dari permasalahan, melakukan validasi ahli serta revisi produk, uji coba lapangan, dan evaluasi.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yaitu menganalisa, mendesain, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi seperti alur pada gambar berikut (Rayanto, Rokhmawan, and Maulana, 2020: 71).

### **EDUPEDIA:**



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan

Tahap analisis meliputi analisis isi, pebelajar, pembelajar, kebutuhan dan hasil intruksional (Rayanto, Rokhmawan, and Maulana, 2020: 21), data analisis dikumpulkan dengan metode observasi dan wawancara dengan melibatkan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, bidang kurikulum, guru mata pelajaran dan siswa. Analisis bertujuan untuk menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran (Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, 2019: 11). Pada tahap ini peneliti membagi analisis menjadi analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis kebutuhan.

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media video pembelajaran yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis. Kerangka perencanaan produk yang akan disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi selanjutnya. Pada tahap ini membuat flowchart, storyboard, naskah video, RPP, dan instrumen penelitian.

Tahapan pengembangan yakni tahapan untuk mewujudkan rancangan yang sudah dibuat menjadi nyata. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya, artinya tahapan ini adalah tahapan dalam pembuatan produk. Produk tersebut akan dibuat melalui aplikasi pembuat video pada smartphone yaitu InShoot, pada tahap ini juga menggunakan aplikasi lain untuk menggabungkan sebuah gambar dijadikan background pada video pembelajaran yaitu dengan aplikasi backgrounderaser dan Picsart.

Implementasi adalah tahap ini media yang sudah dirancang sedemikian rupa akan diujicobakan secara langsung. Peneliti akan mengujicobakan media pembelajaran yang telah dibuat kepada seluruh siswa kelas IV di SD No 3 Jimbaran. Tahap ini dilakukan kegiatan untuk mengukur validasi produk. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah bahan ajar yang sedang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif maupun sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap tahap model ADDIE selesai dilakukan, evaluasi formatif merupakan tahapan dari review ahli, evaluasi perorangan/individu, evaluasi kelompok kecil dan besar (Prawiradilaga, 2016: 98). Media video divalidasi oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi. Subjek uji coba adalah seluruh siswa kelas IV beragama Islam di SD No. 3 Jimbaran yang akan dibagi menjadi 3 kelompok uji coba yang dipilih secara acak yaitu, uji coba individu yang akan dilakukan oleh 3 siswa, uji coba kelompok kecil yang akan dilakukan oleh 8 siswa, dan uji coba kelompok besar yang akan dilakukan oleh 15 siswa.

Lembar penilaian validasi yang digunakan untuk ahli media, desain dan ahli materi yakni berupa skala likert. Menurut Sugiyono aturan pemberian skor lembar penilaian validasi ahli materi dan ahli media dapat diisi sesuai ketentuan seperti pada tabel berikut (Sugiyono, 2017: 74).

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

No.	Kriteria Kelayakan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Sangat Kurang Baik	1

Data dari angket tersebut merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkatan kemudian di analisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Menentukan persentase tersebut dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil persentasi dari skor yang diperoleh kemudian dari persentase validasi tersebut dikualifikasi sesuai dengan kriterianya kelayakan produk berdasarkan tabel berikut (Arikunto, 2010).

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Berdasarkan Persentase

No.	Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria Kelayakan
1	5	81-100%	Sangat Layak
2	4	61-80%	Layak
3	3	41-60%	Cukup Layak
4	2	21-40%	Kurang Layak
5	1	0-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Arikunto

Berdasarkan tabel diatas, produk dikatakan baik dan layak jika memenuhi syarat pencapaian kualifikasi yang terdapat dalam angket ahli materi dan ahli media. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, jika kriteria penilaian memperoleh hasil yang tidak valid atau kurang baik maka perlu dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis

Analisis dibagi menjadi 3, yaitu analisis karakter siswa, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Tahap analisis karakteristik siswa, berdasarkan pengamatan siswa kelas IV

### **EDUPEDIA:**

kemampuan berpikirnya masih bersifat konkret menyebabkan mereka belum mampu menangkap sesuatu yang abstrak atau dengan kata lain belum mampu mengabstraksi sesuatu yang konkret. Menurut pernyataan beberapa siswa, selama pandemi guru juga lebih cenderung hanya mengirimkan materi dan tugas via grup *WhatsApp*, tanpa penjelasan. Ketika pembelajaran sudah mulai tatap muka, guru PAI di sekolah SD No. 3 Jimbaran juga menyampaikan materi hanya menggunakan buku LKS. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi dan dapat memicu turunya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI, terutama pada materi yang mengharuskan siswa menghafal ayat dan memahami isi kandungan dari ayat tersebut. Siswa akan cenderung cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton hanya menggunakan LKS tanpa adanya penggunaan media lainnya. Penggunaan media pembelajaran akan memotivasi siswa dalam belajar. Media video pembelajaran merupakan media yang sesuai untuk karakteristik pada tingkat siswa kelas IV (Bukhori, Sunarti, Widyatmoko, 2022: 19), (Hidayati, Fithriyah, Fatmawati, 2022: 90).

Tahap analisis materi, materi belajar surah Al-Fil dilihat dari kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, merupakan pengetahuan yang bersifat faktual dan konseptual, sehingga perlu media yang membantu dalam proses belajar siswa. Dengan menggunakan media video pembelajaran maka akan membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut akan menampilkan ilustrasi gambar yang sesuai dengan kandungan dalam surah Al-Fil, sehingga dengan menggunakan media video pembelajaran tersebut akan lebih menarik dan dapat memotivasi minat belajar siswa terhadap pembelajaran PAI di sekolah.

Tahap analisis kebutuhan Sekolah SD No. 3 Jimbaran memiliki fasilitas sarana prasarana pembelajaran dalam kelas seperti proyektor LCD, laptop, speaker audio, dan listrik, namun pada saat pembelajaran fasilitas tersebut sangat jarang digunakan khususnya pada pembelajaran PAI. Sehingga pada saat penggunaan media video pembelajaran sebagai media dalam proses pembelajaran, siswa sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut dan berharap dapat memotivasi guru-guru untuk lebih memanfaatkan fasilitas yang tersedia untuk sarana pembelajaran. Media video pembelajaran juga dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri dan dapat digunakan siswa belajar dimanapun, bahkan ketika berada di rumah meskipun tidak didampingi guru mata pelajaran tersebut.

## **Desain**

Desain, yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain peneliti menentukan unsur-unsur tahapan yang akan dimuat dalam media video pembelajaran yang akan dikembangkan, berupa flowchart, Storyboard, naskah video, RPP, dan instrumen Penelitian.

## **Pengembangan**

Pengembangan (*Development*), tahap ini merupakan proses untuk menerapkan flowchart, storyboard, dan naskah yang telah dibuat menjadi media video pembelajaran. Tahapan dalam membuat video pembelajaran diantaranya: menentukan materi, menentukan background dan gambar yang animasi video yang sesuai dengan materi, rekaman suara narator, validasi desain, perbaikan desain, dan instrument uji coba produk. Pada tahap ini, media akan diuji coba dan divalidasi, dan di evaluasi formatif. Adapun hasil evaluasinya adalah: (1) Evaluasi Ahli Materi, dari aspek materi yakni dengan menambahkan kompetensi dasar (KD) dan Indikator materi yang

digunakan sebelum salam pembuka, (2) Evaluasi Ahli Desain, ukuran dan warna teks saat pembacaan murotal kurang kuat untuk dilihat, ketika gambar memiliki warna yang mendekati dan saat penjelasan tajwid tata letak teks bisa diletakkan persis di tengah video, karena bagian tengah video merupakan area yang mudah mendapatkan fokus penonton, dan (3) Evaluasi Ahli Media, dalam pengisian suara menggunakan suara narator yang asli, sebelumnya menggunakan suara yang diubah dengan efek suara, untuk lebih jelasnya, hasil evaluasi lebih jelas di sajikan pada table di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Isi, Desain dan Media

No	Aspek yang dinilai	Sebelum	Sesudah
1	Isi	Tampilan awal video pembelajaran langsung pada ucapan salam pembuka	Setelah salam pembuka ada tampilan kompetensi dasar dan indikator
2	Desain	Tulisan ayat dalam Surah Al Fiil beserta artinya kurang jelas karena memiliki warna yang berbaur dengan warna <i>backgroundnya</i> Posisi tulisan arti Surah Al Fiil berada di kiri	Tulisan ayat dalam Surah Al Fiil beserta artinya sudah jelas terbaca Posisi tulisan arti Surah Al Fiil berada di tengah untuk mendapatkan focus penonton
	Media	Menggunakan suara yang diubah dengan efek suara	Menggunakan suara narator yang asli

Tampilan/gambar media video seperti di bawah ini.



Gambar 2. Pembuka



Gambar 3. Kompetensi Dasar Materi



Gambar 4. Tulisan Surah Al Fiil dan Artinya



Gambar 5. Tampilan Materi Tajwid

Adapun hasil validasi pengembangan media video pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 4. Persentase Validasi Pengembangan Media Video Pembelajaran

No	Subjek Uji Coba	Persentase Kelayakan (%)	Keterangan
1	Ahli Materi	99,20	Sangat Layak
2	Ahli Media	91,30	Sangat Layak
3	Ahli Desain	86,07	Sangat Layak
4	Uji Perorangan	83,33	Sangat Layak
5	Uji Kelompok Kecil	84,99	Sangat Layak
6	Uji Kelompok Besar	84,18	Sangat Layak

Hasil penelitian ini menuliskan bahwa Media Video Pembelajaran PAI materi Surah Al-Fil yang dikembangkan telah melalui rangkaian proses pengembangan model ADDIE dan telah divalidasi oleh para ahli serta telah diuji coba sejalan dengan penelitian terkait (Rachman et.al, 2021), (Rustandi and Rismayanti, 2021: 73), (Martha et al. 2022: 52). Berdasarkan penilaian ahli materi di atas dari aspek desain pembelajaran 96%, konten 100%, bahasa 100%, pelaksanaan 100%, evaluasi 100%. Rata-rata dari kelima aspek tersebut 99,2%. Hasil penilaian ahli desain meliputi beberapa aspek yaitu: ketepatan 100%, kejelasan metode 94,28%, minat/perhatian 80%, dan desain pesan 70%. Rata-rata dari keempat aspek 86,07%, berdasarkan hasil penilaian ahli media yang meliputi beberapa aspek yaitu: desain layar 90%, desain pesan teks 93,33%, kesesuaian gambar dengan materi 88,57%, dan kualitas teknis 93,33%. Rata-rata dari keempat aspek 91,30% dan dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil uji perorangan yang dilakukan oleh 3 siswa yang meliputi beberapa aspek yaitu: aspek tampilan mendapat skor 82,22%, aspek penyajian materi 87,77%, dan aspek manfaat 80%. Rata-rata dari ketiga aspek 83,33%. Selanjutnya untuk uji kelompok kecil yang dilakukan oleh 8 siswa pada aspek tampilan 87,91%, aspek penyajian materi 84,58%, dan aspek manfaat 82,5%. Rata-rata dari ketiga aspek 84,99%. Selanjutnya untuk uji kelompok besar yang dilakukan oleh 15 siswa aspek tampilan 84,22%, aspek penyajian materi 82%, dan aspek manfaat 86,33%. Rata-rata dari ketiga aspek mendapatkan hasil 84,18% dan dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Senada dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh I Made Tegeh, dkk, media yang dikembangkan memiliki validasi dengan persentase sangat baik (Tegeh, Simamora, and Dwipayana, 2019: 72) dan media yang dikembangkan oleh Anggraini, dkk dengan kategori layak (Anggraini, Wiryokusumo, and Leksono, 2021: 81).

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan: Analisis (Analysis) yang meliputi analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis kebutuhan; Desain (Design) pada tahap ini menghasilkan flowchart, storyboard, naskah video, RPP, dan instrumen penelitian; Pengembangan (Development) meliputi menentukan materi, menentukan background dan gambar yang animasi video yang sesuai dengan materi, rekaman suara narator, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena untuk tahapan implementasi tidak sepenuhnya dilaksanakan, karena evaluasi dilakukan sebatas evaluasi formatif

### **EDUPEDIA:**

untuk menyempurnakan media video saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti berikutnya untuk dilanjutkan pada tahapan implementasi dan evaluasi sumatif, untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kualitas pembelajaran secara umum dan peningkatan hasil belajar siswa pada khususnya.

Pengembangan media video pembelajaran PAI materi belajar surah Al-Fil layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi dengan persentase 99,2%, hasil validasi ahli desain dengan persentase 86,07%, hasil validasi ahli media dengan persentase 91,30%, hasil uji coba perorangan dari 3 responden dengan persentase 83,33%, hasil uji coba kelompok kecil dari 8 responden dengan persentase 84,99%, dan hasil uji coba kelompok besar dari 15 responden dengan persentase 84,18%. Siswa dapat memanfaatkan media video pembelajaran ini untuk mempelajari materi pendidikan agama Islam secara individu dan kelompok, di sekolah maupun di rumah. Sekolah dapat mengoptimalkan penggunaan sarana prasarana proyektor LCD yang ada di sekolah sebagai penunjang dalam penggunaan media video pembelajaran.

## REFERENCES

- Andi Rustandi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11 (2): 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Anggraini, Alvi Aliyanti Dwi, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. 2021. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE." *Education and Development* 9 (4): 426–32.
- Azhar Arsyad. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. Fifth. New York: Longman.
- Daryanto, Daryanto, Mulyadi Eko Purnomo, and Helen Sabera Adib. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar PAI Materi Qs. Al-Fil Kelas IV SDN 17 Muara Sugihan Berbasis Multimedia." *Muaddib: Islamic Education Journal* 3 (1): 1–9. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v3i1.6294>.
- Herri Akhmad Bukhori, Sunarti, Tiksno Widyatmoko, HieLing Ting. 2022. "ADDIE Method for Implementation of Virtual Reality in Online Course Using Model Project-Based learning." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1 (1): 33–41. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>.
- Hidayati, Fithriyah Nurul, Fatmawati, Nor Laili. 2022. "Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Linguistik Jarak Jauh." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1 (1): 55–67. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>.
- Husnul Amin. 2018. "Proses Pendidikan Inklusi" 53 (9): 1689–99.
- Kementerian Agama RI. 2012. *Al-Quran Dan Terjemahannya*. Jakarta: PT Sinergi Pustaka Indonesia.
- Martha, Nia Ulfa, Dyah Wijayawati, Vera Krisnawati, and Bivit Anggoro Prasetyo Nugroho. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Naskah Drama Bermuatan Kearifan Lokal Dan Pendidikan Karakter." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8 (1): 68–83. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19554>.

- Natiem, N. 2017. "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Materi Tata Cara Musyawarah Melalui Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Di Kelas VI SD Negeri 025266 Binjai ...." *Keguruan* 5 (2): 60–67.  
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/article/view/830>.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prawiradilaga, D S. 2016. *Mozaiik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. 1st ed. Jakarta: Prenada Media Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=SdxDDwAAQBAJ>.
- Rachman, G A, H Kusumawardani, and ... 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Upcycle Pada Matakuliah Teknik Pembuatan Busana Anak Program Studi Tata ...." *Seminar Nasional* ....  
<https://www.jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/368%0Ahttps://www.jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/download/368/321>.
- Rayanto, Y H, T Rokhmawan, and M.Z.A.S. Maulana. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek*. Tristan Ro. Pasuruan: Lembaga Academic \& Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>.
- Sistem Pendidikan Nasional. 2003. "Undang-Undang No.20 Tahun 2003." *Departemen Pendidikan Nasional*.
- Sugiyono. 2017. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: PT Alfabet." *Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: PT Alfabet.*
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tegeh, I Made, Alexander Hamonangan Simamora, and Kadek Dwipayana. 2019. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu." *Mimbar Ilmu* 24 (2): 158.  
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.

**EDUPEDIA:**