PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PAI INTERAKTIF PADA MATERI HAJI & UMRAH DI MTsS MA'HAD ISLAMY LAMPASI KOTA PAYAKUMBUH

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Meraih Gelar Magister

Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

Nia Rahminata Andria

NIM. 20124017

Dosen Pembimbing :

Dr. Wedra Aprison, M,Ag
NIP. 197205242000031001

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

1448 H / 2026 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis atas nama **Nia Rahminata Andria**, dengan **NIM : 20124017**, yang berjudul : **"Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif Pada Materi Haji & Umrah Di Mtss Ma'had Islamy Lampasi Kota Payakumbuh".** Bahwa tesis yang bersangkutan telah memenuhi syarat ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasah untuk mencapai gelar Magister **(S2)** pada program studi **Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.**

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 7 Juli 2026
Pembimbing

Dr. Wedra Aprison, M,Ag
NIP. 197205242000031001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/Nim : Nia Rahminata Andria / 20124017

Tempat/Tanggal Lahir : Payakumbuh, 05 Februari2000

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / S-2 Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif Pada Materi Haji & Umrah Di Mtss Ma'had Islamy Lampasi Kota Payakumbuh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Ilmiah (Tesis) dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa tesis ini bukan karya sendiri, maka saya bersedia diproses secara hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan saya dapat dicabut sampai batas waktu yang telah ditentukan.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 7 Juli 2026
Saya yang menyatakan

Nia Rahminata Andria
NIM. 20124017

ABSTRAK

Tesis ini disusun oleh **Nia Rahminata Andria** , NIM 20124017, mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, dengan judul ***"Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Lampasi Kota Payakumbuh."***

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah bagi peserta didik kelas VIII MTsS Ma'had Islamy Lampasi Kota Payakumbuh. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan media yang kurang variatif. Pengembangan media didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* Mayer dengan model ADDIE.

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Produk berupa video pembelajaran interaktif berbasis Canva divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, diuji kepraktisannya kepada guru dan peserta didik, serta diuji efektivitasnya menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest* melalui analisis N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Media memperoleh respons yang sangat baik dari guru dan peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar dengan kategori N-Gain tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran PAI interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Haji dan Umrah serta mendukung pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Pembelajaran Interaktif, Haji dan Umrah, ADDIE, Canva, Pendidikan Agama Islam.*

ABSTRACK

*This thesis was prepared by **Nia Rahminata Andria** (Student ID: 20124017), a Master's student in Islamic Religious Education at Sjech M. Djamil Djambek State Islamic University of Bukittinggi, entitled "The Development of Interactive Islamic Education Learning Videos on the Hajj and Umrah Materials at MTsS Ma'had Islamy Lampasi, Payakumbuh City."*

This study aimed to develop an interactive Islamic Education learning video on the Hajj and Umrah materials for Grade VIII students at MTsS Ma'had Islamy Lampasi, Payakumbuh City. The study was motivated by students' limited understanding of the materials due to conventional teaching methods and limited use of learning media. The product was developed based on Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The interactive learning video was developed using Canva and evaluated for its validity by media and subject-matter experts, practicality by teachers and students, and effectiveness through a One-Group Pretest–Posttest Design using N-Gain analysis.

The findings showed that the developed learning video was highly valid, highly practical, and effective. It received very positive responses from teachers and students and significantly improved students' learning outcomes, achieving a high N-Gain category. These findings indicate that the interactive learning video is an effective digital learning medium for enhancing students' understanding of the Hajj and Umrah materials while supporting more engaging, student-centered, and technology-integrated Islamic Religious Education instruction.

Keywords: *Development, Interactive Learning Video, Hajj and Umrah, ADDIE, Canva, Islamic Religious Education.*

الملخص

أُعِدَّت هذه الرسالة العلمية بواسطة نيا رحميناتا أندريا، رقم القيد ، طالبة برنامج الماجستير في التربية الإسلامية، بكلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة الشيخ محمد جميل جمبك الإسلامية الحكومية بوكيت تنجي، سنة م، بعنوان: «تطوير الفيديو التعليمي التفاعلي في مادة الحج والعمرة بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الخاصة معهد إسلامي بمدينة باياكومبوه».

انطلقت هذه الدراسة من محدودية استخدام الوسائل التعليمية المبتكرة في تدريس مادة الفقه، ولا سيما في موضوع الحج والعمرة، حيث ما زالت عملية التعليم تعتمد بدرجة كبيرة على أسلوب الإلقاء، مع قلة توظيف الوسائط التعليمية الحديثة، الأمر الذي أدى إلى صعوبة فهم الطلاب لمناسك الحج والعمرة فهماً صحيحاً وشاملاً، وانخفاض مستوى مشاركتهم ونتائجهم الدراسية. ومن ثم ظهرت الحاجة إلى تطوير وسيلة تعليمية تتمثل في فيديو تعليمي تفاعلي يعرض المادة العلمية بصورة مرئية وجذابة وسهلة الفهم، بما يسهم في رفع دافعية الطلاب للتعلم وتحسين تحصيلهم الدراسي.

وتم تطوير فيديو تعليمي تفاعلي .من خلال تطبيق نموذج أدي استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير ليكون وسيلة تعليمية في تدريس مادة الحج والعمرة. وقد خضع المنتج للتحكيم من قبل باستخدام تطبيق كانفا ثلاثة محكمين، وهم خبير في الوسائط التعليمية وخبيران في المادة العلمية، وذلك لقياس درجة الصدق. كما تم اختبار الجانب العملي للمنتج من خلال استبانات وُزعت على معلم مادة الفقه وخمسين طالباً من الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الخاصة معهد إسلامي بمدينة باياكومبوه.

وأظهرت نتائج الدراسة أن الفيديو التعليمي التفاعلي المطور يتمتع بدرجة عالية جداً من الصدق والعملية والفاعلية. فقد أكدت نتائج التحكيم صلاحية المنتج للاستخدام في العملية التعليمية بعد إجراء بعض التعديلات وفقاً لملاحظات المحكمين

الكلمات المفتاحية: التطوير، الفيديو التعليمي التفاعلي، الحج والعمرة، نموذج أدي التربية الإسلامة

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini, yang berjudul **Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Lampasi Kota Payakumbuh.** Shalawat beriringan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu Alaihi Wasallam* yang telah mewariskan al-Qur'an dan Sunnah sebagai petunjuk kebenaran sampai akhir zaman. Penulisan tesis ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis banyak menerima dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, hingga akhirnya tesis ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu **Prof. Dr. Silfia Hanani, M.SI** selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
2. Bapak **Dr. Afrinaldi, S.Sos.I.,MA** selaku Wakil Rektor I, Bapak **Prof. Dr. Iiz Izmuddin, MA** selaku Wakil Rektor II dan Bapak **Dr. H. Edi Rosman, S.Ag., M.Hum** selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menimba ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil

Djambek Bukittinggi.

3. Bapak **Dr. Junaidi, S.Ag.,M.Pd** selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Bapak **Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom** selaku Wakil Dekan I, Ibu **Dr. Fadhila Yusri M.Pd Kons** selaku Wakil Dekan II dan Bapak **Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd** selaku Wakil Dekan III yang telah memberikan fasilitas sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
4. Ibu **Dr. Hidayani Syam, S.Pd.I., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menimba ilmu di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
5. Sekretaris Prodi PAI Ibu **Hidra Ariza, M.Pd** atas fasilitas saranan prasarana, waktu dan motivasi yang tiada hentinya diberikan penulis.
6. Bapak **Dr. Hidayani Syam, S.Pd.I., M.Pd** selaku Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam mengarahkan dan memberikan masukan kepada penulis dalam proses perkuliahan hingga selesai.
7. Bapak **Dr. Afrinaldi, S.Sos.I.,MA** selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah menyediakan dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta senantiasa sabar dalam memberikan nasihat, bimbingan dan perhatian penuh dalam proses bimbingan untuk mengarahkan penulis agar bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
8. Karyawan/karyawati beserta staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah bersedia menerima penulis dalam melakukan pengumpulan data yang diperlukan saat melakukan penelitian.

9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
10. Bapak dan Ibu **Di Mtss Ma'had Islamy Lampasi Kota Payakumbuh** yang telah bersedia menerima penulis disekolah untuk dapat melakukan penelitian dan bersedia memberikan informasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian disekolah tersebut.
11. Kedua orangtua penulis, Ayahanda tercinta Andrizal dan Ibunda tersayang Zulfiat yang selalu mendo'akan, memberikan kasih sayang, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugrah terbesar dan terindah dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang bermanfaat dan dapat dibanggakan. Mereka adalah orang-orang yang menjadi alasan utama bagi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.
12. Teman-teman S2 Pendidikan Agama Islam (PAI) lokal A 2024 yang telah mendo'akan dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah dengan tulus

dan ikhlas memberikan do'a dan motivasi, sehingga dapat terselesaikannya tesis ini.

Atas semua do'a dan dukungan yang telah diberikan penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Akhir kata, penulis berdo'a semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis berserah diri dan memohon ampunan dari segala dosa dan kekhilafan.

Bukittinggi, 7 Juli 2026
Saya yang menyatakan

Nia Rahminata Andria
NIM. 20124017

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ii
ABSTRAK iii
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xxvi
DAFTAR BAGAN xvii
DAFTAR GAMBAR xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 12
C. Batasan Masalah 13
D. Rumusan Masalah 14
E. Tujuan Penelitian 14
F. Kegunaan Penelitian 15
G. Penjelasan Judul 16
H. Sistematika Penulisan 19
BAB II KAJIAN TEORI 21
A. Model Vidio Pembelajaran Interaktif 21
B. Vidio Pembelajaran Interaktif 25
C. Materi Haji dan Umrah Dalam PAI 32
D. Penelitian Relevan 34
E. Pengembangan Modul Vidio Interaktif 37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 40
A. Jenis Penelitian 40
B. Lokasi Penelitian. 40
C. Prosedur Pengembangan 41
D. Instrumen Penelitian.....43
E. Teknik Pengumpulan Data.....45
F. Teknik Analisis Data 47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 49
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 49
1. Profil MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.....49
2. Kondisi Pembelajaran Mata Pelajaran Fikih.....51
3. Kondisi Awal Pembelajaran Materi Haji dan Umrah 52
B. Hasil Penelitian 54
1. Bentuk Desain Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh ...54
2. Validitas dan Praktikalitas Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh 139
a. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media.....56
b. Revisi Produk.....107
c. Hasil Praktikalitas Guru.....107
d. Hasil Praktikalitas Peserta didik 107
3. Efektivitas Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh 140
a. Hasil Pretest dan posttest 56
b. Ketuntasan Hasil Belajar 76
c. Analisis N-Gain 107
d. Hasil Efektivitas Vidio 131

C. Pembahasan Hasil Penelitian 146
1. Pembahasan Bentuk Desain Video Interaktif pada Materi Haji dan Umrah 147
2. Pembahasan Validitas dan Praktikalitas Video Pembelajaran PAI Interaktif.....150
3. Pembahasan Efektivitas Video Pembelajaran PAI Interaktif ...155
D. Implikasi Hasil Penelitian 160
E. Keterbatasan Penelitian.....164
BAB V PENUTUP.....168
A. Kesimpulan 168
B. Saran.....171
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....174

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Vidio Pembelajaran Interaktif 30
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan 60
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Kurikulum 63
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik 66
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Materi 70
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Media 75
Tabel 4. 6 Konsep Desain Produk Video Interaktif 80
Tabel 4. 7 Storyboard Video Interaktif Materi Haji dan Umrah 83
Tabel 4. 8 Komponen Evaluasi Interaktif 104
Tabel 4. 9 Tahapan Pengembangan Video Interaktif 111
Tabel 4. 10 Perangkat yang Digunakan dalam Pengembangan Video Interaktif 115
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media 124
Tabel 4. 12 Saran Ahli Media 125
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media I 126
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media III 126
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Validasi Tiga Validator 127
Tabel 4. 16 Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator 129
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Peserta Didik 134
Tabel 4. 18 Praktikalitas Berdasarkan Aspek Penilaian Peserta Didik 134
Tabel 4. 19 Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest 138
Tabel 4. 20 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik 139
Tabel 4. 21 Kriteria Interpretasi Nilai N-Gain 140
Tabel 4. 22 Hasil Analisis N-Gain Peserta Didik 141

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Flowchart Video Interaktif Materi Haji dan Umrah 87

Bagan 4. 2 Diagram Proses Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Canva 116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Halaman Pembuka Video Interaktif 91

Gambar 4. 2 Penyajian Materi Video Interaktif 94

Gambar 4. 3 Tampilan Animasi Manasik Haji 97

Gambar 4. 4 Tampilan Evaluasi Interaktif 102

Gambar 4. 5 Halaman Penutup Video Interaktif 107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Instrumen Penelitian 173

Lampiran 2.Data Angket Siswa 189

Lampiran 3. Data Test Soal Siswa 192

Lampiran 4. Nilai Pre Test Siswa Kelas VIII 194

Lampiran 5. . Nilai Post Test Siswa Kelas VIII 196

Lampiran 6.Proyek Vidio Interaktif 198

Lampiran 7. Surat SK Pembimbing 200

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian..... 201

Lampiran 9. Dokumentasi 202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembangunan bangsa. Berdasarkan UU no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional (sisdiknas) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Sukmadinata, 2013)

Dalam usaha mengembangan kualitas manusia Indonesia, yang menjadi patokan minimal yang harus di capai oleh peserta didik adalah tumbuhnya kemampuan berfikir kritis dan memiliki sikap kemandirian. Untuk itu sistem pembelajaran yang berkualitas menjadi persyarat bagi proses pendidikan untuk peserta didik yang mampu menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.. Dapat dilihat bahwa pemerintah begitu memperhatikan pendidikan.

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu (Pasal 1 UU Nomor: 20 Tahun 2003). Artinya, interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar merupakan media yang memungkinkan potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan dan harapannya. Dalam pembelajaran, pendidik harus mempunyai konstribusi

dalam meningkatkan mutu pendidikan Agama Islam di Negara Indonesia karena pendidikan Agama Islam merupakan tolok ukur dalam membentuk watak dan kepribadian peserta didik. Pendidik sebagai salah satu unsur dalam pembelajaran memiliki multi peran, tidak sebatas hanya sebagai seorang pendidik, akan tetapi juga sebagai pemimpin yang mendorong potensi, mengembangkan alternatif dan memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan dan memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknik mengajar, namun pendidik juga dituntut untuk menampilkan kepribadian yang mampu menjadi teladan bagi peserta didik. Pendidik harus mampu menciptakan situasi yang menunjang perkembangan belajar peserta didik termasuk dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. (Yuniyanti, 2024)

Tugas pendidik tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi juga harus menjadi konstributor ataupun fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan dalam belajar (*Fasilitate of learning*) kepada seluruh peserta didik agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira dan penuh semangat, tidak cemas dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Maka dari itu pendidik harus mengikuti perkembangan IPTEK dan mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Hal ini merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang bisa berdaptasi dan

mampu menghadapi berbagai kemungkinan tantangan dalam memasuki era globalisasi. (Faizah, 2017)

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang telah didesain sebelumnya. Peralatan tersebut harus digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat menkonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien, selain itu interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, serta antara pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam QS Al-Alaq/96: 1-5 yang berbunyi:

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ۝٢
ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ۝٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ۝٥

Artinya : " *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."*

Berdasarkan Tafsir Al-Mishbah Pada ayat pertama berbicara tentang perintah untuk membaca yang ditujukan kepada Nabi Muhammad saw guna untuk memantapkan hati beliau. Ayat di atas bagaikan menyatakan bacalah wahyu-wahyu Allah yang sebentar lagi akan engkau terima dan baca juga alam dan masyarakatmu. Ayat yang kedua memperkenalkan Tuhan yang disembah oleh Nabi Muhammad saw dan diperintahkan oleh ayat yang lalu untuk membacanya dengan namanya disertai demi untuknya.

Dia adalah Tuhan yang telah menciptakan manusia yakni semua manusia kecuali adam dan hawa dari alaq segumpal darah atau sesuatu yang bergantung di dinding rahim. Ayat ketiga memerintahkan membaca dengan meningkatkan motivasinya yakni dengan nama Allah, kini ayat tersebut memerintahkan membaca dengan menyampaikan janji Allah atas manfaat membaca. Perintah membaca pada ayat ketiga dimaksudkan agar beliau lebih banyak membaca, menelaah, memperhatikan alam raya serta membaca kitab yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Selanjutnya ayat keempat dan kelima menjelaskan 2 cara yang ditempuh Allah swt dalam mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat.

Berdasarkan tafsir di atas dapat dipahami bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan di zaman sekarang namun telah dilakukan sejak zaman Rasulullah saw. Hal ini dapat dilihat pada kata “bilqalam” dalam ayat 4 yang artinya perantaraan qalam (pena) maksud dari kata tersebut Allah swt memerintahkan Nabi Muhammad saw untuk mengajarkan umat manusia dengan menggunakan pena (bacatulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi penting untuk mewujudkan cita-cita pendidikan.Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang dan mempengaruhi dunia pendidikan dengan lebih dominan. Salah satu pengaruh yang dapat dilihat dan diamati dengan jelas adalah perubahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dahulu hanyaberpusat dan bersumber dari guru dan buku bacaan kini telah berubah. Pilihan konten pembelajaran juga semakin beragam dan menarik seiring berkembangnya teknologi. Bukan hanya sekedar teks dan gambar sederhana saja namun berupa gambar animasi, klip audio dan video. Perubahan konten pembelajaran yang semakin beragam ini ditujukan tidak lain tidak bukan yakni untuk menarik minat para peserta didik dan juga untuk mendukung proses penyampaian materi pembelajaran yang lebih baik.

Metode dan media pembelajaran merupakan kedua aspek yang saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan digunakan, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, konteks pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari siswa setelah pembelajaran berlangsung dan karakteristik siswa. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar serta pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat dalam dua dekade belakangan ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, tak

terkecuali kegiatan belajar dan Pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam bentuk digital telah membuat bentuk perangkat keras atau hadware dan perangkat lunak atau software komputer menjadi lebih kecil secara fisik dan bersifat portable. Kondisi ini telah mengubah pola belajar dan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan pendidik ke arah yang lebih flexible. Dimana individu dapat memanfaatkan media teknologi dan melakukan proses belajar tanpa terikat oleh faktor ruang dan waktu. (Riawarda, 2024)

Pengembangan media merupakan suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu didesain sesuai dengan kebutuhan lapangan dan peserta didik. Disamping itu disesuaikan dengan karakteristik materi agama itu sendiri apakah sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam agama itu sendiri. Ini bertujuan agar media yang telah didesain sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik guna mencapai tujuan yang diinginkan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Waktu yang digunakan untuk belajar di lingkungan formal (sekolah) memang sangat terbatas dan waktu terbanyak adalah di lingkungan informal dan formal. Oleh sebab itu sebagai seorang pendidik harus dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Apabila minat belajar sudah tinggi maka pendidik dapat membimbing mereka dalam memberika materi pembelajaran dengan media yang sesuai. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menarik dan langsung dipraktikkan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran pengenalan komputer secara mandiri adalah dengan

menggunakan video pembelajaran. Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat membuat peran peserta didik lebih positif dan produktif.

Tutorial merupakan cara belajar yang memberikan keterampilan yang baik bagi peserta didik, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil peserta didik. Tutorial diterapkan ketika peserta didik membutuhkan keterampilan khusus yang sering dilakukan satu lawan satu dan banyak digunakan untuk mengerjakan keterampilan dasar seperti membaca dan aritmetika. Tutor boleh dari orang lain seperti guru, dosen atau Instruktur dan boleh juga dari perangkat lunak tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri. (Murdini, 2024)

Banyak media dan teknologi yang dapat digunakan untuk pelaksanaan sistem tutorial mulai dari bahan cetak, audio, video, dan software yang sengaja didesain khusus untuk kebutuhan tutorial. Bahan cetak berupa lembar kerja peserta didik dapat dirancang khusus dalam bentuk tutorial (video pembelajaran), begitupun modul dan diktat yang berisi konten yang dilengkapi dengan petunjuk teknik untuk menyelesaikan tugas.

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin popular dalam dunia pendidikan. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun Instruksional. Umumnya program video telah dibuat dengan rancangan lengkap, sehingga setiap akhir dari penayangan video peserta didik dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Baik tidaknya program video tentu saja tergantung pada desain awalnya, mulai analisis kurikulum, penentuan media, skema yang menunjukkan sekuensi (dikenal dengan

skenario) dari sebuah program video, skrip, pengambilan gambar dan proses editingnya. (Elvita, 2024)

Pendidik dapat berbagai peran dengan media sehingga banyak waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Dengan penggunaan video tutorial, maka pendidik tidak lagi harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang. Khususnya jika dalam menayangkan media berupa video, jika dibutuhkan materi yang disajikan kembali cukup dengan menayangkan ulang *(repeat).*

Berdasarkan observasi awal yang terjadi dikalangan pendidik masih banyak yang belum mahir menggunakan media dalam proses pembelajaran. Seperti halnya hasil wawancara yang peneliti lakukan disalah satu sekolah diketahui bahwa pendidik khususnya dibidang mata pelajaran pendidikan agama Islam kurang memaksimalkan media sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, pendidik tersebut hanya menggunakan bahan ajar seperti bahan ajar cetak, power point sehingga peneliti dapat memberikan solusi untuk penggunaan media video tutorial sebagai penyempurnaan dalam penggunaan media video tutorial sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran yang akan menjelaskan materi dengan menggunakan video disertai dengan tutorialnya. Hal ini tentu sejalan dengan wawancara yang telah peneliti lakukan selama ini, dimana mata pelajaran Fikih MTsS Ma’had Islamy Kota Payakumbuh pada materi ibadah salat khususnya hanya menggunakan media cetakan yaitu buku paket, papan tulis dan spidol.

Selanjutnya dari beberapa orang siswa kelas VIII MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh, mengutarakan bahwa guru dalam mengajarkan materi ibadah salat hanya menggunakan media konvensional berupa buku paket, spidol, dan papan tulis saja. Guru menerangkan materi ibadah salat di depan kelas dan siswa hanya duduk dibelakang. Berbagai kondisi siswa yang terdapat di kelas, ada yang memperhatikan guru, membuat gambar dibuku pelajaran, mengobrol dengan teman sebangku, mengganggu teman sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif. Informasi lain yang peneliti dapatkan dari wawancara dengan siswa kelas VIII MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh yaitu siswa lebih senang belajar menggunakan media video, karena selain menyenangkan siswa juga cepat memahami materi pelajaran dengan berbantuan media video.

Berdasarkan pengamatan awal di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh, pembelajaran materi haji dan umrah masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penugasan membaca buku teks. Cara ini membuat peserta didik kurang aktif, bahkan sering mengalami kesulitan memahami urutan dan teknis pelaksanaan manasik. Keterbatasan sarana praktik dan media visual juga menyebabkan siswa hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tanpa pengalaman belajar yang bermakna.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan video pembelajaran interaktif. Media ini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik,

kontekstual, dan realistis karena peserta didik dapat melihat visualisasi setiap tahap ibadah haji dan umrah yang sebelumnya sulit dipraktikkan di kelas.

Video pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dibandingkan media konvensional. Tidak hanya menyajikan materi berupa audio-visual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi sederhana seperti menjawab kuis, memilih menu materi, dan mengulang bagian tertentu sesuai kebutuhan. Fitur-fitur ini membantu menyesuaikan pembelajaran dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat praktis, termasuk ibadah haji dan umrah. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks, audio, dan visual dapat memfasilitasi proses kognitif siswa sehingga lebih mudah menyerap dan mengingat materi.

Namun demikian, di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh penggunaan media berbasis teknologi masih terbatas. Sebagian guru belum memanfaatkan potensi media digital secara optimal, baik karena keterbatasan keterampilan maupun ketersediaan sarana. Oleh karena itu, pengembangan produk video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran PAI.

Pemilihan materi haji dan umrah sebagai fokus pengembangan bukan tanpa alasan. Materi ini menuntut penguasaan konsep, tata cara, dan praktik yang lengkap, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan

pelaksanaan ibadah secara runtut dan jelas. Dengan adanya video interaktif, peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok dengan lebih efektif. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, berbasis teknologi, dan mendorong penguatan Profil Pelajar Pancasila yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Dengan media ini, diharapkan pembelajaran PAI tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai spiritual dan sikap religius.

Kehadiran media video pembelajaran interaktif juga dapat menjadi solusi untuk keterbatasan waktu praktik di kelas. Jika biasanya pembelajaran manasik hanya dilakukan dalam sesi terbatas atau melalui gambar statis, dengan media video, siswa dapat mengulang kembali langkah-langkahnya kapan saja, baik di kelas maupun di rumah. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang berkelanjutan.

Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi haji dan umrah sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh . Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan memahami ibadah haji sebagai salah satu rukun Islam. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada proses pengembangan, kelayakan, dan efektivitas media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi inovasi pembelajaran PAI, khususnya pada materi haji dan umrah. Oleh karena itu, penulis merasa perlu

melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh Kota Payakumbuh”**, guna menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas, sesuai kebutuhan peserta didik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan Media Pembelajaran Konvensional

   Proses pembelajaran PAI di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh selama ini masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Media visual seperti gambar atau poster yang digunakan guru belum cukup membantu siswa dalam memahami tahapan ibadah haji dan umrah yang bersifat praktis dan memerlukan visualisasi yang lebih jelas.

2. Kesulitan Siswa Memahami Praktik Manasik Haji dan Umrah

   Materi haji dan umrah menuntut pemahaman urutan rukun, wajib, dan tata cara pelaksanaan ibadah yang kompleks. Dengan pembelajaran yang masih bersifat verbal, siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan dan mengingat tahapan-tahapan tersebut sehingga hasil belajar cenderung rendah.

3. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran

   Walaupun fasilitas teknologi seperti komputer, proyektor, dan akses internet sudah tersedia di madrasah, pemanfaatannya dalam pembelajaran PAI belum optimal. Guru jarang memanfaatkan media berbasis TIK, termasuk video pembelajaran interaktif, yang sebenarnya dapat mempermudah proses belajar-mengajar.

4. Rendahnya Motivasi Belajar Siswa

   Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran PAI, khususnya materi haji dan umrah. Kurangnya variasi media mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan sehingga tidak menumbuhkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa.

5. Belum Tersedianya Media Video Pembelajaran Interaktif yang Kontekstual

   Media pembelajaran video interaktif yang sesuai dengan konteks peserta didik MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh belum dikembangkan secara khusus. Padahal, media yang relevan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa sangat penting untuk mempermudah mereka dalam memahami materi.

C. Batasan Masalah

Merujuk pada masalah-masalah yang sudah diidentifikasi agar penelitian ini berfokus pembahasan yang terkait, maka dibatasi masalah pada

proses pengembangan, uji kelayakan produk, penerapan Vidio Interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma’had Islamy Kota Payakumbuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini memerlukan perumusan masalah yang jelas agar arah kajian menjadi lebih terfokus dan sistematis. Dengan adanya rumusan masalah, penelitian dapat terarah dalam menjawab fenomena yang diteliti secara lebih mendalam, objektif, dan terukur.

1. Bagaimana bentuk desain video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh?
2. Bagaimana validitas dan praktikalitas video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk memberikan arah yang jelas dalam menjawab permasalahan yang dikaji serta memperoleh hasil yang sesuai dengan fokus penelitian :

1. Untuk menghasilkan bentuk desain video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.
2. Untuk mengetahui validitas dan praktikalitas video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.
3. Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian dapat memperkaya kajian ilmu pengetahuan, sedangkan secara praktis dapat menjadi masukan dan referensi bagi pihak-pihak yang terkait :

1. Manfaat Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan pembelajaran, terutama dengan adanya video pembelajaran . Sehingga dapat melibatkan peserta didik untuk menemukan konsep pembelajaran secara aktif.

2. Manfaat Praktis.
    a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menambah semangat peserta didik, dapat meningkatkan penguasaan konsep tematik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
    b. Bagi pendidik, sebagai acuan agar dapat berperan langsung dalam pengembangan video pembelajaran, dapat menambah wawasan, dapat meningkatkan kreativitas pendidik.
    c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan memutuskan kebijakan dalam pengembangan video pembelajaran sehingga output dari sekolah tersebut dapat diandalkan, dan masukan yang bermanfaat dalam perbaikan proses pembelajaran.
    d. Bagi peneliti, berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dari perguruan tinggi kedunia pendidikan. Peneliti juga memperoleh pengalaman dalam pengembangan video pembelajaran sehingga tepat dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Sehingga dapat melibatkan peserta didik untuk menemukan konsep pembelajaran secara aktif.

G. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penilitian, maka adanya penjelasan judul yaitu:

1. Pengembangan

    Kata “pengembangan” menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya berfokus pada evaluasi media yang sudah ada, tetapi

menciptakan dan menghasilkan produk baru berupa video pembelajaran interaktif. Penelitian jenis ini termasuk ke dalam metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan inovasi dalam proses pembelajaran. Fokus pengembangan diarahkan agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh serta kebutuhan pembelajaran PAI yang lebih modern dan efektif.

Pemilihan kata "pengembangan" menandakan penelitian ini berorientasi pada produk, bukan hanya kajian teoritis. Dengan demikian, langkah-langkah penelitian harus mengikuti model pengembangan seperti ADDIE atau Borg & Gall agar hasilnya sistematis, valid, dan dapat diterapkan secara nyata.

2. Vidio Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang memadukan unsur audio dan visual untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Dalam konteks PAI, video memiliki keunggulan karena dapat menampilkan gerakan, visualisasi tata cara ibadah, serta suasana nyata pelaksanaan haji dan umrah di Makkah. Hal ini membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Kehadiran video pembelajaran menjawab keterbatasan metode ceramah atau media cetak yang sulit menggambarkan proses manasik secara runtut. Dengan bantuan video, siswa dapat belajar secara

mandiri, mengulang bagian yang belum dipahami, dan memperkuat ingatan visual terhadap langkah-langkah ibadah haji dan umrah.

3. Interaktif

Istilah “interaktif” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan bukan sekadar video pasif yang hanya ditonton siswa, tetapi dilengkapi dengan fitur interaksi seperti kuis, menu pilihan materi, atau tombol navigasi yang memungkinkan pengguna berpartisipasi dalam proses belajar.

Aspek interaktivitas menjadikan pembelajaran lebih partisipatif dan menarik, sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu, fitur interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, sehingga diharapkan berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

4. PAI (Pendidikan Agama Islam)

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan iman, akhlak, dan pengamalan ajaran Islam. Materi haji dan umrah termasuk salah satu pokok bahasan penting dalam PAI yang membutuhkan pemahaman konsep dan praktik secara mendalam.

PAI memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius peserta didik. Namun, tantangan yang dihadapi saat ini adalah bagaimana membuat pembelajaran PAI tetap relevan dan menarik di

era digital. Penggunaan video pembelajaran interaktif menjadi inovasi yang diharapkan mampu menjawab tantangan tersebut.

5. Materi Haji dan Umrah

Haji dan umrah adalah ibadah yang memiliki ketentuan dan tata cara khusus, meliputi rukun, wajib, dan sunah yang harus dilakukan secara berurutan. Materi ini sering kali sulit dipahami siswa hanya melalui penjelasan verbal guru karena bersifat prosedural dan membutuhkan visualisasi nyata.

Dengan video interaktif, setiap langkah haji dan umrah dapat ditampilkan secara rinci melalui animasi, ilustrasi, atau rekaman praktik sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual. Media ini juga memungkinkan siswa untuk mengulang proses yang belum dikuasai, baik di kelas maupun di rumah.

6. MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

Lokasi penelitian ini dipilih karena MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh telah memiliki fasilitas teknologi yang cukup, seperti proyektor dan akses internet, namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran PAI. Selain itu, guru dan siswa menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Pemilihan lokasi penelitian menjadi relevan karena adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dan implementasinya dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menjadikan

penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif memiliki urgensi tinggi di madrasah ini.\

H. Sistematika Penulisan

Sebagai pedoman dalam penyusunan tesis ini serta untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian secara sistematis, penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI, berisi kajian teori yang meliputi konsep pembelajaran Pendidikan Agama Islam, teori media pembelajaran interaktif, pengembangan video pembelajaran digital, teori belajar yang relevan, materi Haji dan Umrah dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, serta hipotesis pengembangan.

BAB III : METODE PENELITIAN, berisi jenis penelitian, lokasi penelitian, model dan prosedur pengembangan, subjek penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta prosedur uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, berisi hasil penelitian yang meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) berdasarkan model ADDIE. Pada bab ini juga

dipaparkan hasil uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas video pembelajaran interaktif pada materi Haji dan Umrah, disertai pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu.

BAB V : PENUTUP, berisi kesimpulan yang merupakan jawaban atas rumusan masalah penelitian, implikasi hasil penelitian terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keterbatasan penelitian, serta saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak terkait sebagai bahan pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

BAB II

KAJIAN TEORI

Model Vidio Pembelajaran Interaktif

1. **Model Video**

Pengembangan video pembelajaran interaktif dalam materi haji dan umrah didasarkan pada beberapa teori belajar yang saling melengkapi. Teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) menegaskan bahwa integrasi teks, audio, dan visual dalam video mampu meningkatkan pemahaman karena informasi diproses secara optimal oleh memori kerja. Hal ini diperkuat oleh teori kognitivisme Piaget dan Bruner yang menyatakan bahwa peserta didik pada tingkat MTs berada pada tahap operasional formal awal sehingga membutuhkan bantuan visual dan pengalaman ikonik untuk memahami konsep abstrak, seperti urutan manasik haji. (Maghfirah, 2024)

Selanjutnya, teori belajar sosial Bandura menunjukkan bahwa siswa dapat belajar dengan efektif melalui pengamatan (observational learning), sehingga mereka dapat meniru praktik ibadah yang ditampilkan dalam video. Teori behaviorisme Skinner mendukung penggunaan kuis interaktif dan umpan balik (feedback) sebagai penguatan positif untuk memotivasi siswa dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Sementara itu, teori konstruktivisme Vygotsky menegaskan bahwa media seperti video interaktif dapat menjadi scaffolding yang memfasilitasi siswa untuk memahami materi melalui bimbingan guru dalam zona perkembangan proksimal mereka. Dengan demikian, integrasi kelima teori ini menjadikan video pembelajaran interaktif

tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai sarana efektif untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterampilan praktik siswa dalam mempelajari materi haji dan umrah. (Saputra, 2023)

Model video ini memiliki keunggulan dibandingkan media konvensional. Dalam pembelajaran PAI, terutama materi haji dan umrah yang bersifat praktik dan visual, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Visualisasi membantu siswa memahami urutan manasik haji tanpa harus langsung ke lapangan, sehingga mempermudah pemahaman konsep. Interaktivitas yang ditanamkan dalam video melalui kuis dan simulasi singkat meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement). Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia (Mayer) yang menyebutkan bahwa pemahaman lebih baik ketika siswa memproses informasi secara aktif melalui teks, audio, dan visual secara bersamaan.

Namun, model ini juga memiliki tantangan. Guru perlu dilatih untuk mengoperasikan dan memanfaatkan video secara optimal. Keterbatasan fasilitas seperti perangkat proyektor atau komputer di madrasah juga harus diatasi agar video dapat digunakan secara efektif. Model video pembelajaran interaktif ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi haji dan umrah secara visual dan partisipatif. Model ini menggabungkan:

a) Animasi dan ilustrasi 3D untuk menampilkan rukun dan tata cara ibadah haji dan umrah.
b) Narasi audio yang menjelaskan setiap tahapan ibadah dengan bahasa sederhana.

c) Teks interaktif dan kuis singkat di sela-sela video untuk menguji pemahaman siswa.
d) Simulasi virtual yang menampilkan lokasi-lokasi penting seperti Ka'bah, Mina, Arafah, dan Muzdalifah. (Mulyadi, 2023)

Pada penelitian ini, model vidio yang digunakan adalah model ADDIE, tahapannya sebagai berikut:

1. Analisis

   Guru dan peneliti menganalisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami proses haji dan umrah hanya dengan membaca buku atau mendengarkan ceramah. Oleh karena itu, diperlukan media video interaktif yang menampilkan visualisasi nyata.

2. Desain

   Pada tahap ini dibuat storyboard yang menggambarkan alur video:

   a) Pembukaan: pengenalan haji dan umrah, dalil dan hikmah.
   b) Tahap demi tahap pelaksanaan ibadah dengan visualisasi animasi.
   c) Sisipan pertanyaan kuis interaktif untuk mengajak siswa berpikir.
   d) Ringkasan dan refleksi di akhir video.

3. Pengembangan

   Video dibuat menggunakan software seperti *Camtasia, Articulate Storyline*, atau *Adobe Animate* untuk menghasilkan animasi dan interaktivitas. Konten disusun sesuai kurikulum PAI tingkat MTs.

4. Implementasi

   Guru memanfaatkan video ini saat pembelajaran di kelas atau di laboratorium komputer, dan juga dapat dibagikan melalui platform seperti Google Classroom atau WhatsApp untuk belajar mandiri di rumah.

5. Evaluasi

   Guru dan peneliti mengevaluasi respon siswa dan hasil belajar dengan melihat skor kuis interaktif serta hasil post-test setelah menggunakan media ini.

Sedangkan karakteristik Model Vidio: (1) Interaktif: Siswa tidak hanya menonton tetapi juga harus menjawab kuis atau memilih langkah ibadah yang benar. (2) Multisensori: Memadukan audio, visual, dan teks yang membantu gaya belajar berbeda. (3) Berbasis Praktik: Menampilkan simulasi sehingga siswa bisa membayangkan praktik di lapangan.. (4) Fleksibel: Bisa diakses kapan saja dan di mana saja oleh guru maupun siswa. (Dyacahyanis, 2023)

Model video ini memiliki keunggulan dibandingkan media konvensional. Dalam pembelajaran PAI, terutama materi haji dan umrah yang bersifat praktik dan visual, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih

konkret. Visualisasi membantu siswa memahami urutan manasik haji tanpa harus langsung ke lapangan, sehingga mempermudah pemahaman konsep.

Interaktivitas yang ditanamkan dalam video melalui kuis dan simulasi singkat meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement). Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia (Mayer) yang menyebutkan bahwa pemahaman lebih baik ketika siswa memproses informasi secara aktif melalui teks, audio, dan visual secara bersamaan. Namun, model ini juga memiliki tantangan. Guru perlu dilatih untuk mengoperasikan dan memanfaatkan video secara optimal. Keterbatasan fasilitas seperti perangkat proyektor atau komputer di madrasah juga harus diatasi agar video dapat digunakan secara efektif.

B. Vidio Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual yang dipadukan dengan elemen interaksi, seperti kuis, simulasi, maupun tautan navigasi yang memungkinkan peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Dibandingkan video konvensional yang hanya bersifat satu arah, video interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk memilih bagian materi yang ingin dipelajari, menjawab pertanyaan secara langsung, dan menerima umpan balik (feedback) secara real-time. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, mengurangi kejenuhan, serta mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri. (Saputra, Pengembangan Aplikasi “Haji dan Umrah” sebagai Media Pembelajaran PAI Materi Ibadah Haji dan Umrah Berbasis Smartphone, 2023)

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Haji dan Umrah, video interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman konsep yang bersifat prosedural, seperti tata cara ihram, thawaf, sa'i, dan pelaksanaan rukun-rukun lainnya. Dengan menggabungkan ilustrasi animasi, suara narasi, dan fitur interaktif seperti soal pilihan ganda atau drag-and-drop, peserta didik dapat lebih mudah memahami urutan dan syarat sah ibadah haji dan umrah. Selain itu, penggunaan video interaktif membantu menghadirkan suasana visual yang mendekati kondisi nyata di Tanah Suci, yang sebelumnya sulit dicapai dengan metode ceramah atau teks saja.

Kelebihan lain dari video pembelajaran interaktif adalah kemampuannya mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital yang selaras dengan karakteristik peserta didik generasi Z. Peserta didik saat ini cenderung lebih responsif terhadap konten yang dinamis, visual, dan memungkinkan eksplorasi mandiri. Dengan demikian, penerapan video pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan motivasi, minat belajar, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran PAI. Hal ini sejalan dengan pendekatan student-centered learning, di mana siswa menjadi subjek utama dalam proses belajar. (Karsubi, 2023)

Selain itu, video pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai media evaluasi formatif. Melalui fitur kuis, simulasi langkah-langkah ibadah, dan umpan balik otomatis, guru dapat memantau sejauh mana pemahaman siswa

terhadap materi yang disampaikan. Peserta didik juga dapat mengulang kembali bagian yang belum dipahami tanpa harus menunggu sesi tatap muka berikutnya. Dengan demikian, media ini mendukung konsep pembelajaran berkelanjutan (continuous learning) yang lebih efektif dan efisien. Guru pun memiliki data konkret untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa.

Namun, penerapan video pembelajaran interaktif tidak terlepas dari tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, kompetensi guru dalam membuat dan memanfaatkan media digital, serta kesiapan siswa dalam mengoperasikan perangkat. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran interaktif harus dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi sekolah. Pendekatan yang kontekstual, sederhana, namun tetap menarik dan sesuai dengan kurikulum PAI menjadi kunci keberhasilan implementasinya. Secara keseluruhan, video pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh . Namun, kesuksesan penerapannya memerlukan dukungan ekosistem pendidikan yang memadai, mulai dari guru, sarana, hingga motivasi siswa.

1. **Kerangka Pengembangan**

   Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE** karena sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi:

   a. Analysis (Analisis)

   1) Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa kelas VIII MTs terkait materi Haji dan Umrah.

2) Meninjau kesulitan siswa dalam memahami urutan, rukun, wajib, dan tata cara ibadah secara visual.
3) Menganalisis kesiapan teknologi (smartphone, proyektor, atau laptop di sekolah).

b. Design (Perancangan)

1) Menyusun *storyboard* video pembelajaran dengan urutan yang jelas: pengantar, tujuan belajar, materi inti, evaluasi.
2) Menentukan elemen interaktif: tombol navigasi, kuis pilihan ganda, simulasi gerakan manasik, dan umpan balik otomatis.
3) Memilih gaya visual (animasi 2D/3D, ilustrasi lokasi manasik seperti Ka'bah, Mina, dan Arafah).

c. Development (Pengembangan)

1) Menggabungkan narasi suara, ilustrasi gambar/animasi, musik latar yang lembut, serta teks pendukung.
2) Menyisipkan kuis interaktif di setiap akhir submateri dengan umpan balik otomatis.
3) Mengintegrasikan video ke dalam platform yang dapat diakses di kelas (misalnya melalui laptop dan proyektor) maupun secara mandiri oleh siswa.

d. Implementation (Implementasi)

1) Digunakan di kelas PAI oleh guru saat mengajarkan materi haji dan umrah.

2) Siswa dapat mengakses ulang video di rumah melalui tautan atau kode QR.
3) Guru membimbing siswa menjawab kuis dan menjelaskan bagian yang belum dipahami.

e. Evaluation (Evaluasi)

1) Evaluasi formatif dilakukan pada tahap pengembangan (uji ahli media, ahli materi).
2) Evaluasi sumatif dilakukan dengan pre-test dan post-test hasil belajar siswa setelah menggunakan video. (Dyacahyanis, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Haji di SMK Nuris Jember, 2023)

2. Struktur Vidio Pembelajaran Interaktif

Video yang dikembangkan disarankan memiliki durasi 10–15 menit dengan susunan sebagai berikut:

Tabel 2. 1Struktur Vidio Pembelajaran Interaktif

Bagian	Durasi	Konten
Pembukaan	1 menit	Salam pembuka, tujuan pembelajaran
Pengenalan Haji & Umrah	2 menit	Pengertian, dalil Al-Qur’an & Hadis
Rukun dan Wajib Haji	3 menit	Visualisasi rukun & wajib haji dengan narasi
Tata Cara Manasik	3–4 menit	Animasi/prosedur: ihram, thawaf, sa’i, wukuf, melontar jumrah, tahallul

Bagian	Durasi	Konten
Larangan & Nilai Ibadah	2 menit	Larangan saat ihram & nilai karakter (kesabaran, ukhuwah)
Interaksi / Kuis	2 menit	Pertanyaan interaktif tentang urutan atau syarat haji
Penutup	1 menit	Kesimpulan & motivasi religius

3. Fitur Interaktif Utama

a. Siswa dapat memilih sub materi yang ingin ditonton kembali (misalnya: klik tombol “Rukun Haji” atau “Praktik Thawaf”).

b. Kuis Interaktif

1) Soal pilihan ganda atau drag-and-drop urutan manasik.

2) Dilengkapi skor langsung dan umpan balik (“Jawaban Anda benar, thawaf dilakukan 7 kali mengelilingi Ka’bah”).

c. Simulasi Animasi

1) Menampilkan gerakan manasik seperti ihram, sa’i, dan melontar jumrah dalam bentuk animasi 2D/3D.

2) Siswa diminta menjawab langkah berikutnya atau memilih lokasi yang benar.

d. Catatan Penting & Ilustrasi Nilai Karakter

1) Menyisipkan pesan tentang kesabaran, persaudaraan, dan kesetaraan di antara jamaah haji.

2) Menampilkan ilustrasi sederhana tentang larangan ihram dengan simbol visual (misalnya tanda silang untuk memakai wewangian)

e. Akses Online/Offline

1) Video dapat diakses offline melalui flashdisk untuk digunakan guru di kelas.
2) Dapat juga diunggah ke platform seperti Google Classroom atau YouTube (mode tidak publik) agar siswa dapat menontonnya di rumah.

Model video pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keunggulan:

1. Meningkatkan Pemahaman Prosedural**:** Visualisasi dan simulasi membuat siswa lebih mudah memahami langkah-langkah manasik.
2. Mendorong Keterlibatan Siswa: Fitur kuis dan simulasi memberi peran aktif kepada siswa, bukan sekadar menonton.
3. Mendukung Kemandirian Belajar: Siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan tanpa bergantung sepenuhnya pada guru.
4. Efektif di Era Digital: Sesuai dengan karakteristik generasi Z yang terbiasa dengan konten audio-visual.
5. Kontekstual dengan PAI: Menyampaikan nilai religius secara menarik dan sesuai syariat.

C. Materi Haji dan Umrah Dalam PAI

Haji adalah rukun Islam kelima yang wajib dilaksanakan oleh setiap Muslim yang mampu, baik secara fisik, finansial, maupun mental, dengan cara berkunjung ke Baitullah di Makkah untuk melaksanakan serangkaian ibadah tertentu pada waktu yang telah ditentukan, yaitu bulan Dzulhijjah (QS.

Ali Imran [3]:97). Sedangkan umrah adalah ibadah yang serupa dengan haji, namun dapat dilakukan kapan saja sepanjang tahun dengan rukun yang lebih ringkas, tanpa wukuf di Arafah. (Branch, 2009)

Dalam konteks pendidikan PAI di tingkat MTs, pemahaman tentang haji dan umrah sangat penting karena kedua ibadah ini merupakan bagian dari rukun Islam dan memiliki dimensi spiritual, sosial, serta sejarah yang mendalam. Materi ini menanamkan nilai ketaatan, pengorbanan, kesabaran, dan persaudaraan umat Islam di seluruh dunia. Kewajiban haji ditegaskan dalam Firman Allah SWT:

فِيهِ ءَايَٰتُۢ بَيِّنَٰتٞ مَّقَامُ إِبۡرَٰهِيمَۖ وَمَن دَخَلَهُۥ كَانَ ءَامِنٗاۗ وَلِلَّهِ عَلَى ٱلنَّاسِ
حِجُّ ٱلۡبَيۡتِ مَنِ ٱسۡتَطَاعَ إِلَيۡهِ سَبِيلٗاۚ وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ ٱللَّهَ غَنِيٌّ
عَنِ ٱلۡعَٰلَمِينَ ٩٧

Artinya: *"Padanya terdapat tanda-tanda yang nyata, (di antaranya) maqam Ibrahim; barangsiapa memasukinya (Baitullah itu) menjadi amanlah dia; mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam"* (Q.S Ali-Imran: 97)

Hikmah pelaksanaan haji dan umrah tidak hanya menambah ketakwaan kepada Allah, tetapi juga memperkuat persatuan dan persaudaraan umat Islam melalui pertemuan jutaan Muslim dari berbagai negara. Dalam pembelajaran PAI, pengajaran hikmah ini penting agar siswa memahami esensi ibadah, bukan hanya sebagai ritual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran.

a. Rukun dan Wajib Haji

Rukun haji adalah amalan yang jika ditinggalkan, hajinya tidak sah. Rukun haji meliputi:

1. Ihram (niat memulai haji atau umrah),
2. Wukuf di Arafah,
3. Thawaf Ifadah,
4. Sa'i antara Shafa dan Marwah,
5. Tahallul (memotong rambut),
6. Tertib.

b. Wajib haji adalah amalan yang jika ditinggalkan, hajinya tetap sah tetapi wajib membayar dam (denda), antara lain:

1. Ihram dari miqat,
2. Mabit di Muzdalifah,
3. Mabit di Mina,
4. Melontar jumrah,
5. Menjauhi larangan ihram.

c. Tata Cara Pelaksanaan Haji dan Umrah

Tata cara haji dimulai dari ihram di miqat, dilanjutkan dengan wukuf di Arafah, bermalam di Muzdalifah, melontar jumrah di Mina, thawaf ifadah, sa'i, dan diakhiri dengan tahallul. Umrah lebih sederhana: ihram, thawaf, sa'i, dan tahallul. Materi ini sangat cocok disampaikan melalui video pembelajaran interaktif, karena setiap rukun dapat divisualisasikan dalam bentuk animasi atau video nyata, disertai penjelasan suara dan teks. Hal ini memudahkan siswa memahami urutan, tempat, dan larangan selama pelaksanaan haji dan umrah. (Arsyad, 2011)

Penambahan materi tentang haji dan umrah dalam pengembangan video

pembelajaran interaktif bukan hanya memperkaya konten, tetapi juga meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik di MTs. Materi ini akan lebih mudah dipahami dan dihayati melalui media yang menyajikan visual, audio, dan interaksi, sehingga tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai secara lebih efektif.

D. Penelitian Relevan

1. Afifah, Nurdin, dan Mustafa (2024/2025) mengembangkan video berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VII terhadap materi salat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor penguasaan dari 75,5 menjadi 89,5 yang menandakan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar. Temuan ini menegaskan bahwa video interaktif mampu menjadi alternatif media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang lebih menyukai konten visual.
2. Ifa Rachmawati dan Kusmiyati (2023) mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk materi wudu. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini memperoleh hasil validitas yang tinggi dari para ahli, yaitu di atas 95%, dan uji coba kepada siswa menunjukkan respons yang positif. Hasil ini memperkuat bukti bahwa video pembelajaran interaktif tidak hanya valid secara teoritis tetapi juga diterima dengan baik oleh peserta didik karena kemudahan penggunaan dan daya tarik visual yang dimilikinya.
3. Atik Silvia, Nurul Zainab, dan Khoirul Holis (2022) mengembangkan bahan ajar digital berbasis video pembelajaran interaktif untuk materi fikih tentang

salat sunah muakad dan ghoiru muakad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini berhasil meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa. Penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi media interaktif dalam pembelajaran PAI agar dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif.

4. Iskandar, Hendri, dan Halimahturrafiah (2022) mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android untuk kelas IX SMP. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid dengan skor 4,68 (skala 5), yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan untuk pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperkenalkan media berbasis teknologi pada materi ibadah yang sebelumnya lebih banyak diajarkan melalui metode ceramah dan buku teks.
5. Aeni, Yulianti, Fitrika, dan Muhjiliyah (2024) mengembangkan aplikasi "ABIBA" (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) untuk membantu siswa sekolah dasar memahami ketentuan ibadah haji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini memperlihatkan bahwa media berbasis video interaktif juga efektif digunakan pada tingkat pendidikan dasar untuk materi yang bersifat prosedural seperti haji dan umrah.

Dari hasil-hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan belajar, dan motivasi siswa. Namun, sebagian

besar penelitian sebelumnya masih terbatas pada aspek validitas media atau pada level pendidikan yang berbeda, seperti sekolah dasar atau SMP. Selain itu, materi yang dikembangkan umumnya hanya mencakup sebagian dari ajaran ibadah, seperti wudu, salat, atau hanya sebagian rukun haji, sehingga belum menyajikan materi haji dan umrah secara komprehensif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan video pembelajaran interaktif yang menyajikan materi haji dan umrah secara lengkap, mulai dari pengenalan, rukun, wajib, syarat, larangan, hingga simulasi praktik manasik yang sesuai dengan tuntunan syariat. Penelitian ini juga difokuskan pada peserta didik tingkat MTs, khususnya di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh, yang belum banyak menjadi subjek penelitian serupa sebelumnya. Dengan memanfaatkan teknologi video yang dilengkapi fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan umpan balik adaptif, penelitian ini berupaya tidak hanya mengukur validitas media, tetapi juga mengevaluasi efektivitasnya terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Selain itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam konteks implementasi kebijakan pendidikan terkini, yaitu Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dan karakter yang terkandung dalam ibadah haji dan umrah, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung pembentukan siswa yang beriman, bertakwa, serta memiliki karakter religius yang kuat. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran PAI tetapi juga menjawab kebutuhan pembelajaran yang relevan

dengan tantangan pendidikan era digital dan kurikulum yang sedang diterapkan saat ini.

E. Pengembangan Modul Vidio Interaktif

Dalam penelitian pengembangan, hasil pengembangan dapat berupa model atau perangkat pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil pengembangan yang bermutu, diperlukan penilaian. Ada tiga kriteria yang dapat dipenuhi untuk menilai kualitas hasil pengembangan model vidio pembelajaran: (Kreano, 2012)

Pengembangan video pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi inovatif dalam pendidikan PAI yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Video interaktif tidak sekadar menampilkan materi secara visual, tetapi juga mengintegrasikan elemen interaksi aktif seperti kuis, simulasi, navigasi menu, dan umpan balik langsung, sehingga siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi turut berperan dalam memproses informasi.

Proses pengembangan video interaktif biasanya mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kesulitan belajar yang mereka hadapi, misalnya memahami urutan rukun haji atau praktik manasik. Tahap desain meliputi pembuatan storyboard yang menguraikan alur video, pemilihan visual, animasi, narasi, dan kuis interaktif. Pada tahap pengembangan, storyboard direalisasikan menjadi video melalui software multimedia, seperti Adobe Animate, Camtasia, atau Articulate

Storyline, dengan integrasi audio, teks, dan animasi yang menarik. Tahap implementasi meliputi penggunaan video dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri, sedangkan tahap evaluasi mencakup uji validitas media, uji coba kepada siswa, serta analisis hasil belajar untuk menilai efektivitas video interaktif.

Video pembelajaran interaktif memiliki beberapa keunggulan. Pertama, mempermudah pemahaman materi prosedural seperti rukun dan wajib haji, tata cara thawaf, sa'i, wukuf, dan melontar jumrah melalui visualisasi langkah demi langkah. Kedua, meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka aktif menjawab kuis, memilih urutan manasik, atau berinteraksi dengan simulasi virtual. Ketiga, mendukung kemandirian belajar, karena siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan tanpa bergantung sepenuhnya pada guru. Keempat, memfasilitasi internalisasi nilai agama dan karakter melalui visualisasi praktik ibadah dan penekanan nilai-nilai seperti kesabaran, ukhuwah, dan kesetaraan di antara jamaah.

Dari perspektif teori, pengembangan video interaktif ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia Mayer, karena memanfaatkan dual channel processing untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, teori kognitivisme, behaviorisme, konstruktivisme, dan belajar sosial mendukung pendekatan ini, dengan menekankan pemrosesan informasi aktif, penguatan melalui umpan balik, bimbingan dalam zona proksimal, dan belajar melalui observasi praktik ibadah.

Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran interaktif bukan hanya sekadar inovasi teknologi, tetapi juga sarana yang strategis, efektif, dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi haji dan umrah, serta membentuk sikap religius dan karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan PAI di era digital.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Keadaan yang sangat kompleks di dalam dunia pendidikan mengakibatkan diperlukan pendekatan penelitian yang lebih evolusioner yaitu pengembangan. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut (Arikunto, Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik, 2019)

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (analysis, design, developmeNnt, implementation, evaluation), yang merupakan suatu model yang merinci tahapan-tahapan secara sistematis dan sistemik dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan. Model pengembangan ini utamanya digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh , yang merupakan salah satu madrasah tsanawiyah unggulan di daerah tersebut. Sekolah ini memiliki visi dan misi pendidikan yang menekankan penguatan

pendidikan agama Islam, termasuk penguasaan praktik ibadah seperti haji dan umrah, serta pengembangan karakter siswa. MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh memiliki fasilitas pendukung pembelajaran, seperti ruang kelas yang nyaman, laboratorium komputer, dan akses internet, yang memungkinkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk video interaktif. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kondisi siswa yang berada pada jenjang pendidikan menengah pertama, usia yang cukup memahami konsep abstrak, serta kebutuhan media pembelajaran inovatif untuk materi ibadah yang bersifat praktis.

Selain itu, lokasi penelitian juga dipilih karena relevansi konteks sosial dan budaya siswa dengan materi haji dan umrah. Sebagai madrasah yang memiliki fokus keagamaan, siswa MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh terbiasa dengan pembelajaran PAI, namun masih membutuhkan media yang memudahkan visualisasi praktik manasik haji. Keberadaan guru PAI yang berkompeten serta lingkungan sekolah yang mendukung inovasi pendidikan digital menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi video pembelajaran interaktif. Dengan kondisi tersebut, MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh dianggap sebagai lokasi yang representatif untuk mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran ini secara menyeluruh.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi haji dan umrah ini mengikuti model ADDIE *(Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation), yang merupakan kerangka kerja sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa. Model ini dipilih karena mampu mengintegrasikan tahapan perencanaan, pengembangan, penggunaan, dan evaluasi secara berkesinambungan, sehingga hasil akhir media memiliki kualitas yang valid, efektif, dan aplikatif.

Tahap pertama, ***Analysis*** **(Analisis)**, dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran PAI, khususnya materi haji dan umrah. Analisis ini mencakup pengamatan langsung di kelas, wawancara dengan guru, serta studi literatur terkait materi dan media pembelajaran PAI. Tahap ini bertujuan untuk menemukan kesulitan siswa dalam memahami rukun, wajib, dan tata cara manasik haji, sehingga media yang dikembangkan dapat menjawab permasalahan tersebut.

Tahap kedua, ***Design*** **(Desain)**, berfokus pada perancangan video pembelajaran, termasuk pembuatan storyboard, pemilihan animasi, narasi, teks interaktif, dan kuis untuk setiap submateri. Pada tahap ini ditentukan alur penyampaian materi, durasi setiap segmen, dan fitur interaktif yang akan disisipkan agar siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Tahap ketiga, ***Development (*****Pengembangan)**, merupakan proses produksi video sesuai storyboard yang telah dibuat. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan software multimedia seperti **Camtasia, Adobe Animate, atau Articulate Storyline** untuk menghasilkan video yang lengkap dengan animasi, audio narasi, teks, dan kuis interaktif. Video kemudian diuji

terlebih dahulu oleh ahli materi dan media untuk memastikan validitas konten dan kualitas penyampaian.

Tahap keempat, ***Implementation*** **(Implementasi)**, dilakukan dengan memanfaatkan video pembelajaran di kelas maupun untuk belajar mandiri siswa di rumah. Guru membimbing siswa menggunakan video ini dan mengarahkan mereka untuk menyelesaikan kuis interaktif serta simulasi manasik yang tersedia.

Tahap terakhir, ***Evaluation*** **(Evaluasi)**, dilakukan untuk menilai efektivitas video pembelajaran. Evaluasi meliputi penilaian oleh ahli, tanggapan siswa melalui kuesioner, serta pengukuran peningkatan hasil belajar siswa melalui **pre-test dan post-test**. Analisis data digunakan untuk mengetahui sejauh mana video interaktif mampu meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. (Mayer, 2009)

Dengan prosedur pengembangan ini, video pembelajaran interaktif diharapkan tidak hanya valid secara akademis, tetapi juga relevan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran PAI yang inovatif dan kontekstual bagi siswa MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh .

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan variabel yang telah ditetapkan. Instrumen penelitian merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data agar tujuan penelitian dapat tercapai secara valid dan reliabel. Dalam

penelitian pengembangan video pembelajaran PAI interaktif pada materi haji dan umrah ini, instrumen disusun untuk menilai validitas media, efektivitas pembelajaran, serta respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Instrumen pertama adalah lembar validasi media, yang digunakan oleh ahli materi PAI dan ahli media pembelajaran untuk menilai kualitas video dari segi konten, visual, audio narasi, interaktivitas, dan kesesuaian dengan kurikulum. Lembar validasi ini menggunakan skala Likert 4–5 poin untuk menentukan tingkat kesesuaian setiap aspek media.

Instrumen kedua adalah tes tertulis berupa pre-test dan post-test, yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi haji dan umrah setelah menggunakan video pembelajaran interaktif. Tes ini mencakup soal pilihan ganda, isian, dan uraian singkat yang mengukur penguasaan siswa terhadap rukun dan wajib haji, urutan manasik, serta nilai-nilai ibadah seperti kesabaran, disiplin, dan ukhuwah. Selanjutnya, instrumen ketiga adalah kuesioner atau angket respons siswa, yang bertujuan menilai tingkat keterlibatan, motivasi, dan persepsi siswa terhadap video pembelajaran. Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan tertutup menggunakan skala Likert serta pertanyaan terbuka untuk memperoleh saran dan tanggapan siswa.

Instrumen keempat adalah lembar observasi guru, yang digunakan untuk menilai praktik penggunaan video di kelas, interaksi siswa dengan media, serta tingkat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan checklist yang mencakup aktivitas seperti mengikuti video hingga selesai, menjawab kuis, bertanya, dan

berdiskusi. Terakhir, penelitian ini juga menggunakan dokumentasi, berupa foto, tangkapan layar, atau rekaman aktivitas siswa saat menggunakan video, sebagai bukti visual yang mendukung data lain.

Dengan menggunakan kombinasi instrumen tersebut, penelitian ini mampu memperoleh data secara komprehensif, valid, dan reliabel, baik dari sisi kualitas media pembelajaran, efektivitas peningkatan hasil belajar siswa, maupun respons dan keterlibatan peserta didik, sehingga pengembangan video pembelajaran interaktif dapat dievaluasi secara ilmiah dan diperbaiki sesuai kebutuhan pendidikan PAI di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam penelitian, baik mengenai validitas media, efektivitas pembelajaran, maupun respons siswa. Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi haji dan umrah ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode sebagai berikut:

1. Observasi
    a. Digunakan untuk memperoleh informasi tentang kondisi pembelajaran sebelum dan selama penggunaan video interaktif.
    b. Observasi dilakukan terhadap interaksi siswa dengan media, keterlibatan aktif, serta peran guru dalam membimbing penggunaan video.

c. Data observasi dicatat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, sehingga dapat dianalisis secara kualitatif.

2. Tes Tertulis (Pre-test dan Post-test)
    a. Tes tertulis digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi haji dan umrah.
    b. Pre-test diberikan sebelum penggunaan video interaktif, sedangkan post-test diberikan setelah penggunaan media.
    c. Hasil tes dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.
3. Angket/Kuesioner
    a. Digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respons, motivasi, dan persepsi siswa terhadap video pembelajaran.
    b. Angket berbentuk skala Likert untuk menilai aspek keterlibatan, ketertarikan, dan kemudahan pemahaman, serta pertanyaan terbuka untuk memperoleh masukan dan saran siswa
4. Lembar Validasi Ahli
    a. Digunakan untuk menilai kualitas media video dari segi konten, visual, audio, interaktivitas, dan kesesuaian kurikulum.
    b. Ahli materi dan ahli media mengisi lembar validasi, yang kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat validitas media. (Arikunto, Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik, 2019)

Dengan kombinasi teknik pengumpulan data ini, penelitian dapat memperoleh informasi yang komprehensif dan valid, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, sehingga evaluasi terhadap video pembelajaran interaktif dapat dilakukan secara menyeluruh dan akurat.

F. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data merupakan prosedur yang digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data agar tujuan penelitian dapat tercapai. Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi haji dan umrah ini, data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sesuai jenis instrumen yang digunakan.

1. Analisis Data Kualitatif
    a. Digunakan untuk menilai validitas media melalui tanggapan ahli materi dan ahli media, serta respon siswa dan guru terhadap video pembelajaran.
    b. Data kualitatif diperoleh dari lembar validasi, observasi, dan pertanyaan terbuka pada angket.
    c. Analisis dilakukan dengan cara mengelompokkan, menyederhanakan, dan menafsirkan data untuk mendapatkan gambaran kualitas media, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan.

2. Analisis Data Kuantitatif

   a. Digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test.

   b. Hasil tes dihitung menggunakan persentase peningkatan skor dengan rumus:

      $$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{\text{Nilai Post-test} - \text{Nilai Pre-test}}{\text{Nilai Pre-test}} \times 100\%$$

   Analisis ini menunjukkan sejauh mana media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa terhadap materi haji dan umrah.

3. Analisis Gabungan

   i. Selain analisis terpisah, hasil kualitatif dan kuantitatif dianalisis secara terpadu untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang validitas, efektivitas, dan respon peserta didik terhadap media.

   ii. Analisis ini juga digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. (Nasution, 2000)

Dengan teknik analisis data ini, penelitian tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang valid dan efektif, tetapi juga memperoleh informasi mendalam mengenai keterlibatan, motivasi, dan persepsi siswa, sehingga pengembangan video pembelajaran PAI interaktif dapat dilakukan secara ilmiah dan aplikatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

Penelitian ini dilaksanakan di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh, salah satu lembaga pendidikan Islam swasta yang berada di bawah pembinaan Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini beralamat di Jalan Soekarno Hatta Nomor 20, Kecamatan Payakumbuh Barat, Kota Payakumbuh, Provinsi Sumatera Barat. Berdasarkan data satuan pendidikan nasional, madrasah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10311400 dan menyelenggarakan pendidikan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs). Status madrasah adalah swasta dengan akreditasi B, sehingga telah memenuhi standar mutu penyelenggaraan pendidikan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan pemerintah.

MTsS Ma'had Islamy didirikan berdasarkan Surat Keputusan Nomor 39 Tahun 1987 tanggal 17 Februari 1987, sedangkan izin operasional madrasah diterbitkan melalui Surat Keputusan Nomor 284 Tahun 2013 tanggal 1 Oktober 2013. Sejak berdiri, madrasah ini terus berupaya meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan melalui pengembangan sumber daya manusia, penyediaan sarana pembelajaran,

serta penerapan berbagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sebagai lembaga pendidikan Islam, MTsS Ma'had Islamy memiliki komitmen dalam membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Proses pendidikan di madrasah tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik melalui pembiasaan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, seluruh mata pelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam, diarahkan untuk membentuk karakter peserta didik yang religius, disiplin, bertanggung jawab, dan mampu mengamalkan ajaran Islam secara benar.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, MTsS Ma'had Islamy mengimplementasikan kurikulum yang berlaku sesuai dengan kebijakan Kementerian Agama. Guru diberikan keleluasaan untuk memilih model, strategi, metode, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Pendekatan tersebut bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

2. Kondisi Pembelajaran Mata Pelajaran Fikih

Mata pelajaran Fikih merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam rumpun Pendidikan Agama Islam yang memiliki peran penting

dalam membentuk pemahaman peserta didik mengenai hukum-hukum syariat Islam. Pembelajaran Fikih tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga menanamkan kemampuan peserta didik dalam mengamalkan berbagai bentuk ibadah sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an dan As-Sunnah. Salah satu materi yang dipelajari pada jenjang Madrasah Tsanawiyah adalah materi Haji dan Umrah, yang memuat konsep, syarat, rukun, wajib, sunnah, larangan, serta tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, proses pembelajaran materi Haji dan Umrah masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru telah berusaha menjelaskan setiap tahapan pelaksanaan ibadah haji secara sistematis, namun keterbatasan media pembelajaran menyebabkan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami urutan pelaksanaan ibadah secara menyeluruh. Materi yang bersifat prosedural dan membutuhkan visualisasi belum sepenuhnya dapat dipahami apabila hanya dijelaskan melalui uraian lisan dan teks.

Selain itu, karakteristik peserta didik pada jenjang Madrasah Tsanawiyah menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang menarik, interaktif, dan melibatkan unsur visual maupun audio. Peserta didik cenderung lebih antusias ketika guru menggunakan media pembelajaran digital dibandingkan

pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian beberapa ahli yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman peserta didik karena informasi disampaikan melalui kombinasi gambar, animasi, teks, suara, dan video. Integrasi berbagai unsur tersebut dapat membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

3. Kondisi Awal Pembelajaran Materi Haji dan Umrah

Materi Haji dan Umrah merupakan salah satu materi Fikih yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan materi lainnya karena memuat rangkaian ibadah yang harus dilakukan secara berurutan. Peserta didik tidak hanya dituntut memahami definisi maupun hukum pelaksanaan ibadah haji, tetapi juga harus mampu menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan ibadah mulai dari ihram, thawaf, sa'i, wukuf di Arafah, mabit di Muzdalifah, melontar jumrah di Mina, hingga tahallul. Kompleksitas materi tersebut memerlukan media pembelajaran yang mampu menampilkan visualisasi secara nyata agar peserta didik memperoleh gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan manasik haji.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengingat urutan pelaksanaan ibadah haji. Mereka lebih mudah memahami materi apabila guru memberikan contoh melalui gambar atau video dibandingkan penjelasan yang hanya disampaikan secara lisan. Namun demikian, media pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian belum mampu memvisualisasikan seluruh tahapan pelaksanaan ibadah secara lengkap sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru.

Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan video interaktif pada materi Haji dan Umrah. Video yang dikembangkan tidak hanya berisi penjelasan materi, tetapi juga dilengkapi dengan animasi, ilustrasi pelaksanaan ibadah, narasi, musik latar, serta evaluasi interaktif berupa soal pilihan ganda yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik.

Pengembangan video interaktif dalam penelitian ini juga didasarkan pada pandangan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperjelas

penyampaian informasi, serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, pengembangan video interaktif pada materi Haji dan Umrah diharapkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Fikih di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

B. Hasil Penelitian

1. Bentuk Desain Video Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

Pengembangan video interaktif pada materi Haji dan Umrah dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).* Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan suatu produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada rumusan masalah pertama, peneliti memfokuskan pembahasan pada dua tahapan awal, yaitu Analysis (analisis) dan Design (perancangan). Kedua tahapan tersebut menjadi landasan utama dalam menghasilkan rancangan video interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi Haji dan Umrah.

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi nyata proses pembelajaran Fikih di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Informasi tersebut diperoleh melalui

observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih, serta analisis dokumen pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar. Hasil analisis selanjutnya dijadikan dasar dalam merancang desain video interaktif sehingga produk yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Branch yang menyatakan bahwa tahap analisis merupakan fondasi utama dalam pengembangan media pembelajaran karena seluruh keputusan pada tahap perancangan didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran.

Selanjutnya, tahap desain dilakukan untuk menerjemahkan hasil analisis ke dalam bentuk rancangan produk. Pada tahap ini peneliti menyusun alur pembelajaran, storyboard, desain tampilan, pemilihan ilustrasi, animasi, audio, serta evaluasi interaktif yang akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia sehingga media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami konsep dan prosedur pelaksanaan ibadah haji secara lebih mudah. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa video interaktif yang dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, narasi, dan evaluasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkuat pemahaman konseptual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model ADDIE yang bertujuan mengidentifikasi berbagai kebutuhan pembelajaran sebelum media dikembangkan. Analisis dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kondisi peserta didik, kebutuhan guru, karakteristik materi, serta tuntutan kurikulum. Dalam penelitian ini, tahap analisis dilaksanakan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih, dan studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa pembelajaran materi Haji dan Umrah masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru telah berusaha menjelaskan materi secara sistematis, namun media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan visualisasi mengenai tahapan pelaksanaan ibadah haji secara utuh. Akibatnya, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami urutan pelaksanaan ibadah haji dan umrah serta kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Karakteristik materi Haji dan Umrah yang bersifat prosedural menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi secara nyata. Materi mengenai ihram, thawaf, sa'i, wukuf di Arafah, mabit di Muzdalifah, melontar jumrah, hingga tahallul akan lebih

mudah dipahami apabila disampaikan melalui media audiovisual yang menampilkan simulasi atau animasi daripada hanya melalui penjelasan verbal. Oleh karena itu, hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif merupakan alternatif yang sesuai untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Ketika guru menggunakan media visual seperti gambar atau video, perhatian peserta didik meningkat dan mereka lebih aktif mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik mendukung penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran Fikih.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan evaluasi dalam satu kesatuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video interaktif pada materi Haji dan Umrah yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kondisi pembelajaran yang diharapkan. Kegiatan ini menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan tata cara pelaksanaan ibadah haji secara sistematis sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memperoleh gambaran mengenai praktik pelaksanaannya.

Di sisi lain, peserta didik mengharapkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, serta memanfaatkan teknologi yang dekat dengan kehidupan mereka. Penggunaan media video interaktif dipandang mampu memenuhi kebutuhan tersebut karena menggabungkan unsur gambar, animasi, suara, teks, dan evaluasi dalam satu media pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hasil analisis kebutuhan kemudian dirangkum pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan

Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
Kondisi pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku paket.
Karakteristik materi	Materi Haji dan Umrah bersifat prosedural sehingga membutuhkan visualisasi.
Karakteristik peserta didik	Peserta didik lebih tertarik pada media audiovisual yang interaktif.
Kebutuhan guru	Guru memerlukan media yang dapat menjelaskan tahapan ibadah secara konkret.
Solusi yang dipilih	Pengembangan video interaktif berbasis animasi, narasi, dan evaluasi.

Berdasarkan tabel 4.1 di atas hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif merupakan solusi yang relevan terhadap permasalahan pembelajaran yang ditemukan. Media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta membantu peserta didik memahami tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah secara lebih komprehensif.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan salah satu tahapan penting dalam model pengembangan ADDIE karena berfungsi sebagai dasar dalam menentukan isi, tujuan, dan arah pengembangan media

pembelajaran. Media yang dikembangkan harus selaras dengan kurikulum yang diterapkan di madrasah agar mampu mendukung pencapaian kompetensi peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, sebelum merancang video interaktif, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran guru mata pelajaran Fikih, diketahui bahwa pembelajaran materi Haji dan Umrah telah disusun sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku pada madrasah. Materi tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep mengenai pengertian, hukum, syarat, rukun, wajib, sunnah, dan larangan haji serta umrah, tetapi juga menuntut peserta didik memahami tata cara pelaksanaan ibadah secara runtut sesuai dengan ketentuan syariat Islam. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan teori, tetapi juga harus mampu memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik memahami praktik pelaksanaan ibadah secara nyata.

Hasil analisis menunjukkan bahwa karakteristik materi Haji dan Umrah memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi karena terdiri atas beberapa tahapan ibadah yang saling berkaitan. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan urutan pelaksanaan ibadah mulai dari ihram, thawaf, sa'i, wukuf di Arafah, mabit di Muzdalifah,

melontar jumrah di Mina, hingga tahallul. Materi tersebut akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media yang mampu menampilkan ilustrasi visual, animasi, dan simulasi pelaksanaan ibadah sehingga peserta didik memperoleh gambaran yang konkret mengenai setiap tahapan yang dipelajari.

Selain memperhatikan kesesuaian materi, analisis kurikulum juga dilakukan terhadap tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Tujuan pembelajaran menjadi acuan dalam penyusunan isi video, penyajian materi, pemberian contoh, hingga penyusunan evaluasi. Dengan demikian, setiap komponen dalam video interaktif dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara utuh.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan video interaktif sangat sesuai dengan karakteristik kurikulum yang diterapkan pada mata pelajaran Fikih. Video interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memvisualisasikan materi yang bersifat prosedural sehingga membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

Tabel 4. 2 Hasil Analisis Kurikulum

Komponen	Hasil Analisis
Mata Pelajaran	Fikih
Materi	Haji dan Umrah
Karakteristik Materi	Bersifat konseptual dan prosedural
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik memahami konsep dan tata cara pelaksanaan Haji dan Umrah sesuai syariat Islam
Kebutuhan Media	Media audiovisual interaktif yang mampu memvisualisasikan setiap tahapan ibadah
Produk yang Dikembangkan	Video interaktif berbasis animasi dan evaluasi

Berdasarkan tabel 4.2 di atas hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan pembelajaran Fikih. Media yang dikembangkan dirancang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi peserta didik dalam memahami urutan pelaksanaan ibadah haji melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan evaluasi interaktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal, kebutuhan belajar, gaya belajar, serta kemampuan peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran Fikih. Informasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan desain media yang sesuai sehingga video interaktif yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, peserta didik MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh menunjukkan karakteristik yang beragam dalam menerima materi pelajaran. Sebagian besar peserta didik lebih mudah memahami materi ketika guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat visual dibandingkan dengan penyampaian materi melalui metode ceramah. Penggunaan gambar, animasi, maupun video mampu meningkatkan perhatian peserta didik sehingga mereka lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, peserta didik pada jenjang Madrasah Tsanawiyah berada pada fase perkembangan remaja awal yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap penggunaan teknologi digital. Mereka terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi cenderung lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam pengembangan video interaktif.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mengingat urutan

pelaksanaan ibadah haji apabila materi hanya disampaikan melalui penjelasan lisan. Sebaliknya, ketika guru memperlihatkan gambar atau video mengenai pelaksanaan manasik haji, peserta didik lebih mudah memahami setiap tahapan ibadah. Hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual memiliki peran penting dalam membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik tersebut, video interaktif dirancang menggunakan ilustrasi animasi, warna yang menarik, narasi yang komunikatif, bahasa yang sederhana, serta evaluasi interaktif berupa soal pilihan ganda. Desain tersebut diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. 3 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Aspek	Hasil Analisis
Usia	Remaja awal (jenjang MTs)
Karakteristik Belajar	Menyukai pembelajaran visual dan interaktif
Kesulitan Belajar	Memahami urutan pelaksanaan Haji dan Umrah
Minat terhadap Teknologi	Tinggi
Kebutuhan Media	Video interaktif dengan animasi, narasi, dan evaluasi

Berdasarkan tabel 4.3 di atas bahwa hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan desain video interaktif sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dengan mempertimbangkan aspek perkembangan kognitif, minat belajar, dan kebiasaan penggunaan teknologi, video interaktif diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

4) Analisis Materi

Analisis materi merupakan salah satu tahapan penting dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk

mengidentifikasi karakteristik materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran. Tahap ini dilakukan agar materi yang disajikan dalam video interaktif sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, analisis materi juga bertujuan untuk menentukan ruang lingkup materi, kedalaman pembahasan, serta strategi penyajian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Haji dan Umrah pada mata pelajaran Fikih di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih yang menunjukkan bahwa materi Haji dan Umrah merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik. Kesulitan tersebut disebabkan karena materi tidak hanya memuat konsep-konsep teoritis, tetapi juga menjelaskan rangkaian pelaksanaan ibadah yang harus dilakukan secara berurutan sesuai dengan tuntunan syariat Islam. Apabila peserta didik hanya mempelajari materi melalui buku teks atau penjelasan lisan dari guru, maka mereka cenderung mengalami kesulitan dalam membayangkan proses pelaksanaan ibadah secara nyata.

Secara substansi, materi Haji dan Umrah mencakup berbagai pokok bahasan yang saling berkaitan, yaitu pengertian haji dan

umrah, dasar hukum pelaksanaan haji, syarat wajib haji, rukun haji, wajib haji, sunnah haji, larangan selama ihram, tata cara pelaksanaan ibadah haji, tata cara pelaksanaan ibadah umrah, serta hikmah pelaksanaan ibadah haji dan umrah. Keseluruhan materi tersebut disusun secara sistematis di dalam video interaktif sehingga peserta didik dapat memahami setiap konsep secara bertahap tanpa mengalami kesulitan dalam menghubungkan antar materi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa karakteristik materi Haji dan Umrah lebih efektif apabila disajikan melalui media yang mampu menampilkan ilustrasi visual dan animasi. Sebagai contoh, penjelasan mengenai pelaksanaan thawaf akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik melihat animasi jamaah mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh putaran daripada hanya membaca deskripsi di dalam buku. Demikian pula dengan materi sa'i, wukuf di Arafah, mabit di Muzdalifah, melontar jumrah di Mina, hingga tahallul akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik memperoleh gambaran visual mengenai setiap tahapan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti kemudian menyusun alur penyajian materi secara sistematis mulai dari konsep dasar hingga pelaksanaan ibadah secara lengkap. Penyusunan materi juga memperhatikan kesinambungan antara tujuan pembelajaran, isi materi, contoh ilustrasi, serta evaluasi yang disajikan pada akhir video. Dengan demikian, video interaktif tidak hanya berfungsi

sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana belajar yang mampu membantu peserta didik memahami konsep dan prosedur pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah secara lebih utuh.

Penyajian materi dalam video interaktif dirancang menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik Madrasah Tsanawiyah. Setiap pokok materi didukung oleh gambar, animasi, narasi, dan teks sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui dua saluran informasi, yaitu visual dan auditori. Penyajian seperti ini sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi gambar dan narasi dibandingkan hanya menggunakan teks semata. Selain itu, penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konseptual, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (misalnya, penelitian Aeni & Suryana, 2023; Rahmawati dkk., 2024).

Untuk memberikan gambaran mengenai ruang lingkup materi yang dikembangkan, hasil analisis materi dapat disajikan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Materi

No.	Materi	Submateri	Penyajian dalam Video
1	Pengertian Haji dan Umrah	Definisi dan pengertian	Narasi, teks, dan ilustrasi
2	Dasar Hukum	Dalil Al-Qur'an dan Hadis	Teks dan narasi
3	Syarat dan Rukun	Syarat wajib dan rukun haji	Animasi dan penjelasan
4	Wajib Haji	Kewajiban dalam ibadah haji	Animasi dan ilustrasi
5	Sunnah dan Larangan	Sunnah serta larangan ihram	Teks, gambar, dan narasi
6	Tata Cara Haji	Urutan pelaksanaan manasik	Animasi langkah demi langkah
7	Tata Cara Umrah	Pelaksanaan umrah	Animasi dan narasi
8	Evaluasi	Soal pilihan ganda	Interaktif dengan umpan balik

Berdasarkan hasil analisis materi pada tabel 4.4 tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi Haji dan Umrah memiliki karakteristik yang sangat sesuai untuk dikembangkan dalam bentuk video interaktif. Penyajian materi melalui kombinasi animasi, ilustrasi, narasi, dan evaluasi interaktif diharapkan mampu membantu peserta didik memahami konsep serta urutan pelaksanaan ibadah secara lebih mudah dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Oleh karena

itu, hasil analisis materi menjadi dasar bagi peneliti dalam menyusun desain video interaktif pada tahap berikutnya.

5) Analisis Media

Analisis media merupakan salah satu tahapan penting dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk menentukan jenis media yang paling sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media yang tepat akan memberikan pengaruh terhadap efektivitas penyampaian materi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, sebelum melakukan pengembangan produk, peneliti terlebih dahulu menganalisis berbagai alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi Haji dan Umrah.

Berdasarkan hasil observasi di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru pada materi Haji dan Umrah masih didominasi oleh buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta penjelasan secara lisan melalui metode ceramah dan diskusi. Meskipun media tersebut telah membantu guru dalam menyampaikan materi, namun belum mampu memberikan gambaran nyata mengenai tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami urutan pelaksanaan manasik haji karena materi yang

dipelajari bersifat prosedural dan membutuhkan visualisasi secara langsung.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih juga menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru mengungkapkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media berbasis audiovisual dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Selain itu, guru juga mengharapkan adanya media yang dapat digunakan secara fleksibel baik dalam pembelajaran tatap muka maupun sebagai bahan belajar mandiri di luar kelas.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti memilih video interaktif sebagai media yang dikembangkan dalam penelitian ini. Video interaktif dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, narasi, dan evaluasi dalam satu media pembelajaran. Kombinasi berbagai unsur tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, terutama pada materi Haji dan Umrah yang memerlukan visualisasi setiap tahapan pelaksanaan ibadah. Selain itu, keberadaan fitur evaluasi interaktif di dalam video memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

mengukur tingkat pemahamannya secara langsung setelah mempelajari materi.

Video interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang menggunakan tampilan yang sederhana, menarik, dan mudah dioperasikan oleh peserta didik. Produk dilengkapi dengan halaman pembuka, menu materi, animasi pelaksanaan manasik haji, narasi penjelasan, ilustrasi gambar, musik latar yang tidak mengganggu konsentrasi, serta soal evaluasi interaktif pada akhir pembelajaran. Seluruh komponen tersebut disusun secara sistematis sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Pemilihan video interaktif sebagai media pembelajaran juga didasarkan pada teori *Cognitive Theory of Multimedia* Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami suatu materi apabila informasi disampaikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan teks atau penjelasan verbal. Dengan menggabungkan unsur visual dan auditori secara seimbang, video interaktif mampu mengurangi beban kognitif peserta didik sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami konsep yang dipelajari.

Selain didukung oleh teori pembelajaran multimedia, hasil penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan video

interaktif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir melaporkan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kritis. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan video interaktif juga dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang bersifat konseptual maupun prosedural karena penyajian materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil analisis media tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa video interaktif merupakan media yang paling sesuai untuk dikembangkan pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Media ini dipilih karena mampu menjawab kebutuhan guru dan peserta didik, sesuai dengan karakteristik materi yang membutuhkan visualisasi, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

Tabel 4. 5 Hasil Analisis Media

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
1	Media yang digunakan guru	Buku paket, LKPD, ceramah, dan diskusi
2	Kelemahan media	Belum mampu memvisualisasikan tata cara Haji dan Umrah secara utuh
3	Kebutuhan guru	Media yang menarik, mudah digunakan, dan mampu menjelaskan materi secara konkret
4	Kebutuhan peserta didik	Media audiovisual yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami
5	Media yang dipilih	Video interaktif berbasis animasi
6	Alasan pemilihan	Mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan evaluasi dalam satu media
7	Luaran produk	Video interaktif materi Haji dan Umrah yang valid, praktis, dan efektif

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh masih didominasi oleh buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta metode ceramah dan diskusi. Media tersebut telah membantu guru dalam menyampaikan materi, namun belum mampu memberikan visualisasi yang utuh mengenai tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah. Padahal, materi Haji dan Umrah merupakan materi yang bersifat prosedural sehingga membutuhkan media yang

dapat menampilkan urutan pelaksanaan ibadah secara jelas dan sistematis agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil analisis juga menunjukkan adanya kesesuaian antara kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru mengharapkan media yang dapat membantu menjelaskan materi secara lebih konkret, sedangkan peserta didik cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif merupakan alternatif yang tepat untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan.

Pemilihan video interaktif sebagai produk yang dikembangkan didasarkan pada kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, narasi, dan evaluasi interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Melalui integrasi tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai konsep Haji dan Umrah, tetapi juga dapat mengamati simulasi pelaksanaan ibadah secara visual serta mengukur pemahamannya melalui soal evaluasi yang tersedia pada akhir pembelajaran. Dengan demikian, video interaktif diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna.

Hasil analisis media tersebut selanjutnya menjadi dasar bagi peneliti untuk memasuki tahap berikutnya dalam model ADDIE, yaitu tahap perancangan *(design)*. Pada tahap ini, seluruh hasil analisis kebutuhan diterjemahkan ke dalam rancangan produk berupa video interaktif yang disusun secara sistematis, mulai dari penyusunan konsep, storyboard, tampilan antarmuka, penyajian materi, hingga evaluasi pembelajaran. Tahap perancangan ini bertujuan menghasilkan desain media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan tahapan kedua dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan menerjemahkan hasil analisis kebutuhan ke dalam rancangan produk pembelajaran yang sistematis. Pada tahap ini peneliti menyusun konsep pengembangan video interaktif berdasarkan hasil analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, serta kebutuhan guru yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Rancangan yang disusun tidak hanya berorientasi pada aspek estetika tampilan, tetapi juga memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran agar media yang dikembangkan mampu memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Dalam penelitian ini, tahap perancangan dilakukan secara bertahap melalui penyusunan konsep desain produk, penyusunan storyboard, penyusunan *Flowchart*, perancangan antarmuka (*interface*), penyusunan

materi, penyisipan animasi, penyusunan evaluasi interaktif, hingga perancangan tampilan penutup. Setiap komponen dirancang agar saling terintegrasi sehingga menghasilkan video interaktif yang mudah digunakan, menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah.

Tahap perancangan juga memperhatikan prinsip-prinsip *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yaitu mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi secara proporsional sehingga peserta didik tidak mengalami *cognitive overload*. Selain itu, desain video dikembangkan berdasarkan prinsip *user-centered design*, yaitu media dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara aktif tanpa mengalami kesulitan dalam memahami alur penyajian materi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan aspek pedagogis dan antarmuka yang baik mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar secara signifikan (Sari et al., 2023; Rahmawati et al., 2024).

Berdasarkan tahapan tersebut, proses perancangan video interaktif dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Penyusunan Konsep Desain Produk

Penyusunan konsep desain produk merupakan langkah awal pada tahap perancangan. Kegiatan ini bertujuan untuk menentukan bentuk media yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis

kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menetapkan bahwa media yang dikembangkan berupa video interaktif yang memadukan unsur visual, audio, animasi, teks, dan evaluasi pembelajaran dalam satu kesatuan media.

Konsep video interaktif dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan media konvensional. Melalui kombinasi berbagai unsur multimedia tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengamati simulasi pelaksanaan ibadah haji, mendengarkan penjelasan materi, membaca informasi penting, serta berinteraksi dengan soal evaluasi yang disajikan pada akhir pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya secara mandiri.

Dalam menyusun konsep produk, peneliti menetapkan beberapa komponen utama yang akan dimuat dalam video interaktif, yaitu halaman pembuka (*opening*), tujuan pembelajaran, penyajian materi, ilustrasi animasi manasik haji, latihan soal interaktif, serta halaman penutup. Seluruh komponen tersebut disusun secara sistematis agar peserta didik memperoleh alur pembelajaran yang runtut mulai dari pengenalan materi hingga evaluasi hasil belajar.

Selain memperhatikan aspek isi, peneliti juga merancang konsep visual video dengan menggunakan dominasi warna hijau,

putih, dan biru yang identik dengan nuansa Islami dan memberikan kesan nyaman bagi pengguna. Penggunaan ilustrasi kartun dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah yang cenderung lebih tertarik pada media visual yang komunikatif dan menarik dibandingkan tampilan yang didominasi teks. Pemilihan jenis huruf, ukuran teks, ikon, dan tata letak setiap komponen juga disesuaikan agar mudah dibaca ketika video ditampilkan melalui layar proyektor maupun perangkat digital lainnya.

Konsep desain produk yang telah disusun selanjutnya menjadi acuan dalam penyusunan storyboard dan *Flowchart* sehingga proses pengembangan media dapat dilakukan secara sistematis dan terarah.

Tabel 4. 6 Konsep Desain Produk Video Interaktif

Komponen	Deskripsi
Jenis Media	Video interaktif berbasis multimedia
Materi	Haji dan Umrah
Sasaran	Peserta didik kelas VIII MTs
Pendekatan	Multimedia interaktif
Unsur Media	Teks, audio, animasi, gambar, video, evaluasi
Warna Dominan	Hijau, putih, biru
Jenis Huruf	Mudah dibaca *(sans serif)*
Bentuk Evaluasi	Pilihan ganda interaktif
Output	Video interaktif pembelajaran

Berdasarkan Tabel 4.6, konsep desain produk disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Pemilihan video interaktif sebagai produk utama didasarkan pada kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai unsur multimedia sehingga materi Haji dan Umrah dapat disajikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Kombinasi teks, narasi, animasi, dan evaluasi interaktif diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain itu, desain visual produk juga dirancang untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna. Pemilihan warna, jenis huruf, tata letak, dan ilustrasi tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga memperhatikan prinsip keterbacaan (*readability*) dan kemudahan penggunaan (*usability*). Dengan demikian, konsep desain yang disusun tidak hanya menghasilkan media yang menarik secara visual, tetapi juga mendukung efektivitas penyampaian materi dan pencapaian tujuan pembelajaran.

2) Penyusunan *Storyboard*

Setelah konsep desain produk ditetapkan, langkah berikutnya adalah menyusun *storyboard*. Storyboard merupakan rancangan awal yang menggambarkan urutan tampilan, isi materi, alur

penyajian, narasi, serta interaksi yang akan ditampilkan pada video interaktif. Penyusunan storyboard bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai struktur media sebelum memasuki tahap pengembangan (*development*). Dengan adanya storyboard, proses pembuatan video dapat dilakukan secara lebih sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, storyboard disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan analisis materi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Setiap tampilan dirancang agar memiliki kesinambungan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang runtut mulai dari pembukaan, penyampaian materi, latihan soal, hingga penutup. Penyusunan storyboard juga memperhatikan prinsip-prinsip desain multimedia, yaitu penyajian informasi secara sederhana, terstruktur, dan tidak membebani kemampuan kognitif peserta didik.

Storyboard yang disusun tidak hanya memuat tampilan visual, tetapi juga menjelaskan narasi, animasi, serta tujuan pembelajaran pada setiap bagian video. Dengan demikian, setiap adegan (*scene*) memiliki fungsi pedagogis yang jelas dan saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan storyboard ini menjadi pedoman utama dalam proses produksi video interaktif sehingga hasil akhir yang diperoleh sesuai dengan

rancangan yang telah ditetapkan. Adapun storyboard video interaktif materi Haji dan Umrah dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4. 7 *Storyboard* Video Interaktif Materi Haji dan Umrah

Scene	Tampilan Visual	Audio/Narasi	Animasi	Tujuan Pembelajaran
1	Halaman pembuka bertuliskan "Manasik Haji" dengan ilustrasi muslimah dan latar masjid	Musik pembuka dan salam	Efek transisi pembuka	Menarik perhatian peserta didik dan membangun motivasi belajar
2	Identitas materi dan tujuan pembelajaran	Penjelasan singkat mengenai materi Haji dan Umrah	Transisi sederhana	Memberikan gambaran mengenai kompetensi yang akan dipelajari
3	Pengertian Haji dan Umrah	Narasi penjelasan materi	Animasi teks muncul bertahap	Memahami konsep dasar Haji dan Umrah
4	Penjelasan syarat dan rukun Haji	Narasi dan ilustrasi	Animasi ikon dan gambar	Memahami syarat dan rukun ibadah Haji
5	Tata cara pelaksanaan Haji	Ilustrasi manasik Haji disertai penjelasan	Animasi jamaah mengelilingi Ka'bah	Memahami urutan pelaksanaan ibadah Haji
6	Hikmah Haji dan Umrah	Narasi dan teks	Animasi sederhana	Menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah Haji
7	Evaluasi interaktif berupa soal pilihan ganda	Instruksi pengerjaan soal	Timer dan indikator soal	Mengukur pemahaman peserta didik

Scene	Tampilan Visual	Audio/Narasi	Animasi	Tujuan Pembelajaran
8	Penutup dan ucapan terima kasih	Motivasi belajar	Efek transisi akhir	Mengakhiri pembelajaran dengan kesan positif

Berdasarkan Tabel 4.7, storyboard disusun secara berurutan mulai dari halaman pembuka hingga penutup. Urutan tersebut dirancang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sistematis dan tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti alur pembelajaran. Halaman pembuka berfungsi sebagai *attention getter* untuk menarik perhatian peserta didik, sedangkan bagian penyajian materi disusun berdasarkan urutan konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks. Penyajian seperti ini sesuai dengan prinsip *sequencing* dalam desain pembelajaran, yaitu penyampaian materi dilakukan secara bertahap agar peserta didik lebih mudah membangun pemahaman konseptual.

Selain itu, storyboard juga menunjukkan bahwa setiap tampilan memiliki fungsi yang berbeda namun saling melengkapi. Penyajian materi didukung oleh ilustrasi visual, narasi, dan animasi sehingga informasi dapat diterima melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Integrasi berbagai unsur multimedia tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori *Cognitive*

Theory of Multimedia Learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar yang saling mendukung.

Keberadaan evaluasi interaktif pada akhir storyboard juga menjadi pembeda utama antara video yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan video pembelajaran konvensional. Evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, storyboard yang disusun tidak hanya berorientasi pada aspek tampilan, tetapi juga memperhatikan fungsi pedagogis setiap komponen sehingga video interaktif mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

3) Penyusunan *Flowchart*

Setelah storyboard selesai disusun, tahap berikutnya adalah menyusun *Flowchart* atau diagram alur media pembelajaran. *Flowchart* merupakan representasi visual yang menggambarkan alur *navigasi* dan urutan penyajian isi video interaktif mulai dari tampilan awal hingga akhir pembelajaran. Penyusunan *Flowchart* bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hubungan antarbagian dalam media sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara sistematis dan meminimalkan terjadinya kesalahan dalam penyusunan produk.

Dalam penelitian ini, *Flowchart* disusun berdasarkan storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Setiap tahapan pembelajaran dihubungkan secara berurutan sehingga membentuk alur pembelajaran yang logis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyusunan *Flowchart* juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah yang lebih mudah memahami materi apabila disajikan secara bertahap, mulai dari tahap orientasi, penyampaian materi, latihan, hingga evaluasi pembelajaran.

Flowchart yang dikembangkan menggambarkan bahwa peserta didik akan memulai pembelajaran melalui tampilan pembuka (*opening*), kemudian dilanjutkan dengan penyajian tujuan pembelajaran, materi Haji dan Umrah, ilustrasi animasi pelaksanaan manasik haji, latihan soal interaktif, hingga tampilan penutup. Alur tersebut dirancang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berkesinambungan tanpa mengalami kebingungan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain menggambarkan urutan tampilan, *Flowchart* juga menjadi pedoman bagi peneliti dalam proses pengembangan video interaktif sehingga setiap komponen yang telah dirancang pada storyboard dapat diwujudkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, *Flowchart* berfungsi sebagai acuan utama dalam mengintegrasikan seluruh komponen multimedia yang terdapat di dalam video interaktif.

Bagan 4. 1 Flowchart Video Interaktif Materi Haji dan Umrah



Keterangan: *Flowchart Video Interaktif Materi Haji dan Umrah.*

Berdasarkan Gambar 4.1, alur video interaktif disusun secara linier (*linear navigation*), dimulai dari tampilan pembuka hingga penutup. Model alur linier dipilih karena sesuai dengan karakteristik materi Haji dan Umrah yang menuntut peserta didik memahami setiap tahapan secara berurutan. Penyajian materi secara bertahap

memungkinkan peserta didik membangun pemahaman mulai dari konsep dasar hingga tata cara pelaksanaan ibadah secara menyeluruh. Selain itu, alur yang sistematis juga membantu guru dalam mengendalikan proses pembelajaran sehingga setiap materi dapat disampaikan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Flowchart juga menunjukkan bahwa evaluasi ditempatkan setelah seluruh materi selesai disampaikan. Penempatan tersebut bertujuan agar peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami materi secara utuh sebelum mengerjakan soal evaluasi. Soal-soal yang disajikan dalam video berfungsi sebagai evaluasi formatif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Haji dan Umrah. Hasil evaluasi tersebut diharapkan dapat memberikan umpan balik baik kepada peserta didik maupun guru mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, *Flowchart* yang dirancang menunjukkan bahwa video interaktif dikembangkan dengan memperhatikan prinsip desain pembelajaran yang sistematis. Setiap tahapan saling berkaitan dan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang aktif, menarik, serta berpusat pada peserta didik. Dengan adanya *Flowchart*, proses pengembangan media menjadi lebih terarah karena setiap komponen telah direncanakan sebelum memasuki tahap produksi.

4) Desain Antarmuka *(Interface Design)*

Setelah konsep, storyboard, dan *Flowchart* selesai disusun, peneliti mulai merancang antarmuka (interface) video interaktif. Antarmuka merupakan aspek yang sangat penting karena menjadi media interaksi pertama antara pengguna dengan produk yang dikembangkan. Desain antarmuka yang baik tidak hanya memperhatikan keindahan visual, tetapi juga kemudahan penggunaan (*usability*), keterbacaan (*readability*), konsistensi tampilan, serta kenyamanan pengguna selama mengikuti pembelajaran.

Dalam penelitian ini, antarmuka video interaktif dirancang dengan mengusung tema Islami yang selaras dengan materi Haji dan Umrah. Pemilihan warna hijau sebagai warna dominan dimaksudkan untuk memberikan kesan religius, sejuk, dan nyaman dipandang. Selain itu, penggunaan ilustrasi kartun, ikon-ikon yang sederhana, serta tata letak yang proporsional bertujuan agar peserta didik dapat memusatkan perhatian pada materi pembelajaran tanpa terganggu oleh elemen visual yang berlebihan.

Desain antarmuka juga memperhatikan prinsip konsistensi, yaitu penggunaan jenis huruf, ukuran teks, warna, dan posisi elemen yang seragam pada setiap tampilan video. Konsistensi tersebut bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengenali struktur informasi sehingga proses belajar berlangsung secara lebih

efektif. Di samping itu, setiap tampilan dirancang dengan memanfaatkan ruang kosong (*white space*) secara proporsional sehingga informasi yang disampaikan tetap jelas dan mudah dibaca.

5) **Desain Halaman Pembuka *(Opening Screen)***

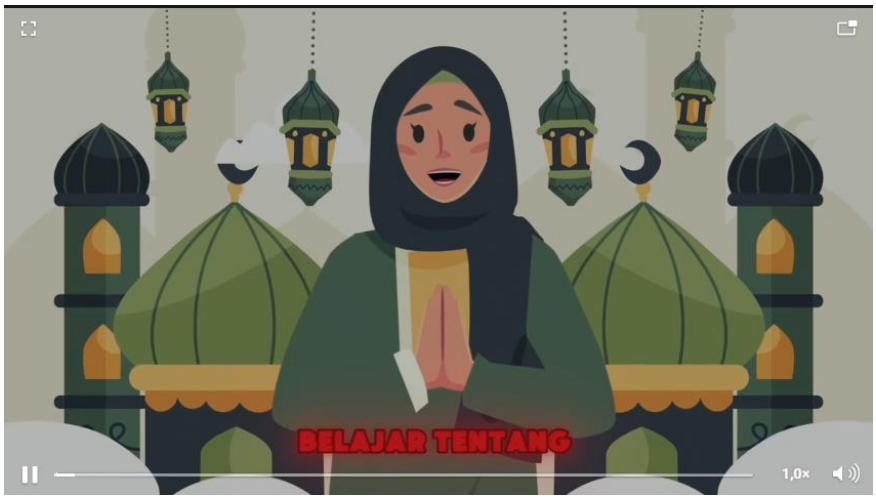
Setelah penyusunan konsep desain, storyboard, *Flowchart*, dan antarmuka selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah merancang halaman pembuka (opening screen) pada video interaktif. Halaman pembuka merupakan tampilan pertama yang dilihat oleh peserta didik ketika media dijalankan. Oleh karena itu, desain halaman pembuka memiliki peran yang sangat penting dalam membangun kesan awal, menarik perhatian peserta didik, serta menumbuhkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Dalam pengembangan media pembelajaran, tampilan awal menjadi salah satu faktor yang memengaruhi ketertarikan pengguna terhadap media yang digunakan sehingga perlu dirancang secara menarik, sederhana, dan komunikatif.

Halaman pembuka pada video interaktif materi Haji dan Umrah dirancang dengan mengusung nuansa Islami yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Dominasi warna hijau dipilih sebagai warna utama karena memberikan kesan sejuk, religius, dan identik dengan nilai-nilai keislaman. Selain itu, pada bagian tengah tampilan disajikan ilustrasi seorang muslimah yang mengenakan busana muslim dengan latar belakang masjid

serta ornamen Islami. Ilustrasi tersebut dipilih untuk memberikan gambaran bahwa materi yang akan dipelajari berkaitan dengan ibadah dalam ajaran Islam, khususnya ibadah Haji dan Umrah.

Di bagian atas tampilan terdapat judul "Manasik Haji" yang ditulis menggunakan huruf berukuran besar dengan kombinasi warna yang kontras sehingga mudah dibaca oleh peserta didik. Pemilihan ukuran huruf, warna, serta tata letak judul bertujuan agar informasi utama dapat langsung dikenali ketika video mulai diputar. Selain itu, penggunaan jenis huruf yang sederhana juga bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan (readability) sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengenali judul materi yang akan dipelajari.

Gambar 4. 1 Halaman Pembuka Video Interaktif



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Berdasarkan Gambar 4.2, halaman pembuka dirancang dengan memperhatikan prinsip *attention* dalam model ARCS

(Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller. Prinsip tersebut menekankan bahwa media pembelajaran harus mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran melalui penggunaan warna, ilustrasi, animasi, maupun tata letak yang menarik. Pada video interaktif ini, perhatian peserta didik dibangun melalui kombinasi ilustrasi animasi, warna yang harmonis, serta judul yang ditampilkan secara jelas sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.

Selain memperhatikan aspek motivasi belajar, desain halaman pembuka juga disusun berdasarkan Prinsip *Coherence* dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Prinsip tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran sebaiknya hanya memuat unsur-unsur yang relevan dengan tujuan pembelajaran agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan. Oleh karena itu, halaman pembuka pada video interaktif ini tidak dipenuhi dengan dekorasi yang berlebihan, melainkan hanya menampilkan elemen-elemen yang mendukung penyampaian materi, seperti judul, ilustrasi, dan latar belakang yang relevan dengan tema pembelajaran.

Penggunaan ilustrasi muslimah serta latar belakang masjid tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga memiliki makna edukatif. Ilustrasi tersebut diharapkan mampu membangun

suasana religius sebelum peserta didik memasuki materi inti mengenai ibadah Haji dan Umrah. Suasana belajar yang kondusif sejak awal pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kesiapan mental peserta didik sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran yang disajikan pada video interaktif.

Selain itu, penggunaan warna hijau sebagai warna dominan juga memiliki pertimbangan psikologis. Warna hijau dikenal mampu memberikan efek nyaman, tenang, dan menyegarkan sehingga membantu peserta didik mempertahankan konsentrasi selama mengikuti pembelajaran. Pemilihan kombinasi warna yang serasi juga meningkatkan kualitas visual media sehingga tampilan menjadi lebih profesional dan menarik.

Berdasarkan hasil perancangan tersebut dapat disimpulkan bahwa halaman pembuka tidak hanya berfungsi sebagai identitas media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun perhatian, motivasi, dan kesiapan belajar peserta didik. Dengan demikian, desain halaman pembuka menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan penggunaan video interaktif pada materi Haji dan Umrah.

6) Desain Penyajian Materi

Penyajian materi merupakan bagian inti dari video interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pada tahap ini seluruh materi Haji dan Umrah disusun secara sistematis berdasarkan tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap analisis. Materi disajikan menggunakan kombinasi teks, narasi, ilustrasi, dan animasi sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Penyajian materi dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep dasar hingga tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah secara runtut.

Dalam merancang tampilan materi, peneliti menghindari penyajian teks yang terlalu panjang. Informasi disampaikan dalam bentuk poin-poin penting yang diperkuat dengan narasi dan ilustrasi visual. Strategi ini bertujuan untuk mengurangi beban kognitif peserta didik serta memudahkan mereka memahami isi materi. Setiap pergantian materi juga dilengkapi dengan transisi yang sederhana sehingga perpindahan antarbagian berlangsung secara alami dan tidak mengganggu konsentrasi belajar.

Gambar 4. 2 Penyajian Materi Video Interaktif



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Berdasarkan Gambar 4.3, penyajian materi dirancang dengan mengombinasikan unsur visual, teks, dan narasi sehingga peserta didik memperoleh informasi melalui lebih dari satu indera. Strategi penyajian tersebut sesuai dengan teori *Dual Coding dan Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan informasi yang hanya disampaikan dalam bentuk teks.

Pada tampilan materi, ilustrasi yang digunakan memiliki hubungan langsung dengan isi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menghubungkan penjelasan yang didengar dengan visual yang diamati. Hal ini membantu membangun pemahaman konseptual sekaligus mengurangi kemungkinan terjadinya miskonsepsi mengenai tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah.

Secara keseluruhan, desain penyajian materi telah memenuhi prinsip kesederhanaan *(simplicity)*, keterbacaan *(readability)*, dan keterpaduan *(integration)* dalam pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, penyajian materi diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses belajar serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

7) Desain Animasi Manasik Haji

Salah satu komponen utama yang membedakan video interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan media

pembelajaran konvensional adalah penggunaan animasi pada penyajian materi manasik haji. Animasi dirancang sebagai media visual yang mampu menggambarkan secara konkret setiap tahapan pelaksanaan ibadah haji sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memperoleh gambaran mengenai praktik pelaksanaannya. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran dipilih karena materi Haji dan Umrah merupakan materi yang bersifat prosedural, sehingga membutuhkan visualisasi yang mampu menjelaskan urutan kegiatan secara sistematis.

Dalam proses perancangannya, animasi disusun mengikuti urutan pelaksanaan ibadah haji sebagaimana yang diajarkan dalam mata pelajaran Fikih. Setiap ilustrasi dirancang sedemikian rupa agar menyerupai kondisi nyata di Tanah Suci dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah. Peneliti menggunakan ilustrasi Ka'bah, jamaah haji, serta lingkungan sekitar Masjidil Haram untuk membantu peserta didik membangun gambaran mental mengenai pelaksanaan ibadah haji. Selain itu, animasi dipadukan dengan narasi, teks, dan efek transisi sederhana sehingga peserta didik dapat mengikuti setiap tahapan pembelajaran secara runtut.

Desain animasi juga mempertimbangkan aspek kesederhanaan tampilan. Peneliti menghindari penggunaan efek

visual yang berlebihan agar perhatian peserta didik tetap terfokus pada materi yang dipelajari. Setiap gerakan animasi memiliki fungsi untuk memperjelas penjelasan guru, bukan sekadar memberikan hiburan. Dengan demikian, animasi yang disajikan tidak hanya meningkatkan daya tarik media, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk mempermudah proses pemahaman konsep.

Gambar 4. 3 Tampilan Animasi Manasik Haji



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Berdasarkan Gambar 4.4 terlihat bahwa animasi menampilkan ilustrasi Ka'bah sebagai pusat pelaksanaan thawaf yang dikelilingi oleh jamaah haji. Penyajian visual tersebut dirancang menyerupai kondisi pelaksanaan ibadah di Masjidil Haram sehingga peserta didik memperoleh gambaran yang lebih nyata mengenai salah satu rangkaian ibadah haji. Di bagian bawah tampilan juga disajikan narasi berbentuk teks yang menjelaskan

materi sehingga peserta didik memperoleh informasi melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan verbal.

Penyajian animasi seperti ini didasarkan pada Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi gambar dan narasi dibandingkan hanya menggunakan teks. Gambar yang relevan membantu peserta didik membangun representasi mental terhadap materi, sedangkan narasi berfungsi memberikan penjelasan sehingga kedua unsur tersebut saling melengkapi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan animasi pada materi Haji dan Umrah juga menerapkan Prinsip Spatial Contiguity, yaitu penempatan teks dan gambar secara berdekatan sehingga peserta didik tidak perlu memindahkan perhatian secara berulang antara gambar dan penjelasan. Penyusunan informasi seperti ini dapat mengurangi beban kognitif (*extraneous cognitive load*) dan meningkatkan efisiensi proses belajar. Oleh karena itu, peserta didik dapat lebih mudah memahami hubungan antara penjelasan yang diberikan dengan ilustrasi pelaksanaan ibadah yang ditampilkan.

Penggunaan animasi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Ilustrasi yang menarik, warna yang harmonis, dan gerakan animasi yang sederhana mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terbaru yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi prosedural.

Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, animasi juga berfungsi untuk mengurangi tingkat abstraksi materi. Sebelum media dikembangkan, peserta didik hanya membayangkan bentuk Ka'bah, thawaf, sa'i, maupun tahapan ibadah lainnya melalui penjelasan guru. Setelah animasi ditampilkan, peserta didik dapat melihat secara langsung ilustrasi setiap tahapan ibadah sehingga proses pembentukan konsep menjadi lebih mudah. Dengan demikian, animasi tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan media, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konseptual peserta didik.

Secara keseluruhan, desain animasi yang dikembangkan telah memenuhi fungsi edukatif, komunikatif, dan estetis. Animasi tidak hanya mempercantik tampilan video interaktif, tetapi juga menjadi sarana utama dalam menjembatani materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif.

Tabel 4. 8 Analisis Desain Animasi Manasik Haji

Aspek	Hasil Perancangan
Jenis Animasi	Animasi 2D bertema Islami
Objek Animasi	Ka'bah, jamaah haji, Masjidil Haram
Warna Dominan	Hijau, cokelat, putih, biru
Pendukung	Narasi, teks, efek transisi
Fungsi	Memvisualisasikan tahapan ibadah haji
Prinsip Multimedia	Coherence, Contiguity, Signaling, Multimedia Principle
Manfaat	Meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan peserta didik

Berdasarkan Tabel 4.8, dapat diketahui bahwa desain animasi dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur visual, audio, dan teks dalam satu kesatuan media pembelajaran. Setiap elemen dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, bukan hanya sebagai penghias tampilan. Pemilihan animasi dua dimensi bertema Islami disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah sehingga media tampil menarik tanpa mengurangi substansi materi yang disampaikan.

Integrasi berbagai prinsip multimedia dalam perancangan animasi menunjukkan bahwa pengembangan produk dilakukan berdasarkan landasan teoritis yang kuat. Prinsip *coherence* diterapkan dengan menghilangkan elemen visual yang tidak relevan, sedangkan prinsip *signaling* diwujudkan melalui penekanan pada informasi penting menggunakan teks dan narasi. Dengan demikian, animasi yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek estetika,

tetapi juga mendukung efektivitas pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran modern.

8) Desain Evaluasi Interaktif

Evaluasi merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu media pembelajaran karena berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam penelitian pengembangan ini, evaluasi tidak ditempatkan sebagai kegiatan yang terpisah dari media pembelajaran, tetapi diintegrasikan secara langsung ke dalam video interaktif. Dengan demikian, peserta didik dapat melakukan evaluasi segera setelah mempelajari materi Haji dan Umrah tanpa harus menggunakan media atau perangkat lain.

Perancangan evaluasi dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan pada tahap analisis kurikulum. Setiap butir soal disusun untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dasar Haji dan Umrah, syarat dan rukun ibadah, tata cara pelaksanaan manasik, serta hikmah yang terkandung dalam pelaksanaan ibadah tersebut. Penyusunan soal juga memperhatikan tingkat kesulitan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah sehingga mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai tingkat penguasaan materi.

Berbeda dengan evaluasi konvensional yang biasanya disajikan dalam bentuk lembar soal, evaluasi pada video interaktif dirancang menggunakan tampilan digital yang menarik dengan memadukan teks, ilustrasi, tombol pilihan jawaban, serta umpan balik (*feedback*) secara langsung. Desain seperti ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal serta mengurangi anggapan bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang membosankan. Selain itu, adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan media menjadikan proses evaluasi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Gambar 4. 4 Tampilan Evaluasi Interaktif



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Berdasarkan Gambar 4.5, evaluasi interaktif disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan tombol pilihan jawaban sehingga peserta didik dapat memberikan respons secara langsung terhadap setiap pertanyaan. Tampilan evaluasi dirancang

menggunakan warna yang konsisten dengan keseluruhan desain video sehingga memberikan kesan yang harmonis dan memudahkan peserta didik dalam mengenali setiap komponen yang tersedia pada layar.

Pada bagian atas tampilan disajikan petunjuk pengerjaan yang singkat dan jelas sehingga peserta didik memahami langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum menjawab pertanyaan. Penyajian instruksi yang sederhana bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan media sekaligus meningkatkan kemandirian peserta didik selama mengikuti evaluasi. Di samping itu, setiap soal ditampilkan secara bertahap sehingga perhatian peserta didik tetap terfokus pada satu pertanyaan dalam satu waktu.

Apabila video interaktif yang dikembangkan telah dilengkapi dengan batas waktu (*timer*), maka fitur tersebut berfungsi untuk melatih peserta didik dalam mengelola waktu ketika mengerjakan soal. Selain meningkatkan kedisiplinan, penggunaan *timer* juga memberikan suasana evaluasi yang lebih menantang sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir lebih cepat dan tepat dalam menentukan jawaban. Sebaliknya, apabila video tidak menggunakan *timer*, maka peserta didik tetap memperoleh keleluasaan untuk menyelesaikan setiap soal sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Fitur evaluasi interaktif juga dirancang agar mampu memberikan umpan balik *(feedback)* kepada peserta didik. Setelah seluruh soal dikerjakan, peserta didik dapat mengetahui hasil yang diperoleh sehingga mereka mampu melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Umpan balik merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran karena membantu peserta didik mengenali bagian materi yang telah dikuasai maupun bagian yang masih perlu dipelajari kembali. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran (*assessment for learning*).

Keberadaan evaluasi interaktif di dalam video pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga mampu memfasilitasi proses penilaian hasil belajar. Hal ini menjadi salah satu keunggulan produk yang dikembangkan karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lengkap, mulai dari menerima materi, memahami konsep, hingga mengukur tingkat penguasaan materi secara mandiri.

Tabel 4. 8 Komponen Evaluasi Interaktif

No.	Komponen	Deskripsi
1	Bentuk Evaluasi	Soal pilihan ganda interaktif
2	Jumlah Soal	Disesuaikan dengan indikator pembelajaran
3	Tujuan	Mengukur pemahaman peserta didik
4	Penyajian	Digital, interaktif, dan menarik

No.	Komponen	Deskripsi
5	Umpan Balik	Menampilkan hasil evaluasi setelah soal selesai dikerjakan
6	Prinsip Penilaian	Objektif, praktis, dan sesuai tujuan pembelajaran
7	Manfaat	Mengukur hasil belajar sekaligus memperkuat pemahaman materi

Berdasarkan Tabel 4.9, evaluasi interaktif yang dikembangkan telah memenuhi fungsi utama penilaian dalam pembelajaran, yaitu mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik kepada peserta didik. Penyajian evaluasi dalam bentuk digital memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan media sehingga proses penilaian berlangsung lebih menarik dibandingkan evaluasi berbasis kertas.

Selain itu, evaluasi interaktif juga memperkuat karakteristik video pembelajaran sebagai media yang mendukung pembelajaran mandiri (*self-directed learning*). Peserta didik dapat mengetahui hasil belajarnya secara langsung dan menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki pemahaman terhadap materi Haji dan Umrah. Dengan demikian, evaluasi yang dirancang dalam penelitian ini tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga mendukung proses belajar secara berkelanjutan.

9) Desain Halaman Penutup

Halaman penutup merupakan bagian akhir dari video interaktif yang berfungsi mengakhiri rangkaian pembelajaran

sekaligus memberikan penguatan kepada peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Meskipun berada pada bagian akhir, halaman penutup memiliki peranan penting karena memberikan kesan akhir (*closure*) terhadap pengalaman belajar peserta didik. Oleh karena itu, tampilan penutup dirancang tidak hanya sebagai ucapan terima kasih, tetapi juga sebagai media untuk memberikan motivasi agar peserta didik terus meningkatkan semangat belajar dan mengamalkan ilmu yang telah diperoleh.

Pada video interaktif yang dikembangkan, halaman penutup didesain dengan tetap mempertahankan konsistensi warna, ilustrasi, dan tema Islami yang digunakan sejak halaman pembuka. Konsistensi tersebut bertujuan untuk menciptakan kesatuan visual sehingga peserta didik merasakan pengalaman belajar yang utuh dari awal hingga akhir pembelajaran. Selain itu, halaman penutup juga memuat kalimat motivasi dan ucapan terima kasih yang diharapkan dapat memberikan kesan positif setelah peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran.

Gambar 4. 5 Halaman Penutup Video Interaktif



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Berdasarkan Gambar 4.6, halaman penutup dirancang dengan tampilan yang sederhana namun tetap menarik. Penyajian pesan penutup dan motivasi belajar bertujuan untuk memberikan penguatan kepada peserta didik agar senantiasa mengingat pentingnya memahami tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah sebagai bagian dari pembelajaran Fikih. Selain itu, tampilan penutup juga menjadi penanda bahwa seluruh materi dan evaluasi telah selesai dipelajari.

Desain penutup yang konsisten dengan keseluruhan tampilan video menunjukkan bahwa media dikembangkan secara sistematis mulai dari halaman pembuka hingga penutup. Dengan demikian, video interaktif tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang utuh, terstruktur, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan tahapan ketiga dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk merealisasikan seluruh rancangan yang telah disusun pada tahap *design* menjadi sebuah produk pembelajaran yang siap digunakan. Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah dirancang, mulai dari storyboard, *Flowchart*, desain antarmuka, penyusunan materi, animasi, audio, hingga evaluasi interaktif, diwujudkan ke dalam bentuk video interaktif yang utuh. Selain proses produksi media, tahap pengembangan juga mencakup kegiatan validasi oleh para ahli serta revisi produk berdasarkan masukan yang diberikan sehingga media yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan dilakukan secara bertahap agar setiap komponen media dapat disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti memulai proses pengembangan dengan mengumpulkan seluruh bahan yang diperlukan, kemudian menyusun materi sesuai dengan alur pembelajaran yang telah dirancang. Setelah itu, dilakukan proses pembuatan animasi, penyisipan narasi, penambahan musik latar, serta pengintegrasian evaluasi interaktif ke dalam video pembelajaran. Seluruh tahapan tersebut dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip multimedia sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu peserta didik memahami materi Haji dan Umrah.

Pada tahap pengembangan, peneliti juga melakukan pengujian awal terhadap media untuk memastikan bahwa setiap fitur dapat berjalan dengan baik. Pengujian meliputi kelancaran perpindahan antarhalaman, sinkronisasi antara audio dan visual, kejelasan narasi, keterbacaan teks, serta fungsi evaluasi interaktif. Setelah seluruh komponen dipastikan berfungsi sebagaimana mestinya, produk selanjutnya diserahkan kepada validator ahli untuk memperoleh penilaian mengenai aspek materi maupun aspek media sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Tahap *development* dalam penelitian ini terdiri atas beberapa kegiatan utama, yaitu proses pengembangan video interaktif, penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras, validasi ahli, revisi produk, serta penyempurnaan produk akhir. Rangkaian kegiatan tersebut bertujuan menghasilkan video interaktif yang valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

1) Proses Pengembangan Vidio Interaktif

Proses pengembangan video interaktif diawali dengan merealisasikan rancangan produk yang telah disusun pada tahap *design*. Seluruh komponen media dikembangkan berdasarkan storyboard dan *Flowchart* sehingga proses produksi berlangsung secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengembangan media dilakukan secara bertahap, mulai

dari penyusunan materi, pembuatan ilustrasi visual, penyusunan animasi, perekaman narasi, hingga penyusunan evaluasi interaktif.

Materi pembelajaran terlebih dahulu disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata pelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah. Selanjutnya, materi tersebut disederhanakan ke dalam bentuk poin-poin penting agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah materi selesai disusun, peneliti membuat ilustrasi visual dan animasi yang menggambarkan setiap tahapan pelaksanaan ibadah haji, seperti ihram, thawaf, sa'i, wukuf di Arafah, mabit di Muzdalifah, melontar jumrah, dan tahallul. Penyajian visual tersebut dipadukan dengan narasi yang komunikatif sehingga peserta didik memperoleh penjelasan yang jelas terhadap setiap ilustrasi yang ditampilkan.

Tahap berikutnya adalah mengintegrasikan seluruh komponen multimedia ke dalam satu media pembelajaran. Pada tahap ini, teks, gambar, animasi, audio, serta evaluasi interaktif disusun sesuai dengan alur pembelajaran yang telah dirancang. Peneliti juga melakukan pengaturan durasi setiap tampilan agar penyampaian materi tidak terlalu cepat maupun terlalu lambat sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk memahami informasi yang diberikan.

Setelah seluruh komponen selesai diintegrasikan, dilakukan proses *preview* atau uji coba internal untuk memastikan bahwa media dapat berjalan dengan baik. Pengujian dilakukan terhadap aspek

visual, audio, navigasi, sinkronisasi animasi, serta fungsi evaluasi interaktif. Apabila ditemukan kekurangan, peneliti melakukan perbaikan sebelum media diserahkan kepada validator ahli. Untuk memberikan gambaran mengenai tahapan pengembangan yang dilakukan, proses tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4. 9 Tahapan Pengembangan Video Interaktif

No.	Tahapan	Uraian Kegiatan	Hasil
1	Penyusunan Materi	Menyusun materi Haji dan Umrah sesuai capaian pembelajaran	Draft materi
2	Pembuatan Visual	Mendesain ilustrasi dan animasi	Aset visual
3	Penyusunan Narasi	Menyusun dan merekam narasi pembelajaran	Audio narasi
4	Integrasi Multimedia	Menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, dan evaluasi	Produk awal video
5	Uji Internal	Memeriksa fungsi media dan memperbaiki kesalahan	Produk siap divalidasi

Sumber: Hasil Pengembangan Peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 4.10, proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari penyusunan materi hingga pengujian awal terhadap produk. Setiap tahapan memiliki keterkaitan sehingga hasil dari satu tahap menjadi dasar bagi tahap berikutnya. Pendekatan ini memastikan bahwa video interaktif yang dikembangkan tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tahapan pengembangan juga menunjukkan bahwa peneliti tidak langsung menghasilkan produk akhir, melainkan melalui proses penyempurnaan secara bertahap. Kegiatan uji internal sebelum validasi ahli merupakan langkah penting untuk meminimalkan kesalahan teknis sehingga produk yang diserahkan kepada validator telah berada dalam kondisi yang optimal. Dengan demikian, proses pengembangan yang dilakukan mencerminkan prinsip penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menekankan pada perbaikan produk secara berkelanjutan hingga diperoleh media pembelajaran yang layak digunakan.

2) Perangkat Lunak dan Perangkat Keras yang Digunakan

Pada tahap pengembangan, peneliti menggunakan beberapa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana untuk menghasilkan video interaktif pada materi Haji dan Umrah. Pemilihan perangkat tersebut didasarkan pada kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur multimedia, serta kemampuannya dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah.

Perangkat lunak utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah Canva. Aplikasi Canva dipilih karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses pengembangan media pembelajaran digital, seperti penyusunan desain visual, penambahan teks, ilustrasi, ikon, animasi, audio, efek transisi, serta ekspor hasil dalam format

video. Selain memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, Canva juga memungkinkan peneliti mengembangkan video pembelajaran secara sistematis tanpa memerlukan kemampuan pemrograman ataupun penguasaan perangkat lunak desain yang kompleks.

Pada proses pengembangan, peneliti terlebih dahulu menyusun seluruh materi pembelajaran sesuai dengan storyboard yang telah dirancang pada tahap *design*. Selanjutnya, materi tersebut dipadukan dengan berbagai elemen visual berupa ilustrasi, ikon, gambar, dan animasi yang tersedia pada Canva maupun yang diperoleh dari sumber yang sesuai dengan ketentuan penggunaan. Setelah seluruh elemen tersusun, peneliti menambahkan narasi, efek transisi, musik latar, serta pengaturan durasi setiap tampilan sehingga menghasilkan video pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain perangkat lunak, pengembangan video interaktif juga didukung oleh perangkat keras berupa laptop sebagai perangkat utama dalam proses penyusunan media. Laptop digunakan untuk menjalankan aplikasi Canva berbasis web maupun desktop, melakukan penyuntingan desain, memeriksa hasil tampilan, serta mengekspor produk akhir ke dalam format video MP4 yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pemilihan Canva sebagai perangkat lunak pengembangan juga didasarkan pada pertimbangan efektivitas, efisiensi, dan kemudahan implementasi di lingkungan sekolah. Saat ini Canva menjadi salah satu platform desain digital yang banyak dimanfaatkan oleh pendidik karena menyediakan berbagai template pembelajaran yang menarik, mudah dimodifikasi, serta mendukung pengembangan media berbasis multimedia. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya bermanfaat bagi penelitian ini, tetapi juga berpotensi menjadi referensi bagi guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan Canva dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang berkualitas tidak selalu memerlukan perangkat lunak yang rumit atau berbiaya tinggi. Melalui pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam Canva, peneliti mampu menghasilkan video interaktif yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan evaluasi sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Tabel 4. 10 Perangkat yang Digunakan dalam Pengembangan Video Interaktif

No.	Perangkat	Fungsi
1	Laptop	Perangkat utama untuk menyusun dan mengembangkan video interaktif
2	Canva	Mendesain tampilan, menyusun animasi, menambahkan teks, gambar, audio, dan efek transisi
3	Mikrofon (Internal/Eksternal)	Merekam narasi pembelajaran apabila diperlukan
4	Speaker/Headset	Menguji kualitas audio dan sinkronisasi suara
5	Aset Visual	Ilustrasi, ikon, gambar, dan elemen grafis pendukung materi Haji dan Umrah
6	Output Produk	Video interaktif dalam format MP4

Sumber: Hasil Pengembangan Peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 4.11, pengembangan video interaktif dilakukan dengan memanfaatkan kombinasi perangkat lunak dan perangkat keras yang saling mendukung. Canva berperan sebagai perangkat lunak utama karena memiliki fitur yang lengkap dalam mendukung penyusunan media pembelajaran berbasis multimedia. Melalui Canva, peneliti dapat mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, ilustrasi, animasi, audio, dan efek transisi ke dalam satu media pembelajaran yang utuh sehingga menghasilkan video yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Di sisi lain, penggunaan laptop sebagai perangkat utama memberikan kemudahan dalam proses penyuntingan, pratinjau (*preview*), serta penyempurnaan produk sebelum dilakukan validasi oleh para ahli. Kombinasi perangkat tersebut menunjukkan bahwa

pengembangan media pembelajaran digital dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses oleh pendidik, tanpa harus menggunakan perangkat lunak yang kompleks.

Selain itu, penggunaan Canva dalam penelitian ini memberikan nilai praktis karena platform tersebut telah banyak digunakan di dunia pendidikan untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran inovatif. Kemudahan pengoperasian, kelengkapan fitur, serta fleksibilitas dalam menghasilkan media berbasis video menjadikan Canva sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di madrasah. Dengan demikian, produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan penelitian, tetapi juga memiliki potensi untuk diadaptasi dan dikembangkan lebih lanjut oleh guru-guru Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran.

Bagan 4. 2 Diagram Proses Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Canva





Berdasarkan Gambar 4.2, proses pengembangan video interaktif dilakukan secara bertahap dan sistematis sesuai dengan tahapan pengembangan pada model ADDIE. Tahap pertama diawali dengan menganalisis materi Haji dan Umrah serta menyusun materi pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran yang berlaku di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan ruang lingkup materi yang akan disajikan

pada video interaktif sehingga isi media sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah penyusunan storyboard dan *Flowchart* sebagai pedoman dalam pengembangan produk. Storyboard digunakan untuk merancang urutan penyajian materi, sedangkan *Flowchart* menggambarkan alur navigasi video secara keseluruhan. Kedua dokumen tersebut menjadi acuan utama sebelum proses desain dilakukan menggunakan aplikasi Canva. Dengan adanya storyboard dan *Flowchart*, setiap tampilan video dapat dikembangkan secara sistematis sehingga tidak terjadi pengulangan maupun ketidaksesuaian alur pembelajaran.

Proses desain dilakukan menggunakan aplikasi Canva dengan menyusun halaman pembuka, penyajian materi, animasi manasik haji, evaluasi interaktif, hingga halaman penutup. Pada tahap ini peneliti memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam Canva, seperti template desain, ilustrasi, ikon, animasi, transisi, audio, dan pengaturan durasi tampilan. Seluruh komponen multimedia kemudian diintegrasikan menjadi satu kesatuan media pembelajaran yang utuh sehingga menghasilkan video interaktif yang menarik dan mudah digunakan.

Setelah seluruh tampilan selesai disusun, peneliti melakukan tahap *preview* untuk memastikan bahwa video berjalan dengan baik. Pemeriksaan dilakukan terhadap kualitas tampilan visual, sinkronisasi

audio dengan animasi, keterbacaan teks, serta kelancaran perpindahan antarscene. Tahap ini penting dilakukan agar produk awal yang dihasilkan telah memenuhi standar teknis sebelum diserahkan kepada validator.

Tahap selanjutnya adalah mengekspor produk ke dalam format MP4 dengan resolusi tinggi sehingga dapat diputar menggunakan laptop, komputer, LCD proyektor, maupun perangkat digital lainnya. Produk awal yang telah selesai kemudian diserahkan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian mengenai kelayakan isi, desain, tampilan, serta aspek teknis media. Masukan yang diberikan oleh para validator menjadi dasar dalam melakukan revisi sehingga dihasilkan produk akhir video interaktif yang lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, diagram proses pengembangan pada Gambar 4.1 menunjukkan bahwa video interaktif yang dihasilkan tidak dibuat secara instan, tetapi melalui serangkaian tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga revisi berdasarkan hasil validasi ahli. Proses tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sesuai dengan model ADDIE.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh para validator ke dalam proses pembelajaran. Implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan (*practicality*) penggunaan video interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk memperoleh tanggapan secara langsung dari guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan sehingga dapat diketahui apakah produk mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran.

Pada penelitian ini implementasi dilakukan setelah seluruh proses validasi dan revisi produk selesai dilaksanakan. Video interaktif kemudian digunakan dalam kegiatan pembelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah di kelas VIII MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan video interaktif sebagai media utama dalam penyampaian materi, sedangkan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan mengamati isi video, memperhatikan animasi manasik haji, berdiskusi, serta mengerjakan evaluasi yang terdapat pada akhir video.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, peneliti menggunakan angket praktikalitas yang diberikan kepada guru mata pelajaran dan peserta didik setelah proses pembelajaran selesai. Angket tersebut memuat beberapa indikator penilaian, antara lain kemudahan

penggunaan media, kejelasan penyajian materi, daya tarik tampilan, kemudahan memahami isi materi, serta manfaat media dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Data hasil angket dianalisis menggunakan teknik analisis persentase untuk menentukan kategori kepraktisan video interaktif.

Tahap implementasi ini tidak hanya bertujuan mengukur kemudahan penggunaan media, tetapi juga memberikan gambaran mengenai penerimaan pengguna (*user acceptance*) terhadap produk yang dikembangkan. Dengan demikian, hasil implementasi menjadi dasar dalam menentukan apakah video interaktif layak digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran Fikih di madrasah.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas video interaktif pada materi Haji dan Umrah setelah melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan video interaktif (*pretest*) dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif (*posttest*). Perbandingan kedua hasil tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Haji dan Umrah.

Selain mengukur peningkatan hasil belajar, tahap evaluasi juga berfungsi untuk memastikan bahwa produk yang telah dinyatakan valid dan praktis

benar-benar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas produk dapat dinilai secara komprehensif berdasarkan data empiris yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran di kelas.

2. Validitas dan Praktikalitas Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

a. Validasi Ahli Materi dan Media

Sebelum video interaktif diimplementasikan dalam proses pembelajaran, produk terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi dan media. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, ketepatan konsep, serta kejelasan penyajian materi Haji dan Umrah dalam video interaktif yang telah dikembangkan. Melalui proses validasi, peneliti memperoleh masukan dan saran dari validator sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas akademik yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Validator ahli materi dan media dalam penelitian ini merupakan dosen/guru yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fikih. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen validasi yang telah disusun berdasarkan indikator penilaian media pembelajaran, meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian materi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari skor 1 (sangat tidak sesuai) hingga skor 5 (sangat sesuai). Hasil penilaian kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas produk berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh. Selain memberikan penilaian dalam bentuk angka, validator juga memberikan komentar dan saran sebagai bahan penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

1) Validasi Ahli Materi dan Media I

Validator:

Dr. Supratman Zakir, S.Kom., M.Pd., M.Kom.

Sebelum video interaktif diimplementasikan dalam proses pembelajaran, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari aspek tampilan visual, desain antarmuka, kualitas animasi, keterbacaan teks, kualitas audio, navigasi, serta kemudahan penggunaan media. Hasil validasi menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sehingga media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas media pembelajaran digital.

Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan indikator pengembangan media pembelajaran. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 1 sampai dengan skor 5.

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor	Persentase	Kategori
1	Tampilan media	20	19	95,00%	Sangat Valid
2	Pemilihan warna dan tipografi	20	19	95,00%	Sangat Valid
3	Animasi dan ilustrasi	20	18	90,00%	Sangat Valid
4	Audio dan sinkronisasi	20	19	95,00%	Sangat Valid
5	Kemudahan penggunaan	20	20	100,00%	Sangat Valid
Jumlah		100	95	95,00%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 4.12, video interaktif memperoleh persentase 95,00% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa desain media telah memenuhi prinsip-prinsip pengembangan multimedia pembelajaran, baik dari aspek estetika, kemudahan penggunaan, maupun kualitas teknis. Validator menilai bahwa perpaduan warna, ilustrasi, animasi, serta tata letak pada media telah mampu menarik perhatian peserta didik tanpa mengurangi fokus terhadap materi pembelajaran. Selain itu, sinkronisasi antara audio, teks, dan animasi dinilai telah berjalan

dengan baik sehingga informasi dapat diterima secara lebih jelas dan sistematis.

Tabel 4. 12 Saran Ahli Media

No	Masukan Validator	Tindak Lanjut Peneliti
1	Ukuran font pada beberapa slide perlu diperbesar.	Ukuran huruf diperbesar agar lebih mudah dibaca.
2	Perpindahan animasi dibuat lebih halus.	Transisi diperbaiki menggunakan fitur *fade* pada Canva.
3	Volume musik latar sedikit dikurangi.	Volume musik disesuaikan agar narasi lebih jelas.

2) Validasi Ahli Materi dan Media II

Validator:

Dr. Charles, S.Ag., M.Pd.I

Validasi materi dilakukan untuk memastikan bahwa isi video interaktif telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta prinsip-prinsip pembelajaran Fikih. Penilaian mencakup kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, kelengkapan materi, sistematika penyajian, dan penggunaan bahasa.

Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media I

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi	20	19	95,00%	Sangat Valid
2	Ketepatan konsep	20	19	95,00%	Sangat Valid
3	Kelengkapan materi	20	18	90,00%	Sangat Valid
4	Sistematika penyajian	20	19	95,00%	Sangat Valid
5	Kebahasaan	20	19	95,00%	Sangat Valid
Jumlah		100	94	94,00%	Sangat Valid

3) Validasi Ahli Materi III

Validator:

Dr. Mustafa, S.Ag., M.Pd.I

Validasi materi kedua dilakukan sebagai bentuk penguatan terhadap kualitas isi produk yang dikembangkan. Masukan dari validator digunakan untuk memastikan bahwa materi Haji dan Umrah telah memenuhi aspek akademik, pedagogik, dan karakteristik peserta didik.

Tabel 4. 14 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media III

No	**Aspek Penilaian**	**Skor Maksimum**	**Skor**	**Persentase**	**Kategori**
1	Kesesuaian materi	20	20	100,00%	Sangat Valid
2	Ketepatan konsep	20	19	95,00%	Sangat Valid
3	Kelengkapan materi	20	19	95,00%	Sangat Valid
4	Sistematika penyajian	20	19	95,00%	Sangat Valid
5	Kebahasaan	20	19	95,00%	Sangat Valid

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor	Persentase	Kategori
Jumlah		100	96	96,00%	Sangat Valid

4) Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Tabel 4. 15 Rekapitulasi Validasi Tiga Validator

Validator	Bidang Keahlian	Persentase	Kategori
Dr. Supratman Zakir, S.Kom., M.Pd., M.Kom.	Ahli Media Pembelajaran	95,00%	Sangat Valid
Dr. Charles, S.Ag., M.Pd.I	Ahli Materi Pendidikan Agama Islam	94,00%	Sangat Valid
Dr. Mustafa, S.Ag., M.Pd.I	Ahli Materi Pendidikan Agama Islam	96,00%	Sangat Valid
Rata-rata		95,00%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator, video interaktif memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,00% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek materi maupun aspek media. Penilaian dari ahli media mengindikasikan bahwa desain visual, animasi, navigasi, dan aspek teknis telah mendukung terciptanya pengalaman belajar yang menarik dan mudah digunakan. Sementara itu, penilaian dari dua ahli materi menunjukkan bahwa isi video telah sesuai dengan capaian pembelajaran, akurat secara konseptual, tersusun sistematis,

serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah.

Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pengembangan yang dilakukan melalui tahapan analisis, desain, dan pengembangan telah menghasilkan produk yang memiliki kualitas akademik dan teknis yang baik. Meskipun demikian, peneliti tetap melakukan penyempurnaan berdasarkan masukan para validator agar video interaktif menjadi lebih optimal sebelum diimplementasikan pada peserta didik. Proses validasi dan revisi tersebut merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena memastikan bahwa produk benar-benar siap digunakan dalam pembelajaran.

b. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

Tahap revisi produk merupakan tindak lanjut dari proses validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan video interaktif berdasarkan saran, kritik, dan masukan yang diberikan oleh para validator sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik baik dari aspek isi, tampilan, maupun teknis. Pada penelitian pengembangan, revisi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pengembangan karena menjadi indikator bahwa produk dikembangkan secara sistematis melalui evaluasi berkelanjutan.

Masukan dari validator dianalisis satu per satu kemudian disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media. Peneliti melakukan perbaikan terhadap beberapa aspek, seperti penyempurnaan materi, perbaikan

tampilan visual, penyesuaian ukuran huruf, penyempurnaan animasi, serta pengaturan kualitas audio. Seluruh revisi dilakukan dengan tetap mengacu pada tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik Madrasah Tsanawiyah sehingga perubahan yang dilakukan tidak mengubah substansi materi, tetapi meningkatkan kualitas penyajiannya.

Hasil revisi menunjukkan bahwa seluruh saran yang diberikan oleh para validator telah diakomodasi ke dalam produk akhir. Dengan demikian, video interaktif yang dikembangkan telah mengalami proses penyempurnaan sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Tabel 4. 16 Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

No.	Validator	Masukan Validator	Tindak Lanjut Peneliti
1	Dr. Supratman Zakir, S.Kom., M.Pd., M.Kom.	Ukuran huruf pada beberapa slide perlu diperbesar agar lebih mudah dibaca.	Ukuran huruf diperbesar dan disesuaikan dengan prinsip keterbacaan (*readability*).
2	Dr. Supratman Zakir, S.Kom., M.Pd., M.Kom.	Transisi antarhalaman dibuat lebih halus agar perpindahan tampilan lebih nyaman.	Transisi diperbaiki menggunakan efek *fade* dan *smooth transition* pada Canva.
3	Dr. Supratman Zakir, S.Kom., M.Pd., M.Kom.	Volume musik latar perlu disesuaikan agar tidak menutupi narasi.	Volume musik dikurangi sehingga narasi terdengar lebih jelas.

No.	Validator	Masukan Validator	Tindak Lanjut Peneliti
4	Dr. Charles, S.Ag., M.Pd.I	Menambahkan dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan pada materi Haji dan Umrah.	Dalil Al-Qur'an dan Hadis ditambahkan pada bagian materi yang sesuai.
5	Dr. Charles, S.Ag., M.Pd.I	Penjelasan mengenai rukun haji dibuat lebih rinci.	Materi diperluas dan disusun lebih sistematis sesuai urutan pelaksanaan ibadah haji.
6	Dr. Mustafa, S.Ag., M.Pd.I	Menambahkan contoh penerapan nilai-nilai haji dalam kehidupan sehari-hari.	Ditambahkan contoh implementasi nilai-nilai haji pada bagian hikmah Haji dan Umrah.
7	Dr. Mustafa, S.Ag., M.Pd.I	Menyesuaikan beberapa istilah agar lebih mudah dipahami peserta didik MTs.	Bahasa disederhanakan tanpa mengurangi ketepatan konsep materi.

Sumber: Hasil pengolahan data validasi peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 4.17, seluruh masukan yang diberikan oleh para validator telah ditindaklanjuti melalui proses revisi produk. Perbaikan yang dilakukan tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mencakup aspek akademik dan pedagogik. Dari sisi media, revisi diarahkan

pada peningkatan keterbacaan, kenyamanan visual, kualitas audio, dan kelancaran transisi sehingga video menjadi lebih menarik dan mudah digunakan. Dari sisi materi, revisi dilakukan dengan memperkuat dasar keilmuan melalui penambahan dalil, penyempurnaan sistematika materi, serta penyederhanaan bahasa agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Proses revisi ini menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif dilakukan secara reflektif dan berorientasi pada peningkatan kualitas produk. Masukan dari para validator menjadi dasar dalam menyempurnakan media sehingga produk akhir tidak hanya memenuhi aspek validitas, tetapi juga lebih siap untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, revisi produk merupakan tahap penting yang memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi standar kualitas baik dari aspek isi maupun aspek teknis.

c. Hasil Praktikalitas Guru

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, guru mata pelajaran Fikih diminta memberikan penilaian terhadap video interaktif melalui angket praktikalitas. Penilaian guru difokuskan pada aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, efisiensi waktu pembelajaran, kualitas tampilan, serta manfaat media dalam membantu proses pembelajaran di kelas.

Tabel 4. 19 Hasil Praktikalitas Menurut Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	20	20	100,00%	Sangat Praktis
2	Kejelasan penyajian materi	20	19	95,00%	Sangat Praktis
3	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	20	19	95,00%	Sangat Praktis
4	Efisiensi waktu pembelajaran	20	19	95,00%	Sangat Praktis
5	Manfaat media dalam pembelajaran	20	20	100,00%	Sangat Praktis
Jumlah		100	97	97,00%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil angket praktikalitas guru (2026).

Berdasarkan hasil penilaian guru pada tabel 4.19 di atas, video interaktif memperoleh persentase sebesar 97,00% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi Haji dan Umrah secara lebih sistematis. Guru juga menilai bahwa penggunaan video interaktif membuat penyampaian materi menjadi lebih efisien, karena konsep-konsep yang

sebelumnya memerlukan penjelasan panjang dapat divisualisasikan melalui animasi dan ilustrasi yang menarik.

Selain itu, media dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik tampak lebih fokus memperhatikan materi, aktif berdiskusi, dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan video interaktif. Oleh karena itu, guru menyatakan bahwa media ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah.

d. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran menggunakan video interaktif pada materi Haji dan Umrah selesai dilaksanakan, peneliti memberikan angket praktikalitas kepada peserta didik kelas VIII MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan video interaktif berdasarkan persepsi peserta didik sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan media, motivasi belajar, serta manfaat video interaktif dalam membantu memahami materi Haji dan Umrah.

Instrumen praktikalitas terdiri atas 20 butir pernyataan yang disusun menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu skor 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Setuju), dan 4 (Sangat Setuju). Angket diberikan kepada 50 orang peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

Tabel 4. 17 Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Peserta Didik

Uraian	Hasil
Jumlah Responden	50 Peserta Didik
Jumlah Pernyataan	20 Butir
Skor Maksimum	4.000
Skor Diperoleh	3.406
Persentase Praktikalitas	85,15%
Kategori	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Praktikalitas Peserta Didik Tahun 2026.

Tabel 4. 18 Praktikalitas Berdasarkan Aspek Penilaian Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	86,50%	Sangat Praktis
2	Tampilan video interaktif	84,75%	Sangat Praktis
3	Penyajian materi	85,50%	Sangat Praktis
4	Motivasi belajar	84,50%	Sangat Praktis
5	Manfaat media pembelajaran	84,50%	Sangat Praktis
Rata-rata		85,15%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 4.20 diperoleh skor keseluruhan sebesar 3.406 dari skor maksimum 4.000, sehingga persentase praktikalitas video interaktif mencapai 85,15% dengan kategori Sangat Praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa video interaktif yang dikembangkan mudah

digunakan oleh peserta didik serta mampu mendukung proses pembelajaran materi Haji dan Umrah secara efektif.

Dilihat dari aspek kemudahan penggunaan, peserta didik memberikan persentase sebesar 86,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video interaktif mudah dioperasikan, alur penyajian materi mudah diikuti, serta setiap tampilan disusun secara sistematis sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran. Penggunaan navigasi yang sederhana serta penyajian materi secara bertahap mempermudah peserta didik memahami setiap konsep yang dipelajari.

Pada aspek tampilan media, video interaktif memperoleh persentase 84,75% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa perpaduan warna, ilustrasi, animasi, jenis huruf, dan tata letak yang digunakan dalam video mampu menarik perhatian peserta didik. Tampilan visual yang menarik memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih fokus mengikuti proses pembelajaran.

Aspek penyajian materi memperoleh persentase 85,50%, yang menunjukkan bahwa isi video disusun secara runtut mulai dari pengertian Haji dan Umrah, syarat, rukun, wajib haji, sunnah haji, hingga hikmah pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah. Penyajian materi yang sistematis serta didukung ilustrasi visual membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Pada aspek motivasi belajar, video interaktif memperoleh persentase 84,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penyajian materi yang dipadukan dengan animasi, ilustrasi, narasi, dan efek visual membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah.

Sementara itu, aspek manfaat media pembelajaran juga memperoleh persentase 84,50% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik menyatakan bahwa video interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan konsentrasi selama pembelajaran, serta mempermudah mengingat urutan pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah. Media juga dinilai dapat digunakan kembali secara mandiri di luar jam pembelajaran sehingga memberikan fleksibilitas dalam belajar.

Secara keseluruhan, hasil praktikalitas menunjukkan bahwa video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah. Tingginya tingkat praktikalitas menunjukkan bahwa media tidak hanya layak dari aspek isi dan desain, tetapi juga mudah digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil validasi sebelumnya bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan siap untuk digunakan secara lebih luas dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terkini yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif mampu

meningkatkan kemudahan belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan multimedia yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

3. Efektivitas Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

a. Hasil Pretest dan Posttest

Untuk mengetahui efektivitas video interaktif pada materi Haji dan Umrah, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) sebelum pembelajaran menggunakan video interaktif dan tes akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Kedua tes tersebut diberikan kepada 50 peserta didik dengan materi dan indikator yang sama sehingga hasilnya dapat dibandingkan untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum memperoleh perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif. Hasil kedua tes kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. 19 Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	50	50
Nilai Tertinggi	82	98
Nilai Terendah	42	80
Nilai Rata-rata	61,84	88,76

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 4.22 terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah penggunaan video interaktif. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 61,84 pada saat pretest menjadi 88,76 pada saat posttest. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 26,92 poin, yang menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi Haji dan Umrah.

Selain peningkatan rata-rata, nilai terendah peserta didik juga mengalami peningkatan dari 42 menjadi 80, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 82 menjadi 98. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan tidak hanya terjadi pada peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, tetapi juga pada peserta didik yang sebelumnya memperoleh nilai rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa video interaktif mampu memfasilitasi berbagai tingkat kemampuan belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik, sistematis, dan mudah dipahami.

b. Ketuntasan Hasil Belajar

Untuk mengetahui efektivitas media secara lebih komprehensif, hasil pretest dan posttest dianalisis berdasarkan ketuntasan belajar dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Tabel 4. 20 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Kategori	Pretest	Posttest
Tuntas (≥75)	6 (12%)	50 (100%)
Belum Tuntas (<75)	44 (88%)	0 (0%)
Jumlah	50 (100%)	50 (100%)

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 4.23, sebelum penggunaan video interaktif hanya 6 peserta didik (12%) yang telah mencapai nilai di atas KKM. Sebaliknya, sebanyak 44 peserta didik (88%) masih belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada materi Haji dan Umrah masih relatif rendah.

Setelah pembelajaran menggunakan video interaktif, seluruh peserta didik (100%) berhasil mencapai nilai di atas KKM. Tidak terdapat lagi peserta didik yang memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan. Pencapaian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami materi Haji dan Umrah.

Peningkatan ketuntasan belajar tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan video interaktif tidak hanya meningkatkan nilai

rata-rata kelas, tetapi juga mampu meningkatkan pemerataan hasil belajar. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi indikator efektivitas karena mampu membawa seluruh peserta didik mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

c. Analisis N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video interaktif pada materi Haji dan Umrah, peneliti melakukan analisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain). Analisis N-Gain digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar dengan membandingkan nilai pretest dan posttest setiap peserta didik. Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hake (1999), yaitu:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor\ Maksimum - Pretest}$$

Adapun kategori interpretasi nilai N-Gain adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 21 Kriteria Interpretasi Nilai N-Gain

Interval N-Gain	Kategori
$g \geq 0{,}70$	Tinggi
$0{,}30 \leq g < 0{,}70$	Sedang
$g < 0{,}30$	Rendah

Sumber: Hake (1999).

Tabel 4. 22 Hasil Analisis N-Gain Peserta Didik

Uraian	Nilai
Jumlah Peserta Didik	50
Rata-rata Pretest	61,84
Rata-rata Posttest	88,76
Rata-rata N-Gain	0,71
Kategori	Tinggi

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti (2026).

Berdasarkan hasil analisis N-Gain pada Tabel 4.24 diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif pada materi Haji dan Umrah memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif.

Kategori tinggi yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep materi Haji dan Umrah secara lebih efektif. Penyajian materi yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan visualisasi pelaksanaan manasik haji membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik video interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar

secara lebih aktif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam mengamati animasi, memahami ilustrasi, dan mengerjakan evaluasi yang terdapat di dalam video. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa video interaktif yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek validitas dan praktikalitas, tetapi juga telah memenuhi aspek efektivitas. Dengan demikian, produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

d. Hasil Efektivitas Video Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video interaktif yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dari 61,84 pada saat pretest menjadi 88,76 pada saat posttest. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu dari 12% sebelum penggunaan media menjadi 100% setelah pembelajaran menggunakan video interaktif. Rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,71 yang berada pada kategori tinggi semakin memperkuat bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari karakteristik video interaktif yang dirancang berdasarkan tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi Haji dan Umrah. Selanjutnya, pada tahap desain disusun storyboard, alur navigasi, dan tampilan antarmuka yang menarik. Tahap pengembangan menghasilkan video interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, narasi, dan evaluasi. Setelah melalui validasi ahli dan revisi produk, media diimplementasikan dalam pembelajaran dan dievaluasi melalui pengukuran hasil belajar. Rangkaian proses tersebut memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi peserta didik.

Dari perspektif teori pembelajaran multimedia, hasil penelitian ini mendukung Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi kata, gambar, suara, dan animasi yang saling melengkapi. Dalam penelitian ini, visualisasi tata cara manasik haji, ilustrasi rukun dan wajib haji, serta narasi yang sistematis membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian-penelitian terbaru (2021–2026) yang menunjukkan bahwa video interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan video interaktif sangat membantu penyampaian materi yang bersifat prosedural, seperti tata cara ibadah Haji dan Umrah, karena peserta didik dapat melihat secara langsung urutan pelaksanaan ibadah yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau ceramah.

Secara keseluruhan, hasil validitas oleh para ahli yang berada pada kategori sangat valid, hasil praktikalitas oleh guru dan peserta didik yang berada pada kategori sangat praktis, serta hasil efektivitas yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest, ketuntasan belajar, dan nilai N-Gain kategori tinggi membuktikan bahwa video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria kualitas produk dalam penelitian pengembangan. Dengan demikian, video interaktif pada materi Haji dan Umrah dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Fikih di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian dilakukan untuk menginterpretasikan temuan yang diperoleh selama proses pengembangan video interaktif pada

materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Pembahasan ini menghubungkan hasil penelitian dengan teori yang relevan serta hasil penelitian terdahulu sehingga dapat diketahui kontribusi produk yang dikembangkan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Fikih. Pembahasan disusun berdasarkan tiga rumusan masalah penelitian yang meliputi bentuk desain video interaktif, proses pengembangan video interaktif, serta validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk.

1. **Pembahasan Bentuk Desain Video Interaktif pada Materi Haji dan Umrah**

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk desain video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah dikembangkan secara sistematis menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*). Pada tahap *analysis,* peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran kurang variatif, dan peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep maupun tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan sebuah video pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VIII MTsS Ma'had Islamy Lampasi Kota Payakumbuh.

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan produk yang meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, materi, alur penyajian, storyboard, desain tampilan, pemilihan warna, ilustrasi, animasi, audio, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan pembuatan video menggunakan aplikasi Canva, kemudian produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan produk. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan video dalam proses pembelajaran, sedangkan tahap *evaluation* bertujuan mengetahui kualitas produk berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan telah mengikuti tahapan yang sistematis sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Robert M. Branch yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan pendekatan desain pembelajaran yang bersifat sistematis dan berorientasi pada pemecahan masalah pembelajaran melalui lima tahapan yang saling berkaitan. Setiap tahap memberikan umpan balik bagi tahap berikutnya sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik (Branch, 2009).

Selain itu, bentuk desain video interaktif yang mengombinasikan teks, gambar, animasi, narasi, dan video juga sesuai dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E.

Mayer. Mayer menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks atau ceramah semata. Penyajian multimedia yang dirancang sesuai prinsip-prinsip pembelajaran multimedia mampu mengurangi beban kognitif sekaligus meningkatkan proses pengolahan informasi dalam memori peserta didik (Mayer, 2021).

Bentuk desain video pembelajaran yang dikembangkan juga mencerminkan prinsip pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad. Menurut Arsyad, media pembelajaran harus dirancang sesuai tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, serta mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Arsyad, 2023). Oleh karena itu, penggunaan ilustrasi, animasi, kombinasi warna, audio, dan navigasi yang sederhana dalam video pembelajaran ini merupakan bentuk implementasi prinsip-prinsip pengembangan media yang berorientasi pada efektivitas pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif, hasil penelitian ini menunjukkan kesamaan, yaitu penggunaan model ADDIE mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, layak digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena

mengembangkan video pembelajaran interaktif khusus pada materi Haji dan Umrah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media utama. Perbedaan tersebut memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang lebih kontekstual dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang digunakan, dan temuan penelitian terdahulu, peneliti berpendapat bahwa keberhasilan pengembangan video pembelajaran interaktif tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh ketepatan dalam menganalisis kebutuhan peserta didik dan merancang media sesuai karakteristik materi. Penerapan model ADDIE yang dipadukan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menghasilkan desain video yang lebih terstruktur, menarik, dan mudah dipahami. Dengan demikian, bentuk desain video pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi untuk mendukung terciptanya pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

2. Pembahasan Validitas dan Praktikalitas Video Pembelajaran PAI Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Validitas media

ditinjau dari aspek tampilan, desain, keterbacaan, kualitas audio-visual, navigasi, serta kemudahan penggunaan. Sementara itu, validitas materi mencakup kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, kelengkapan materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian penyajian dengan karakteristik peserta didik. Beberapa masukan dari validator dijadikan dasar untuk melakukan revisi sehingga produk yang dihasilkan semakin layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses validasi merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (1999) yang menyatakan bahwa kualitas suatu produk pengembangan ditentukan oleh tiga kriteria utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Suatu produk dikatakan valid apabila memiliki landasan teoritis yang kuat serta setiap komponennya saling berkaitan secara logis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran (Nieveen, 1999).

Hasil validitas yang diperoleh juga sejalan dengan pendapat Plomp yang menjelaskan bahwa validitas dalam penelitian pengembangan tidak hanya menilai ketepatan isi materi, tetapi juga kesesuaian desain pembelajaran, tampilan media, serta keterpaduan seluruh komponen produk dalam mencapai tujuan pembelajaran (Plomp, 2013). Dengan demikian, keterlibatan ahli media dan ahli

materi dalam penelitian ini menjadi langkah yang penting untuk memastikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek pedagogis, teknis, dan substansi keilmuan secara seimbang.

Selain valid, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa video pembelajaran PAI interaktif memiliki tingkat **praktikalitas yang sangat tinggi** berdasarkan respons guru dan peserta didik. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, membantu menjelaskan materi Haji dan Umrah secara lebih sistematis, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Sementara itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap tampilan video yang menarik, penyajian materi yang mudah dipahami, serta adanya ilustrasi, animasi, dan audio yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan mudah diterapkan dalam pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian informasi, serta mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik (Arsyad, 2023). Media yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan lebih mudah diterima dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif yang dikembangkan melalui model ADDIE umumnya memperoleh kategori valid dan praktis setelah melalui proses validasi dan revisi oleh para ahli. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan yang sistematis berkontribusi terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Namun, penelitian ini memiliki keunggulan karena mengembangkan video pembelajaran khusus pada materi Haji dan Umrah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media utama, sehingga produk yang dihasilkan lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di MTs.

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang digunakan, dan hasil penelitian terdahulu, peneliti berpendapat bahwa validitas dan praktikalitas merupakan dua aspek yang saling melengkapi dalam menentukan kualitas suatu media pembelajaran. Produk yang valid belum tentu praktis apabila sulit digunakan oleh guru maupun peserta didik. Sebaliknya, media yang praktis harus tetap didukung oleh isi yang benar dan desain yang sesuai dengan prinsip pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian yang menunjukkan kategori sangat valid dan sangat praktis membuktikan bahwa video pembelajaran PAI interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran yang layak digunakan untuk mendukung proses

pembelajaran materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Lampasi Kota Payakumbuh.

3. Pembahasan Efektivitas Video Pembelajaran PAI Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran interaktif. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, tingkat ketuntasan belajar yang semakin baik, serta hasil analisis N-Gain yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Haji dan Umrah secara lebih optimal dibandingkan sebelum menggunakan media yang dikembangkan.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mampu membantu mereka memahami konsep, prosedur, dan praktik ibadah Haji dan Umrah secara lebih sistematis. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, animasi, audio, dan video memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan konsep yang dipelajari dengan praktik pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berperan sebagai sarana yang

memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman secara lebih bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan **Cognitive Theory of Multimedia Learning** yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Menurut Mayer, peserta didik akan belajar lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui penyampaian verbal. Penyajian multimedia memungkinkan peserta didik mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam (Mayer, 2021). Berbagai penelitian dan kajian empiris juga menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip multimedia dapat meningkatkan hasil belajar, terutama pada kemampuan memahami dan mentransfer pengetahuan.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Robert M. Gagné. Gagné menjelaskan bahwa keberhasilan belajar ditentukan oleh tersedianya kondisi pembelajaran yang mampu merangsang perhatian, memfasilitasi proses pengolahan informasi, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kondisi tersebut melalui penyajian materi yang sistematis, penggunaan ilustrasi yang relevan, serta penyampaian

informasi yang menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Media yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik akan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah (Arsyad, 2023).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media berbasis video memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui integrasi unsur visual, audio, dan animasi sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Kajian-kajian terbaru juga menunjukkan bahwa efektivitas video pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh penerapan prinsip-prinsip desain multimedia yang tepat.

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang digunakan, dan berbagai hasil penelitian terdahulu, peneliti berpendapat bahwa

efektivitas video pembelajaran PAI interaktif tidak hanya tercermin dari meningkatnya nilai *posttest* atau tingginya skor N-Gain, tetapi juga dari perubahan kualitas proses belajar peserta didik. Video pembelajaran yang dirancang melalui model ADDIE serta berlandaskan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, video pembelajaran PAI interaktif yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Haji dan Umrah, karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal.

D. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Fikih materi Haji dan Umrah. Pengembangan video interaktif yang dilakukan melalui model ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang telah memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di madrasah. Penggunaan media yang mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan evaluasi interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan

pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah (Ariani & Huda, 2023).

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disampaikan melalui kombinasi kata, gambar, animasi, dan suara secara terpadu. Dalam penelitian ini, video interaktif yang memuat visualisasi pelaksanaan manasik haji terbukti mampu membantu peserta didik memahami urutan ibadah Haji dan Umrah secara lebih konkret. Penyajian informasi melalui dua saluran pemrosesan informasi, yaitu visual dan auditori, membantu mengurangi beban kognitif sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Mayer, 2021).

Implikasi lain dari penelitian ini adalah memperkuat penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui video interaktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh melalui pengamatan animasi, ilustrasi, narasi, serta evaluasi yang terdapat di dalam media. Proses tersebut memungkinkan peserta didik mengonstruksi pengetahuan secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan aktivitas belajar serta keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri (Rahman et al., 2022).

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif bagi guru Fikih dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Selama ini materi Haji dan Umrah sering disampaikan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik mengalami kesulitan membayangkan proses pelaksanaan ibadah secara nyata. Kehadiran video interaktif memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut karena mampu menyajikan visualisasi setiap tahapan ibadah secara sistematis. Dengan demikian, guru dapat menjelaskan materi secara lebih efektif dan efisien, sedangkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret.

Implikasi bagi peserta didik terlihat dari meningkatnya motivasi, perhatian, serta hasil belajar setelah menggunakan video interaktif. Media yang menarik membuat peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang bersifat prosedural. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran (Nugroho & Sari, 2024).

Penelitian ini juga memberikan implikasi terhadap pengembangan media pembelajaran di madrasah. Produk yang dihasilkan dapat dijadikan salah satu contoh pengembangan media digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pengembang media

pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berkualitas dapat dikembangkan menggunakan aplikasi yang mudah diakses dan tidak memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks.

Selain itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan penelitian di bidang Teknologi Pendidikan Islam. Penelitian ini menunjukkan bahwa model ADDIE masih sangat relevan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif melalui tahapan yang sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya, seperti zakat, salat, puasa, maupun akidah akhlak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif pada materi Haji dan Umrah tidak hanya memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang dapat mendukung implementasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di madrasah.

E. Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian memiliki keterbatasan yang perlu diungkapkan sebagai bentuk objektivitas ilmiah. Penelitian pengembangan video interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menginterpretasikan hasil penelitian maupun dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

Keterbatasan pertama berkaitan dengan cakupan materi yang dikembangkan. Video interaktif dalam penelitian ini hanya difokuskan pada materi Haji dan Umrah untuk peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan belum mencakup materi Fikih lainnya seperti zakat, puasa, salat jenazah, ataupun materi ibadah lainnya yang juga memerlukan visualisasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pada penelitian ini masih memiliki ruang untuk diperluas pada materi-materi Pendidikan Agama Islam yang lain.

Keterbatasan kedua berkaitan dengan cakupan lokasi penelitian. Penelitian ini hanya dilaksanakan di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh dengan jumlah responden sebanyak 50 peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan karakteristik peserta didik, budaya belajar, serta lingkungan sekolah yang menjadi lokasi penelitian belum tentu sama dengan madrasah lain. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian perlu

dilakukan secara hati-hati dan memerlukan pengujian lebih lanjut pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda.

Keterbatasan ketiga terletak pada media yang dikembangkan. Video interaktif dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, sehingga fitur interaktivitas yang tersedia masih bergantung pada kemampuan aplikasi tersebut. Walaupun Canva mampu menghasilkan video pembelajaran yang menarik melalui integrasi teks, gambar, animasi, audio, dan transisi, tingkat interaktivitasnya masih lebih sederhana dibandingkan perangkat lunak pengembangan multimedia khusus seperti *Articulate Storyline, Adobe Animate*, atau aplikasi berbasis HTML5 yang memungkinkan umpan balik adaptif dan simulasi yang lebih kompleks. Namun demikian, Canva dipilih karena mudah digunakan, efisien, serta sesuai dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Temuan ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis desain visual dapat menjadi alternatif efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dikembangkan oleh pendidik.

Keterbatasan keempat berkaitan dengan pengukuran efektivitas. Efektivitas video interaktif dalam penelitian ini diukur melalui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai *pretest*, *posttest*, dan analisis *N-Gain*. Penelitian ini belum mengukur dampak penggunaan video interaktif terhadap aspek afektif, keterampilan praktik (*psychomotor skills*), kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun retensi belajar dalam jangka

panjang. Padahal, pembelajaran berbasis multimedia memiliki potensi untuk memengaruhi berbagai dimensi hasil belajar selain aspek kognitif.

Keterbatasan berikutnya adalah durasi implementasi produk yang relatif singkat. Uji coba dilakukan dalam rangkaian pembelajaran pada materi Haji dan Umrah sehingga belum dapat menggambarkan efektivitas penggunaan video interaktif secara berkelanjutan dalam satu semester atau satu tahun pembelajaran. Penelitian lanjutan dengan waktu implementasi yang lebih panjang diperlukan untuk mengetahui konsistensi pengaruh media terhadap motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan pencapaian hasil belajar dalam jangka panjang.

Meskipun memiliki beberapa keterbatasan, penelitian ini telah berhasil menghasilkan video interaktif yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan tetap memiliki kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Haji dan Umrah, serta dapat dijadikan sebagai dasar bagi penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital pada materi lainnya. Pengembangan media melalui model ADDIE juga menunjukkan bahwa proses yang sistematis dapat menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan video interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bentuk Desain Video Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

   Bentuk desain video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran interaktif berbasis Canva yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik serta capaian pembelajaran. Melalui tahapan pengembangan yang sistematis, video pembelajaran dirancang untuk mendukung penyampaian materi Haji dan Umrah secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Validitas dan Praktikalitas Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

   Video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, dan teknis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap kemudahan penggunaan, kualitas penyajian materi, tampilan media, serta manfaat video dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran PAI interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

3. Efektivitas Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

   Video pembelajaran PAI interaktif pada materi Haji dan Umrah yang dikembangkan terbukti **efektif** dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran, yang terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest*, tingkat ketuntasan

belajar, serta nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran PAI interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Haji dan Umrah serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan video interaktif pada materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Fikih

   Guru mata pelajaran Fikih diharapkan dapat memanfaatkan video interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan evaluasi interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Guru juga diharapkan terus mengembangkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi digital sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.

2. Bagi MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

   Madrasah diharapkan memberikan dukungan terhadap pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai bagian dari upaya meningkatkan mutu pendidikan. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana pendukung, seperti

perangkat multimedia, akses internet yang memadai, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, video interaktif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar pada mata pelajaran Fikih, khususnya materi Haji dan Umrah.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan video interaktif tidak hanya pada saat proses pembelajaran di kelas, tetapi juga sebagai media belajar mandiri di luar jam pelajaran. Penggunaan video interaktif secara berulang dapat membantu peserta didik memperkuat pemahaman terhadap materi Haji dan Umrah, meningkatkan motivasi belajar, serta mempersiapkan diri dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Selain itu, peserta didik diharapkan lebih aktif memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar yang positif dan produktif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup materi, lokasi penelitian, serta fitur interaktivitas media. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan video interaktif pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya, seperti zakat, salat, puasa, akidah akhlak, atau sejarah kebudayaan Islam. Penelitian berikutnya juga dapat memperluas subjek penelitian pada jenjang pendidikan yang berbeda serta mengembangkan media menggunakan platform yang memiliki tingkat interaktivitas lebih tinggi, seperti Articulate Storyline,

Adobe Animate, atau teknologi berbasis web dan *Learning Management System* (LMS). Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh media terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, literasi digital, maupun retensi belajar jangka panjang.

5. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam merancang media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan media hendaknya memperhatikan kesesuaian materi dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, prinsip-prinsip desain multimedia, serta kemudahan penggunaan oleh guru dan peserta didik. Selain itu, pengembang diharapkan terus memanfaatkan perkembangan teknologi digital, seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), dan teknologi pembelajaran adaptif untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan efektif.

Dengan tersusunnya kesimpulan dan saran tersebut, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Fikih, tetapi juga menjadi salah satu referensi dalam pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi. Video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada

materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh serta berpotensi diadaptasi pada materi dan satuan pendidikan lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon, 6*(11), e05312. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312

Aprison, W., & Melani, M. (2021). Covid-19 dan MUI Sumatera Barat: Resistensi masyarakat terhadap ulama sebagai pendidik. *Analisis: Jurnal Studi Keislaman, 21*(1), 109–140.

Adarkwah, M. A. (2021). "I'm not against online teaching, but what about us?": ICT in Ghana post Covid-19. *Education and Information Technologies, 26*(2), 1665–1685

Anggraeni, W., & Wati, T. L. (2026). Canva animated video improves elementary social studies comprehension. *Indonesian Journal of Education Methods Development, 20*(1). https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.1027

Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Bates, A. W. (2022). *Teaching in a digital age* (3rd ed.). Tony Bates Associates.

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18*(50). https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x

Bower, M. (2022). *Design of technology-enhanced learning*. Emerald Publishing.

Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction* (5th ed.). Wiley.

Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: The state of the field. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 4*, 100131.

Daryanto. (2021). *Media pembelajaran*. Gava Media.

Fathurrohman, M. (2021). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz Media.

Feeley, T. H., Keller, M., & Kayler, L. (2023). Using animated videos to increase knowledge: A meta-analysis. *Health Education & Behavior*, *50*(2), 175–188.

Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2021). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Hamzah, A. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Literasi Nusantara.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Pancasakti Science Education Journal, 6*(1), 22–29.

Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2023). What works and why? Student perceptions of digital learning resources. *Australasian Journal of Educational Technology, 39*(2), 45–61.

Hidayat, M. N., Muslimin, I., & Purnamasari, R. (2025). Development of learning media using Canva application with the ADDIE model. *Journal of Educational Sciences, 9*(5), 4657–4668.

Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian literatur tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.*

Kimmons, R. (2022). Current trends in educational technology. *Educational Technology Research and Development.*

Lee, K., Fanguy, M., Lu, X. S., & Bligh, B. (2021). Student learning during COVID-19: Interactive digital resources and outcomes. *Computers and Education Open, 2*, 100038.

Majid, A. (2022). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Martin, F., & Bolliger, D. U. (2021). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in online learning. *Online Learning Journal, 25*(1), 205–222.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Moreno, R. (2021). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Mulyasa, E. (2022). *Implementasi kurikulum merdeka*. Bumi Aksara.

Munir. (2022). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.

Martin, F., & Bolliger, D. U. (2021). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in online learning. *Online Learning Journal, 25*(1), 205–222.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Moreno, R. (2021). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Mulyasa, E. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.

Munir. (2022). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.

Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education, 35*, 1631–1694.

Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Harris, N. R., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2022). Multimedia design for learning: An overview of reviews with meta-meta-analysis. *Review of Educational Research, 92*(3), 413–456.

Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research, 91*(2), 204–236.

Pribadi, B. A. (2021). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi*. Kencana.

Purnama, F., Nabilah, R. R., Nadia, S. E., et al. (2026). Design and evaluation of Canva for Education–based interactive learning media. *Jurnal Didactical Mathematics, 8*(1).

Rahman, A., Syamsuddin, S., & Yusuf, M. (2022). Interactive multimedia in Islamic education: Improving students' engagement and learning outcomes. *Journal of Education and Learning, 16*(3), 321–332.

Ramadhani, R., Efendi, A., Afriani, I., & Iskandar, M. Y. (2026). Developing Canva-based instructional videos through the ADDIE model to enhance learning outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, 11*(2).

Reeves, T. C., & Reeves, P. M. (2022). Design-based research and educational technology. *Educational Technology Research and Development, 70*(4), 1895–1914.

Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.

Sanjaya, W. (2021). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.

Sinaga, Y. E. V., Simanihuruk, L., Mailani, E., Nurhairani, & Ananda, L. J. (2026). Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbantuan Canva menggunakan model ADDIE. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12*(2).

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2021). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.

Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2021). *Cognitive load theory*. Springer.

Terusiana, E., Bahari, Y., Basri, M., Warneri, & Salam, U. (2026). Development of Canva-based animated video learning media for geography instruction. *Journal of Educational Sciences, 10*(3), 183–198.

Tugtekin, E. B., & Dursun, O. O. (2022). Effect of animated and interactive video variations on learners' motivation in distance education. *Education and Information Technologies, 27*(3), 3247–3276.

UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*. UNESCO Publishing.

Wulandari, H. T., & Sutama. (2025). Development of interactive learning media based on Canva for Education. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*.

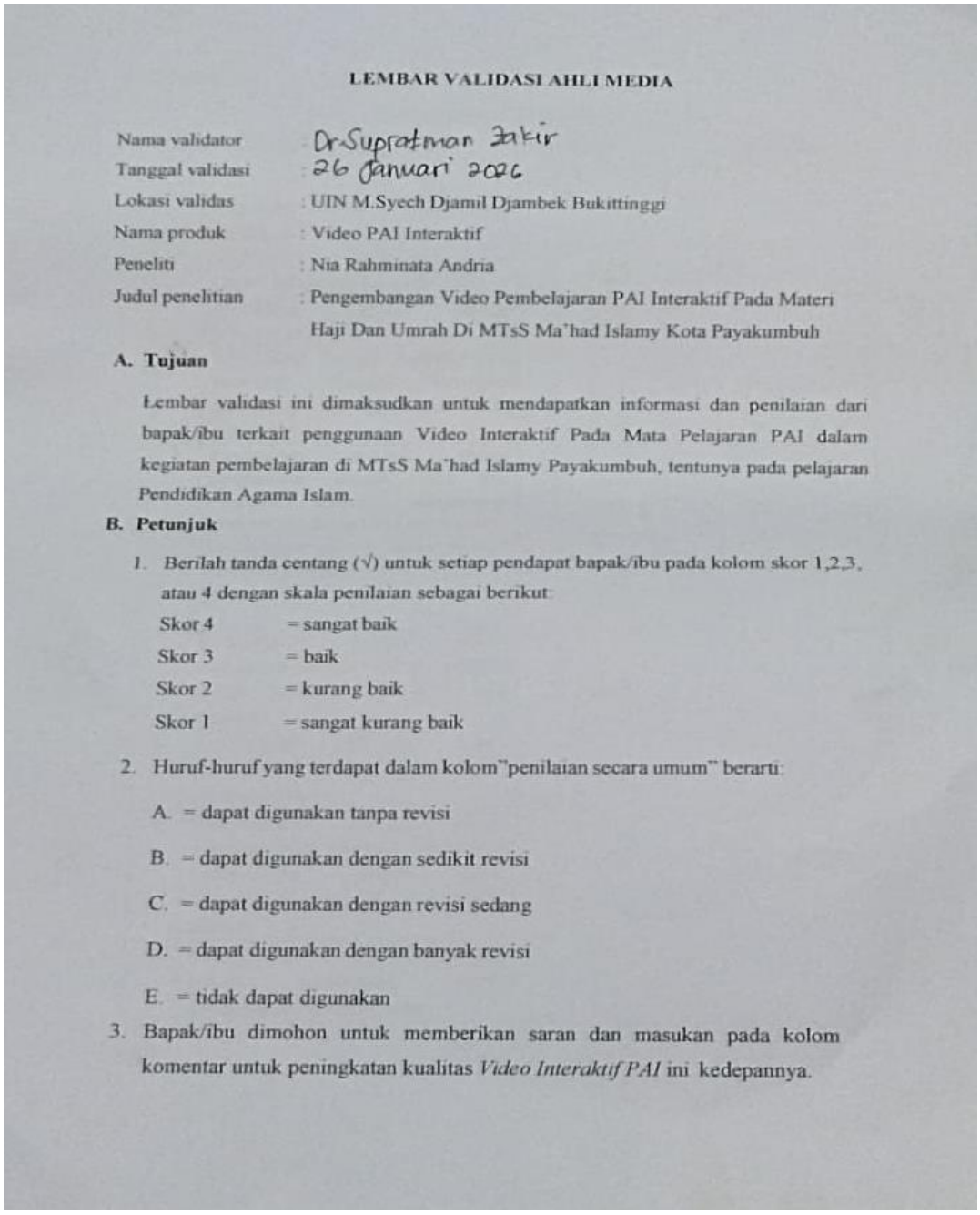
Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Kencana.

Yaumi, M. (2022). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran*. Kencana.

Zawacki-Richter, O., & Qayyum, A. (2021). *Open and distance education in Asia, Africa and the Middle East*. Springer.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Instrumen Penelitian



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama validator	: Dr. Supratman Zakir
Tanggal validasi	: 26 Januari 2026
Lokasi validas	: UIN M.Syech Djamil Djambek Bukittinggi
Nama produk	: Video PAI Interaktif
Peneliti	: Nia Rahminata Andria
Judul penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif Pada Materi Haji Dan Umrah Di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh

A. Tujuan

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan penilaian dari bapak/ibu terkait penggunaan Video Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI dalam kegiatan pembelajaran di MTsS Ma'had Islamy Payakumbuh, tentunya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skor 1,2,3, atau 4 dengan skala penilaian sebagai berikut:
   - Skor 4 = sangat baik
   - Skor 3 = baik
   - Skor 2 = kurang baik
   - Skor 1 = sangat kurang baik
2. Huruf-huruf yang terdapat dalam kolom"penilaian secara umum" berarti:
   - A. = dapat digunakan tanpa revisi
   - B. = dapat digunakan dengan sedikit revisi
   - C. = dapat digunakan dengan revisi sedang
   - D. = dapat digunakan dengan banyak revisi
   - E. = tidak dapat digunakan
3. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada kolom komentar untuk peningkatan kualitas *Video Interaktif PAI* ini kedepannya.

C. Instrumen

Instrumen Uji Validitas

NO	Komponen Yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Pada *Video Interaktif* terdapat pembelajaran yang eksplisit.				✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓	
3	Materi yang disajikan lengkap dan utuh			✓		
4	Materi dapat dipelajari hingga tuntas			✓		
5	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kebutuhan yang ada				✓	
6	Materi mencakup pokok-pokok penting dalam pembelajaran PAI khusunya pada materi Haji Dan Umrah.			✓		
7	Urutan materi disusun secara sistemastis dan mudah dipahami			✓		
8	Media *Video Interaktif* menampilkan materi Haji Dan Umrah yang sesuai dengan capaian kebutuhan pembelajaran				✓	
9	Materi dapat digunakan sebagai acuan Pembelajaran PAI di MTS secara berkelanjutan				✓	
10	Materi disertai dengan ilustrasi atau elemen visual yang mendukung pemahaman				✓	

D. Penilaian Secara Umum

Indikator	Skala Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap *Video Interaktif* pada pembelajaran PAI di MTS	✓				

C. Saran

Bukittinggi, 26-1- 2026

Validator

Dr. Syafrum Zaini

NIP.

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama validator	: Dr. Charles. S.Ag. M.Pd. I
Tanggal validasi	: 26 Januari 2026
Lokasi validas	: UIN M.Syech Djamil Djambek Bukittinggi
Nama produk	: Video Pembelajaran PAI Interaktif
Peneliti	: Nia Rahminata Andria
Judul penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif Pada Materi Haji Dan Umrah Di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

A. Tujuan

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan penilaian dari bapak/ibu terkait penggunaan Pembelajaran PAI Interaktif Pada Materi Haji Dan Umrah Di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh, tentunya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skor 1,2,3, atau 4 dengan skala penilaian sebagai berikut:
   - Skor 4 = sangat baik
   - Skor 3 = baik
   - Skor 2 = kurang baik
   - Skor 1 = sangat kurang baik
2. Huruf-huruf yang terdapat dalam kolom"penilaian secara umum" berarti:
   - A. = dapat digunakan tanpa revisi
   - B. = dapat digunakan dengan sedikit revisi
   - C. = dapat digunakan dengan revisi sedang
   - D. = dapat digunakan dengan banyak revisi
   - E. = tidak dapat digunakan
3. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada kolom komentar untuk peningkatan kualitas *Video Interaktif PAI* ini kedepannya.

C. Instrumen

Instrumen Uji Validitas

NO	Komponen Yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Bahasa yang digunakan dalam *Video Interaktif* sederhana dan mudah dipahami				✓	
2	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
3	Istilah yang digunakan dalam *Video Interaktif* adalah istilah umum			✓		
4	Kesesuaian penulisan huruf Arab pada slide sesuai kaidah penulisan yang benar			✓		
5	Bahasa pada media sesuai dengan konteks pembelajaran PAI di MTS				✓	
6	Struktur kalimat dalam *Video Interaktif* mempermudah guru dalam menjelaskan materi.				✓	
7	Teks dalam slide menggunakan kosakata yang umum dipakai oleh guru PAI di MTS				✓	
8	Bahasa dalam media bersifat edukatif dan sesuai dengan nilai-nilai islam yang diajarkan pada pembelajaran PAI di MTS.				✓	
9	Kalimat dalam *Video Interaktif* sudah jelas dan tidak menimbulkan multitafsir bagi guru				✓	
10	Kalimat dalam Video konsisten dari segi gaya bahasa dan struktur kalimat				✓	

D. Penilaian Secara Umum

Indikator	Skala Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap *Video Interaktif* pada pembelajaran PAI di SMP	✓				

E. Saran

~~Animasi modern?~~
~~Sesuaikan dgn modul ajar!~~

Bukittinggi, 2026

Validator

Dr. Charles, S.Ag, M.Pd.I

NIP.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama validator : Dr. Mustafa S.Ag M.Pd.I
Tanggal validasi : 26 Januari 2026
Lokasi validas : UIN M.Syech Djamil Djambek Bukittinggi
Nama produk : Video Interaktif
Peneliti : Nia Rahminata Andria
Judul penelitian : Pembelajaran PAI Interaktif Pada Materi Haji Dan Umrah Di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh.

A. Tujuan

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan penilaian dari bapak/ibu terkait penggunaan Video Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI dalam kegiatan pembelajaran di MTsS Ma'had Islamy Payakumbuh, tentunya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skor 1,2,3, atau 4 dengan skala penilaian sebagai berikut:
   Skor 4 = sangat baik
   Skor 3 = baik
   Skor 2 = kurang baik
   Skor 1 = sangat kurang baik
2. Huruf-huruf yang terdapat dalam kolom"penilaian secara umum" berarti:
   A. = dapat digunakan tanpa revisi
   B. = dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C. = dapat digunakan dengan revisi sedang
   D. = dapat digunakan dengan banyak revisi
   E. = tidak dapat digunakan
3. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada kolom komentar untuk peningkatan kualitas *Video Interaktif PAI* ini kedepannya.

C. Instrumen

Instrumen Uji Validitas

NO	Komponen Yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kejelasan instruksi penggunaan produk dan petunjuk				✓	
2	Keefektifan penggunaan produk tanpa bantuan produk lain			✓		
3	Kesesuaian produk dengan perkembangan IPTEK			✓		
4	Kesesuaian ukuran media Video *Interaktif* dengan kebutuhan pengguna dan perangkat yang digunakan			✓		
5	Kesesuaian produk dalam penggunaan warna, font dan ilustrasi dalam mendukung keterbacaan dan kenyamanan visual			✓		
6	Kemampuan produk untuk di akses dari youtube,tiktok, atau tautan situs.			✓		
7	Kemampuan produk dalam menghasilkan presentasi dengan desain otomatis, terstruktur, dan menarik			✓		
8	Kemampuan produk dalam menyampaikan materi PAI secara sistematis			✓		
9	Kemampuan produk dalam meningkatkan kualitas visual dan interaktifitas materi tanpa memerlukan banyak pengaturan manual			✓		
10	Kemampuan dalam mempercepat proses pembuatan media pembelajaran secara efesien.			✓		

D. Penilaian Secara Umum

Indikator	Skala Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap *Video Interaktif* pada pembelajaran PAI di MTS	✓				

E. Saran

Sangat rapih suara video lebih jelas, menarik dan kata-kata/kalimat lebih jelas yang lebih jelas, menarik.

Bukittinggi, 26/1 2026

Validator

Dr. Mustafa SAg M.Pd.I

NIP.

Lampiran 2.Data Angket Siswa

Data Angket Siswa

No	Nama Lengkap	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	Ahmad Gunawan	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	64
2	Naufal Santoso	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	76
3	Hendra Kurniawan	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
4	Olivia Anggraini	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	71
5	Umar Wibowo	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	76
6	Joko Wibowo	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	68
7	Zahra Anggraini	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	58
8	Aulia Sari	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	76
9	Citra Purwanti	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	76
10	Vian Gunawan	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	68
11	Lestari Indah	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	64
12	Putri Rahmawati	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	72
13	Zahra Putri	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3		3	3	2	3	3	54
14	Rian Hidayat	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	68
15	Taufik Prasetyo	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	64
16	Dwi Safitri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80

17	Satria Nugroho	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
18	Eko Gunawan	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	56
19	Muhammad Prasetyo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
20	Vina Wulandari	4	4	S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	74
21	Mega Wulandari	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	76
22	Olivia Utami	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	64
23	Rizky Hidayat	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	54
24	Aulia Hartati	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	64
25	Lestari Kusuma	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
26	Rizky Wibowo	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	56
27	Citra Anggraini	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	68
28	Fajar Wijaya	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	56
29	Bunga Setyawati	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	72
30	Ahmad Wijaya	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	69
31	Gita Hartati	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	56
32	Wahyu Pramono	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	72
33	Yuda Wibowo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
34	Olivia Putri	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	76
35	Dwi Utami	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
36	Indah Purwanti	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	72
37	Hendra Hidayat	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	56
38	Zahra Purwanti	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	76
39	Gilang Kurniawan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80

40	Mahendra Utomo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
41	Wahyu Budiman	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	76
42	Citra Lestari	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	56
43	Dwi Astuti	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	72
44	Hendra Wijaya	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	76
45	Rian Nugroho	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
46	Siti Permatasari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
47	Gilang Budiman	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	68
48	Mahendra Hidayat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
49	Lestari Setyawati	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57
50	Gita Setyawati	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60

Lampiran 3. Data Test Soal Siswa

DATA TEST SOAL SISWA

NO	NAMA LENGKAP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Ahmad Gunawan	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Naufal Santoso	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
3	Hendra Kurniawan	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Olivia Anggraini	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0
5	Umar Wibowo	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Joko Wibowo	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Zahra Anggraini	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
8	Aulia Sari	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
9	Citra Purwanti	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Vian Gunawan	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
11	Lestari Indah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Putri Rahmawati	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Zahra Putri	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
14	Rian Hidayat	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Taufik Prasetyo	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Dwi Safitri	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
17	Satria Nugroho	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
18	Eko Gunawan	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Muhammad Prasetyo	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
20	Vina Wulandari	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
21	Mega Wulandari	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
22	Olivia Utami	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
23	Rizky Hidayat	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
24	Aulia Hartati	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
25	Lestari Kusuma	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1

26	Rizky Wibowo	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Citra Anggraini	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
28	Fajar Wijaya	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
29	Bunga Setyawati	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
30	Ahmad Wijaya	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
31	Gita Hartati	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
32	Wahyu Pramono	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
33	Yuda Wibowo	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
34	Olivia Putri	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
35	Dwi Utami	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
36	Indah Purwanti	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
37	Hendra Hidayat	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
38	Zahra Purwanti	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
39	Gilang Kurniawan	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
40	Mahendra Utomo	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
41	Wahyu Budiman	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
42	Citra Lestari	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
43	Dwi Astuti	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0
44	Hendra Wijaya	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
45	Rian Nugroho	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
46	Siti Permatasari	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
47	Gilang Budiman	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1
48	Mahendra Hidayat	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
49	Lestari Setyawati	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
50	Gita Setyawati	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1

Lampiran 4. Nilai Pre Test Siswa Kelas VIII

Nilai Pre Test Siswa

MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS VIII
batas kkm: 75

NO	NAMA SISWA	Rata-Rata PH
1	Ahmad Gunawan	81
2	Naufal Santoso	70
3	Hendra Kurniawan	75
4	Olivia Anggraini	73
5	Umar Wibowo	42
6	Joko Wibowo	75
7	Zahra Anggraini	56
8	Aulia Sari	65
9	Citra Purwanti	60
10	Vian Gunawan	56
11	Lestari Indah	67
12	Putri Rahmawati	82
13	Zahra Putri	70
14	Rian Hidayat	67
15	Taufik Prasetyo	50
16	Dwi Safitri	54
17	Satria Nugroho	44
18	Eko Gunawan	75
19	Muhammad Prasetyo	78
20	Vina Wulandari	67
21	Mega Wulandari	70
22	Olivia Utami	64
23	Rizky Hidayat	60
24	Aulia Hartati	60
25	Lestari Kusuma	69
26	Rizky Wibowo	65

27	Citra Anggraini	53
28	Fajar Wijaya	70
29	Bunga Setyawati	67
30	Ahmad Wijaya	45
31	Gita Hartati	68
32	Wahyu Pramono	64
33	Yuda Wibowo	56
34	Olivia Putri	67
35	Dwi Utami	65
36	Indah Purwanti	49
37	Hendra Hidayat	63
38	Zahra Purwanti	60
39	Gilang Kurniawan	60
40	Mahendra Utomo	56
41	Wahyu Budiman	45
42	Citra Lestari	46
43	Dwi Astuti	48
44	Hendra Wijaya	46
45	Rian Nugroho	60
46	Siti Permatasari	65
47	Gilang Budiman	68
48	Mahendra Hidayat	60
49	Lestari Setyawati	64
50	Gita Setyawati	53
	Rata-rata	**61,84**

Lampiran 5. . Nilai Post Test Siswa Kelas VIII

Nilai Post Test Siswa

MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS VIII
batas kkm: 75

NO	NAMA SISWA	Rata-Rata PH
1	Ahmad Gunawan	85
2	Naufal Santoso	85
3	Hendra Kurniawan	85
4	Olivia Anggraini	91
5	Umar Wibowo	98
6	Joko Wibowo	95
7	Zahra Anggraini	95
8	Aulia Sari	90
9	Citra Purwanti	90
10	Vian Gunawan	93
11	Lestari Indah	90
12	Putri Rahmawati	88
13	Zahra Putri	90
14	Rian Hidayat	88
15	Taufik Prasetyo	85
16	Dwi Safitri	90
17	Satria Nugroho	92
18	Eko Gunawan	88
19	Muhammad Prasetyo	80
20	Vina Wulandari	88
21	Mega Wulandari	87
22	Olivia Utami	80
23	Rizky Hidayat	85
24	Aulia Hartati	85
25	Lestari Kusuma	80

26	Rizky Wibowo	89
27	Citra Anggraini	88
28	Fajar Wijaya	80
29	Bunga Setyawati	93
30	Ahmad Wijaya	86
31	Gita Hartati	80
32	Wahyu Pramono	88
33	Yuda Wibowo	95
34	Olivia Putri	90
35	Dwi Utami	90
36	Indah Purwanti	88
37	Hendra Hidayat	90
38	Zahra Purwanti	86
39	Gilang Kurniawan	93
40	Mahendra Utomo	93
41	Wahyu Budiman	95
42	Citra Lestari	92
43	Dwi Astuti	93
44	Hendra Wijaya	85
45	Rian Nugroho	93
46	Siti Permatasari	95
47	Gilang Budiman	83
48	Mahendra Hidayat	91
49	Lestari Setyawati	89
50	Gita Setyawati	90
	Rata-rata	**88,76**

Lampiran 6.Proyek Vidio Interaktif






Segala sesuatu yang harus dikerjakan ketika melaksanakan ibadah haji merupakan pengertian..
A. Rukun haji
B. Syarat wajib haji
8 Dari 10


AGAR ALLAH
AMPUNI DOSA-DOSA KITA



Lampiran 7. Surat SK Pembimbing

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0143/Un.26.1/HK.00.5/01/2026

TENTANG

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING TESIS MAHASISWA
PRODI S2 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djamil Djambek Bukittinggi an. **Nia Rahmisata Andria, NIM 20124017** tanggal 27 Januari 2026 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Tesis;

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan Tesis mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Tesis;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING TESIS MAHASISWA PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

KESATU : Menyetujui judul Tesis mahasiswa yang bersangkutan: ***"Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Dr. Wedra Aprison, M,Ag**
NIP	: **197205242000031001**
Pangkat/Gol.Ruang	: **Pembina Utama Muda/IV/e**
Jabatan	: Lektor Kepala
Bidang Keahlian Pokok	: Pendidikan Agama Islam
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 27 Januari 2026
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. JUNAIDI, S. Ag, M. Pd
NIP 197206162003121003

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0099/Un.26.1/PP.07/01/2026 Bukittinggi, 26 Januari 2026
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan Tesis bagi mahasiswa S2 Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**NIA RAHMINATA ANDRIA**
NIM	:	**20124017**
Semester	:	4
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Tesis	:	***Pengembangan Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Haji dan Umrah di MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh***
Lokasi Penelitian	:	MTsS Ma'had Islamy Kota Payakumbuh
Waktu	:	Januari 2026 s.d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

Lampiran 9. Dokumentasi





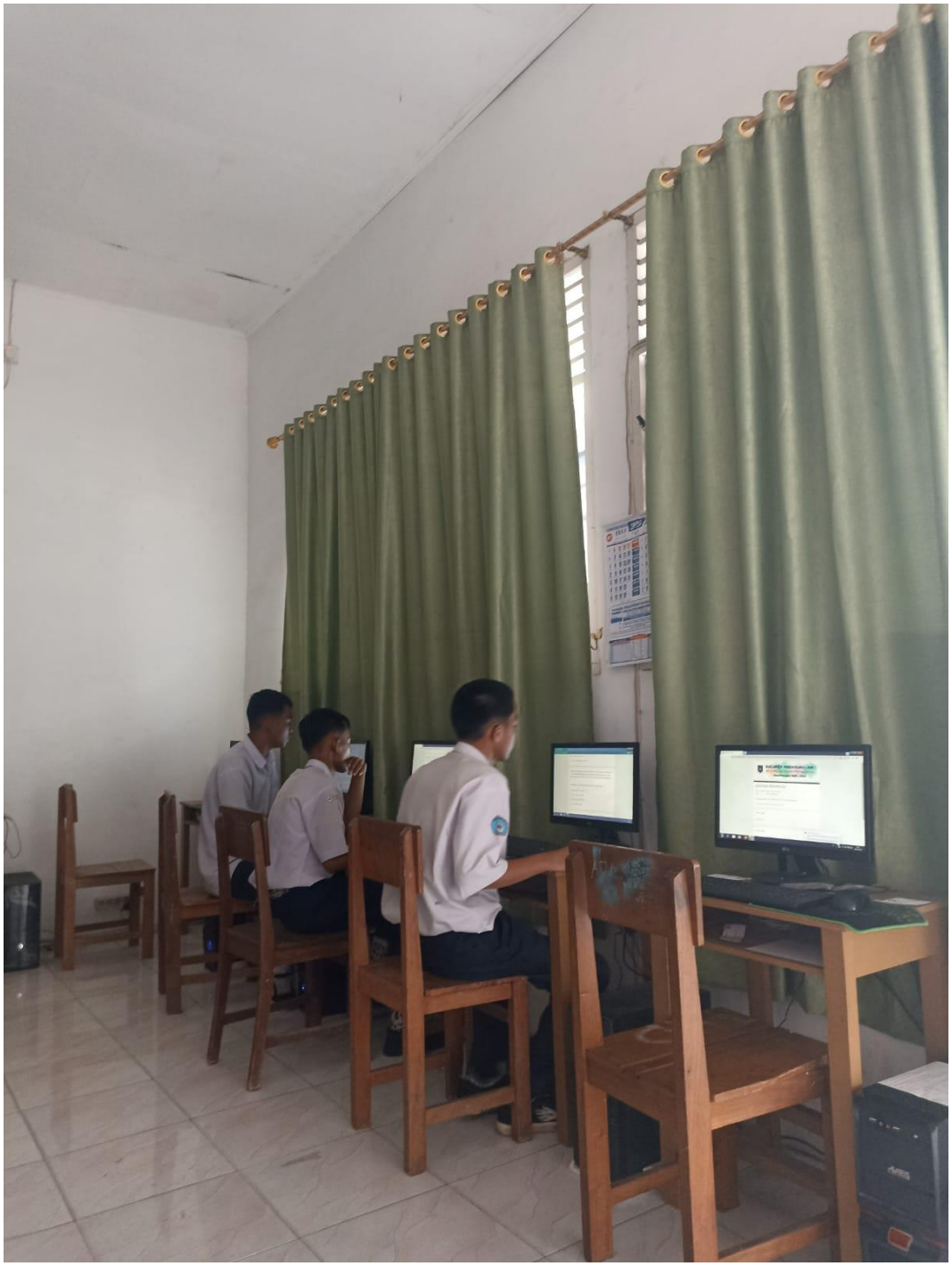












DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap	: Nia Rahminata Andria S.Pd,Gr
Nim	: 20124017
Prodi / Fakultas	: S-2 PAI/FTIK
TTL	: Payakumbuh, 05 Februari2000
Agama	: Islam
Alamat	: Kota Payakumbuh
No HP/WA	: 082288866286
Nama Orang Tua	: Andrizal (Ayah) Zulfiat (ibu)

E-mail : niarahminataandria05@gmail.com

Instagram : niarahminataandria

RIWAYAT PENDIDIKAN :

1. SDN 23 Payakumbuh ,2008-2013
2. MTsN 2 Payakumbuh, 2014-2016
3. MAN 1 Payakumbuh, 2017-2019
4. S-1 Pendidikan Agama Islam UIN Bukittinggi, 2019-2023
5. Pendidikan Profesi Guru, UIN Kediri 2025