PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SKI PADA MATERI KHULAFAUR RASYIDIN DI PONDOK PESANTREN DARUL HADITS KABUPATEN PASAMAN BARAT

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disusun Oleh:

NOLA SOPIA
NIM : 2119281

DOSEN PEBIMBING:

Dr. SUPRIADI, S.Ag, M.Pd
NIP: 197210052003121003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

TAHUN PELAJARAN 2023 M/1444 H

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Nikamt-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Shalawat beriringan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang selaludinantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi yang penulis angkat berjudul **"Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Materi Khulafaur Rasyidin di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat"**, merupakan tugas akhir studi untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu tarbiyah.

bimbingan semua pihak. Untuk Itu penghargaan dan cinta terbesar penulis tujukan kepada **Ayahanda Malis (Alm)** selaku orang tua penulis yang sudah meninggal ketika penulis menempuh pendidikan SD kelas III. Semoga beliau bangga dengan perjuangan anaknya. Selanjutnya kepada **Ibunda Pendawati** yang telah memberikan cinta kasih, mengasuh, mendidik dan memberikan motivasi dalam mencapai cita-cita penulis.

Hal ini juga penulis sampaikan kepada saudara-saudari penulis, **Peni** dan **Lisa Yanti, S.E** yang selalu memberikan dukungan dan semangat serta senyum lebar yang menyenangkan hati penulis. Penulis juga selanjutnya

dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah membantu penulis menuntut ilmu di perguruan tinggi ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta staff yang telah membantu penulis selama di perguruan tinggi hingga dapat menyelesaikan perkulihan hingga akhir.
4. Penasehat Akademik Bapak Dr. Iswantir, M.Ag yang telah membimbing penulis selama menuntut ilmu di perguruan tinggi hingga dapat menyelesaikan perkulihan hingga akhir.
5. Bapak Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini, yang telah memberikan arahan dan nasehat-nasehat agar penulis lebih terarah sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen PAI yang ikhlas mengajar dan memberikan ilmunya serta memberikan motivasi kepada penulis baik selama perkuliahan maupun diluar perkulihan.
7. Kepala Perpustakaan beserta Staf UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan pelayanan dan menyediakan referensi untuk penyelesaian skripsi ini.

8. Ibu Metri Anova, S.Pd selaku kepala sekolah MTs Darul Hadits dan juga bapak Aris Susanto, S.Pd selaku Wakil Kurikulum dan bapak Agusde Putra, S.Pd selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam yang telah mengizinkan dan mengarahkan penulis untuk melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.

Demikian ucapan terimakasih dari penulis, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, saran dan kritik yang membangun sangat membantu untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Bukittinggi, 08 Februari 2023

Penulis

Nola Sopia
2119281

ABSTRAK

Nola Sopia, (2119281): "Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat", Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat khususnya pada mata pelajaran SKI terlihat jarangnya menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Hal ini terlihat bahwa selama ini penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan, terkhususnya dalam bentuk video pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan media video pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang valid, praktis dan efektifpada materi Khulafaur Rasyidin pada mata pelajaran SKI kelas VII.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research & Development (R&D) dengan menggunakan pendekatan versi 4D, yaitu Define, Design, Develop dan Disseminate. Model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo terdiri dari enam tahap yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution, uji produk yang digunakan adalah uji validitas yaitu konten, konstruk dan bahasa. Uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran SKI menggunakan rumus Moment Kappa dan uji efektifitas oleh siswa menggunakan rumus N-Gain.

Hasil dari penelitian video pembelajaran SKI yang digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran SKI. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa video berformat mp4.Untuk uji validitas produk sebesar 0,91 yang dinyatakan valid, hasil uji praktikalitas produk sebesar 0,97 yang dinyatakan sangat praktis dan untuk hasil uji efektivitas produk sebesar 0,80 yang dinyatakan dengan sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin sebagai media pembelajaran sudah valid, praktis dan efektif.

DAFTAR ISI

SURAT ORISINALITAS

PERSETUJUAN PEMBIMBING

KATA PENGANTAR i

ABSTRAK iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang..... 1
B. Identifikasi Masalah 11
C. Batasan Masalah..... 11
D. Rumusan Masalah 12
E. Tujuan Penelitian..... 12
F. Manfaat Penelitian..... 13
G. Penjelasan Judul 13
H. Sistematika Penulisan..... 14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan..... 16
   1. Pengertian Pengembangan..... 16
B. Video Pembelajaran..... 19
   1. Pengertian Video Pembelajaran..... 19
   2. Ciri-ciri Media Pembelajaran Video..... 21
   3. Fungsi Media Pembelajaran Video..... 22
   4. Manfaat Media Pembelajaran Video 25
   5. Kegunaan Media Video dalam Proses Pembelajaran 28
   6. Kelebihan dan Kekurangan Media Video..... 29
C. Sejarah Kebudayaan Islam 33
   1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam 33
   2. Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam..... 34

3. Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 36
D. Penelitian Relevan 37
E. Kerangka Berfikir 39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian 41
B. Jenis Penelitian 41
C. Subjek dan Objek Penelitian 46
1. Subjek Penelitian 46
2. *Objek Penelitian* 47
D. Teknik Pengumpulan Data 48
E. Uji Produk 49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 54
1. *Define* 54
2. *Design* (Desain) 57
3. *Development* (Pengembangan) 59
4. *Material Collecting* (Pengumpulan Komponen-Komponen) ... 61
5. *Assembly* (Tahap Pembuatan) 61
6. *Testing* (Pengujian) 66
7. *Distribution* (Tahap Distribusi) 66
8. *Disseminate* (Tahap Menyebarkan) 66
9. Uji Produk 67
B. Pembahasan 71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 74
B. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Kepraktisan Produk 52

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas 67

Tabel 4.2 Hasil Uji Praktikalitas 69

Table 4.3 Hasil Uji Efektifitas 69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir 40

Gambar 4.1 Penampilan Logo 63

Gambar 4.2 Penampilan Intro Video 63

Gambar 4.3 Penampilan KI 63

Gambar 4.4 Penampilan KD 64

Gambar 4.5 Penampilan Indikator 64

Gambar 4.6 Penampilan Tujuan Pembelajaran 64

Gambar 4.7 Penampilan Materi 65

Gambar 4.8 Penampilan Soal 65

Gambar 4.9 Penampilan Penutup Video 65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadinya proses pemerolehan ilmu, pengetahuan, kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Proses pembelajaran yang baik disertai dengan strategi, metode, media dan lain sebagainya. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang menggunakan staregi, metode dan media untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, efektif dan efesien.

Pembelajaran saat ini bersifat satu arah yaitu berpusat kepada pendidik sebagai pemberi materi ajar. Peserta didik merupakan objek dalam pembelajaran bukan menjadi subjek, hal ini dapat menyebabkan rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[1]

Melaksanakan kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting juga bagi pendidik karena setelah pelaksanaan tersebut selesai dibuat maka seorang pendidik diharapkan mampu mempraktikan perencanaanya

[1] Hasbullah, 'Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan', (Jakarta: Rajawali Press, 2012), 1.

disekolah, selain itu juga seorang pendidik harus siap dalam materi, siap mental, siap strategi dan siap media.[2]

Seorang pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi harus juga memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangat penting karena pendidik dalam pembelajaran bukanlah hanya sekedar menyampaikan materi saja tetapi harus berupaya menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan alternatif yang berorientasi pada peserta didik, supaya peserta didik belajar otodidak dengan menghubungkan topik yang telah di pelajari dengan topik yang akan di pelajari dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat berinteraksi dengan berbagai arah, pendidik dan sesama peserta didik dalam suasana yang menyenangkan dan menarik. Disarankan pada saat proses pembelajaran pendidik mengajar kreatif dan melakukan keterampilan yang bervariasi agar peserta didik fokus memperhatikan, serta tidak bosan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dan meningkat dengan baik.[3]

Peran pembelajaran adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Dengan adanya sumber belajar maka

[2] Sukardi, 'Guru Powerfull Guru Masa Depan', (Bandung: Kolbu), 2006, 28.

[3] Supriadi dkk, 'Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Kecamatan Guguak Design of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline In Islamic Religious Education Lessons At SMAN 1 Guguak District', Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, 1.9 (2022), 624.

peserta didik dapat mengerti apa yang dipelajarinya. Salah satu sumber belajar yang dikenal selama ini adalah media pembelajaran.[4]

Pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pendidik juga bisa mengaplikasikan media pembelajaran dengan baik dan benar. Dalam proses ini tentu membutuhkan media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah dan melancarkan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran sangat penting. Karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa peserta didik untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan oleh pendidik tersebut.[5]

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran tentu harus diselaraskan oleh pendidik dengan materi apa yang cocok yang diajarkan untuk peserta didik, agar peserta tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Melaksanakan pembelajaran seorang pendidik harus lebih kreatif dalam mengembangkan materi yang akan diberikan kepada siswa, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini dapat berlangsung maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran.[6]

---

[4] Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2.2 (2018), 106.

[5] Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3.1 (2018), 176.

[6] Hamzah B.Uno, 'Perencanaan Pembelajaran', (Jakarta: PT Bumi Aksa, 2008), 34.

Media Pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu pendidik dalam mengajar di sekolah dan merupakan solusi untuk membuat peserta didik senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh.[7]

Media pembelajaran dianggap penting karena berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik. Pendidik yang bersangkutan juga akan menciptakan strategi dalam mengajarkan inovasi terbaru atau merupakan modifikasi dari strategi yang sudah ada atau menghasilkan media yang kreatif sehingga nantinya akan menghasilkan bentuk baru.[8]

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam kelangsungan proses belajar mengajar yang berguna untuk menjadikan pembelajaran di kelas menjadi mudah dan proses pembelajaran dapat tercapai dengan tuntas sesuai yang diharapkan. Selain itu banyak manfaat dari penggunaan media, beberapa diantaranya adalah mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta tenaga, menimbulkan gairah belajar peserta didik dan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar serta dengan pendidik semakin terlihat, dan dapat memperjelas penyajian pesan sehingga memperlancar dan meningkatkan pembelajaran.[9]

---

[7] Sudiman dkk Arief S, 'Media Pendidikan', (Depok: Rajawali Press, 2012), 70.
[8] Ngainum Naim, 'Menjadi Guru Kreatif', (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014, 142.
[9] Arsyad Azhar, 'Media Pembelajaran', (Jakarta: PT Raja Garfindo Persada, 2014, 29–30.

Dengan melihat manfaat dari media di atas, terlihat betapa pentingnya media yang menuntut pendidik untuk bisa menggunakan media variatif dalam proses belajar. Oleh karena itu, media ini menjadi suatu bidang yang harus dipahami oleh pendidik secara mendalam ketika akan menyajikan materi pelajaran kepada peserta didiknya. Media pembelajaran ini pun mempunyai fungsi dan nilai yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Sebagaimana dalam Al-Qur'an Surat Al-Alaq ayat 3-5 yang berbunyi, sebagai berikut:

اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ

Artinya : "B*acalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah (3) yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam (4) dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya" (5) (Qs. Al-Alaq 3-5).*[10]

Ayat di atas dapat diketahui bahwa Allah SWT menjelaskan dalam proses pembelajaran kepada manusia menggunakan perantara berupa pena. Seperti yang terdapat dalam tafsir Al-Wasith, Allah SWT menyandingkan perintah menulis disamping perintah membaca dengan firman-nya,*"yang mengajar (manusia) dengan pena"*. Yaitu mengajar manusia menulis dengan pena. Ini adalah nikmat besar dari Allah SWT dan perantara untuk saling memahami diantara sesama laksana ungkapan kata-kata. Menurut tafsir di atas yang dimaksud pena adalah perantara. Sehingga penggunaan media mempunyai peranan yang penting dalam membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.

[10] Depertemen Agama RI, 'Al-Qur'an dan Terjemahannya', (Solo: PT.Qomari Prima Publisher, 2002), 904.

Media sebagai perantara dalam komunikasi antara pengirim dan penerima. Pengirim diartikan sebagai pendidik, sedangkan penerima diartikan sebagai peserta didik. Dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran media merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik.

Pesan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk media pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efesien. Efektif dan efesien pembelajaran terwujud dalam bentuk pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipelajari dan respon peserta didik yang didasarkan atas pemahaman materi pelajaran yang dipelajari.[11]

Diantara banyaknya media pembelajaran, maka dalam penelitian ini salah satu media yang digunakan adalah media video. Peneliti menggunakan media video karena dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Izqy Yuan Andari yang dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan media video akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Penggunaan media video bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan konsentrasi peserta didik serta menghemat waktu penjabaran materi oleh pendidik.[12]

Media video pembelajaran tentu tidak asing lagi bagi kita. Media video pembelajaran dapat siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan

[11] Aprilia Dinda Permata, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap', 1, 2014, 1.

[12] Izqy Yuan Andari, 'Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten', Jurnal Pendidikan, 2.1 (2019), 268.

materi. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.[13]

Video pembelajaran meruapakn suatu media integral yang berarti media ini mempunyai komponen-komponen bukan hanya satu saja. Media video yang mana bisa memunculkan suara dan menampilkan gambar. Yang bergerak yang keduanya berjalan secara bersamaan, sistematis dan sesuai tujuan pembelajaran dan tingkat kesiapan peserta didik yang dapat menerima materi dari media itu.[14]

Video merupakan rangkaian gerak hidup yang runtut, yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan visual dan dilengkapi dengan audio yang berisi pesan atau informasi didalamnya. Kelebihan video dalam pembelajaran yaitu video memperkaya pemaparan materi, materi dapat diulang-ulang pada bagian yang kurang jelas atau belum dipahami oleh peserta didik, sangat sesuai dalam penyampaian materi dalam aspek psikomotor, video lebih cepat dalam menyampaikan pesan yaitu materi pembelajaran, serta video menunjukan secara jelas semua tahapan dalam pembelajaran.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Sejarah Kebudayaan Islam pun luas cakupannya, ada yang

[13] Daryanto, 'Media Pembelajaran', (Bandung: Satu Nusa, 2010), 87.

[14] Supriadi Dkk, 'Pengembangan Video Pembelajaran Al- Qur'an Hadis Pada Materi Makanan Yang Pendahuluan', 1.3 (2022), 326.

berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembangan, penyebaran, tokok-tokoh, sejarah kemajuan dan kemunduran dan lain sebagainya.[15]

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu bidang kajian studi Islam yang banyak menarik perhatian para ilmuwan Muslim maupun non Muslim. Dengan mempelajari SKI, memungkinkan kita untuk mengetahui masa-masa atau zaman kejayaan Islam dan dapat mengambil pelajaran dan pengalaman agar tidak terulang kembali serta dapat menentukan langkah ke depan demi menemukan jalan alternatif demi kejayaan Islam.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian peserta didik. Penyebab kurang diminatinya mata pelajaran SKI disebabkan oleh proses penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang membutuhkan banyak hafalan, serta peran peserta didik selama proses pembelajaran hanya sebagai audiens tanpa dilibatkan penuh selama proses pembelajaran. Permasalahan itulah yang dialami dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tersebut.

Permasalah tersebut bisa diatasi jika proses penyaluran materi SKI dikemas dengan menggunakan media pembelajaran, akan lebih menarik dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media video dalam pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Materi tentang Sejarah akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

[15] Tadjab, 'Dimensi-Dimensi Studi Islam', (Surabaya: Abditama, 1994), 221.

Peserta didik bisa memutar berulang kali video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.[16]

Berdasarkan hasil riset pada pra penelitian, di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat pada tanggal 22 Agustus 2022, dan hasil wawancara penelitian dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII ditemukan fakta bahwa selama ini penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan, terkhususnya dalam bentuk video pembelajaran. pendidik mengajar hanya menggunakan alat bantu sumber belajar yang berupa buku paket Kemenag dan LKS saja, belum adanya media pembelajaran yang kreatif, kendala pada proses penyampaian materi yang agak rumit, menimbulkan kurang ketertarikan peserta didik saat pembelajaran berlangsung ditambah lagi dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang banyak bercerita tentang data-data sejarah dan tokoh-tokoh masa lalu dan nama-nama tempat sejarah yang bagi sebagian peserta didik tidak mudah untuk mengingatnya.

Riset awal di atas dilengkapi dengan wawancara yang dilakukan dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat. Peneliti menanyakan pendapat guru tentang penggunaan media pembelajaran terkhususnya media video pembelajaran. “Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran sangat bagus dan diminati oleh siswa, saya jarang menggunakan video saat

[16] Mukhammad Luqman Hakim, ‘Development Of Video Media In The History Of Islamic Culture History’, Jurnal Pedagogik, 06.02 (2019), 309.

pembelajaran karena kemampuan dan waktu yang dibutuhkan cukup lama dalam mempersiapkan video pembelajaran".[17]

Peneliti juga menanyakan pendapat kepada kepala sekolah MTs Darul Hadits tentang penggunaakan video pembelajaran. "Ibu sangat setuju jika dalam pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Terlebih dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang mana siswa banyak mengeluh tidak paham dan rumit memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam".[18]

Selain itu, setelah peneliti mencoba mencari media video pembelajaran pada materi Khulafaur Rasyidin yang sudah ada, peneliti melihat video yang sudah ada tersebut perlu dikembangkan. Seperti dalam video kurang menarik, sebab hanya menampilkan bentuk slide-slide dari *powerpoint* dan diberikan sedikit suara. Menurut peneliti video yang seperti itu kurang menarik dan masih kaku jika digunakan.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII Pondok Pesantren Darul Hadits berharap dan membutuhkan sebuah pengembangan video untuk pembelajaran SKI agar meningkatkan ketertarikan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, karena pada dasarnya kesuksesan peserta didik menjadi kebanggaan tersendiri bagi seorang pendidik.

---

[17] Agusde Putra, *Wawancara Pribadi Tentang Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat,* Senin, 22 Agustus 2022

[18] Metri Anova, *Wawancara Pribadi Tentang Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat,* Senin, 22 Agustus 2022

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, dengan permasalahan yang terjadi di lapangan maka penulis tertarik melakukan penelitian skripsi dengan judul **"Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dalam penelitian ini teridentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Rumitnya materi SKI karena berhubungan dengan sejarah, nama tokoh, nama tempat yang jauh terjadinya di Arab.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran khususnya video pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat.
3. Keterbatasan guru dalam menggunakan video pembelajaran untuk dapat merancang pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.
4. Video pembelajaran yang sudah ada masih perlu dikembangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis perlu adanya batasan, agar penelitian tidak mengambang sehingga terfokus dan terarah, maka penulis membatasi masalahnya, yaitu: terciptanya pengembangan video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Khulafaur Rasyidin kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan mediapembelajaran berbasis video pada materi Khulafaur Rasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits
2. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran berbasis video pada materi Khulafaur Rasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada materi Khulafaur Rasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran berbasis video pada materi Khulafaur Rasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits

F. Manafaat Penelitian

1. Bagi penulis

   Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Dan hasil penelitian ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah dipelajari semasa perkuliahan kedalam permasalan nyata yang dihadapi sekolah dan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan antara teori-teori yang telah dipelajari semasa perkulihan dengan kenyataan yang sebenarnya di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat.

2. Bagi sekolah

   Diharapkan bisa menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan karena adanya video disetiap proses pembelajaran.

3. Bagi pengembang ilmu

   Diharapkan bisa untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan informasi yang lebih luas terkait video.

4. Bagi pihak lain

   Sebagai bahan bacaan dan literatur bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

G. Penjelasan Judul

Pengembangan :Menurut KBBI yang dimaksud dengan pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.

Video pembelajaran :Video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik pembelajaran.

SKI :Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah, yang merupakan suatu ilmu yang mempelajari hasil karya, rasa, cipta orang-orang Islam di masa lalu dalam bentuk sosial, politik dan kehidupan lainnya.

Jadi, pengertian dari pengembangan video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di atas dapat disimpulkan bahwa, pengembangan video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah suatu proses untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara audio dan visual di dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika penulisan sehingga dapat menunjukan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Adapun sistematika tersebut adalah, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai teori-teori dasar sebagai acuan yang digunakan dalam pembahasan

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, model pengembangan, tahap penelitian dan uji produk.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian yang berisi *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution, disseminate,* uji produk.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknisi, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan merupakan suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.[1]

Pengembangan pembelajaran akan lebih realistik, bukan hanya sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah suatu usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode subtitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkemabangn pengetahuan. Sedangkan, secara metodologis dan subtansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.[2]

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan, yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan

[1] Abdul Majid, 'Perancanaan Pembelajaran', (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

[2] Hamdani Hamid, 'Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia', (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 125.

potensi yang ada menjadi suatu yang lebih baik dan berguna. Atau bisa juga disebut dengan rancangan pengembangan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas yang lebih maju.

Selanjutnya kita akan membahas pengertian pengembangan, yang mana pengertiannya adalah menurut beberapa ahli, sebagai berikut:

a. Menurut Regeluth pengembangan merupakan penerapan dari poin-poin penting yang di desain dalam lapangan, apabila sudah didesain dan sudah diuji coba maka, desain tersebut diperbaiki dan diperbaharui sesuai dengan masukan.[3] Jadi, maksud dari pengertian pengembangan yang dikemukakan oleh Regeluth merupakan proses penerapan dan uji coba desain di lapangan yang telah dibuat dan diperbaiki untuk memastikan efektivitas dan efesiensi kegunaannya.
b. Menurut Seels dan Richey pengembangan merupakan proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.[4] Jadi, maksud dari pengertian pengembangan yang dikemukakan oleh Seels dan Richey adalah pengembangan difokuskan kepada suatu cara untuk membuat dan merancang suatu bentuk fisik dari sesuatu bentuk yang sudah ada sebelumnya. Sehingga bentuk fisik yang dirancang berupa suatu prosuk, akan disempurnakan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

[3] Dewi S Prawiradilagi, 'Prinsip Desain Pembelajaran', (Jakarta: Kencana, 2009, 15.

[4]Alim Sumarno, 'Perbedaan Pengembangan dan Pengembangan', (Surabaya: Elearning UNESA, 2012), 39.

c. Menurut Modhofir pengembangan merupakan cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.[5]

d. Menurut Munawaroh pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk dalam pendidikan.[6]

e. Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pasal 1 ayat 5 yaitu : pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaat kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah ada kebenarannya untuk meningkatkan fungsinya, manfaat dan teknologi yang telah ada dan menghasilkan teknologi baru.[7]

f. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan merupakan proses, cara, perbuatan mengembangkan.[8] Dalam kamus Umum Bahasa Indonesia pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).[9]

---

[5] Mudhofir, 'Teknologi Instruksiona', (Bandung: PT Remeja Rosdakarya, 1999, 29.

[6]Munawwarah, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Kelas', Jurnal Saintifik, 3.1 (2017), 46.

[7] Undang-Undang Republik Indonesia

[8] 'Kamus Besar Bahasa Indonesia', (Jakarta: Pusat Bahasa, Depertemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), 201.

[9] Sukiman, 'Pengembangan Media Pembelajaran', (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012, 222.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan dengan merancang, membuat atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat. Tujuan adanya pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan dan melalui perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

B. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Sebelum membahas pengertian video pembelajaran, maka peneliti ingin membahas apa pengertian dari media pembelajaran. Setelah Media pembelajaran merupakan, perangkat lunak berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu agar pesan atau informasi tersampaikan kepada peserta didik.[10]

Media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video pembelajaran merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan secara bersamaan. Video merupakan

[10] Supriadi Dkk, 'Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites Di SMA Negeri 1 Junjung Sirih', Jurnal Ilmu Pendidikan, 2.1 January (2022), 165.

bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi.[11]

Dale mengatakan media video (Audio Visual) adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.[12] Media video yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebaik baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yaitu adanya audio dan visual.[13]

Menurut Saparati media video merupakan media yang didalamnya terdapat beberapa komponen yaitu gambar dan suara. Jenis media ini memiliki kemampuan yang tidak sama dengan media lainnya. Karena mempunyai jenis media auditif yang berfungsi untuk didengar dan visual untuk dilihat.[14] Selain itu media video adalah jenis alat pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara sehingga membutuhkan indera telinga untuk mendengar dan indera mata untuk melihat.[15]

---

[11] Moh. Ayip, 'Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Fisika', (Bandung, 2003, 65.

[12] Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran', (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005, 8.

[13] Wina Sanjaya, 'Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran', (Jakarta: Kencana, 2011, 211.

[14] Wahyu Bagja Sulfemi dan Nurhasanah, 'Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS', Jurnal Pendas Mahakam, 3.2 (2018), 151–58.

[15] Sumiati dan Asra, 'Metode Pembelajaran', (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 161.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaian oleh pendidik yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran, dan media pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut. sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif suasana belajar pun jadi menyenangkan.

2. Ciri-Ciri Video Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio. Media pendidikan memiliki alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
b. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
c. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (misalnya radio dan televisi).
d. Sikap perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.[16]

Berdasarkan ciri-ciri tersebut maka video pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau sarana yang dapat dijadikan sebagai

[16] Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran', (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 6-7.

perantara penyerapan informasi baik berbentuk audio visual maupun audio visual dan lain-lain. Semua itu dapat dijadikan sebuah rangsangan bagi siswa untuk mau belajar.

Selanjutnya tentang ciri-ciri utama teknologi audio visual (video) adalah sebagai berikut:

a. Biasanya bersifat linear.
b. Biasanya menyajikan visual yang dinamis.
c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuat.
d. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
e. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
f. Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat perlibatan interaktif peserta didik yang rendah.[17]

3. Fungsi Video Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan absrak lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.[18]

[17] Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran', (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), 30.
[18] M. Basyruddin Usman dan Asnawir, 'Media Pembejaran', (Jakarta : Ciputat Pers, 2002, 21.

Menurut Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, penggunaan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada peserta didik. Peserta didik yang hanya belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahamannya dan lama ingatannya bertahan, dibandingkan dengan pembelajaran yang belajar lewat melihat dan mendengar. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa siswa ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Media sangat berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman pembelajaran terhadap materi ajar.[19]

Fungsi dari penggunaan media video menurut Wibawa dan Farida adalah sebagai berikut:

a. Menunjukkan sebuah konsep yang konkrit.
b. Menunjukkan objek atau benda yang sukar diperoleh di lingkungan belajar.
c. Menunjukkan gambar atau objek yang terlalu besar.
d. Memperbesar objek yang terlihat sangat kecil yang tidak bisa dilihat langsung dengan indera mata.

[19] Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, 'Media Dan Sumber Pembelajaran', (Jakarta: Kencana, 2016, 7.

e. Menampilkan gerakan yang sangat cepat.

f. Kemungkinan dapat membawa pesta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan.

g. Dapat menyamakan persepsi atau pengamatan peserta didik serta dapat membangkitkan motivasi belajar.[20]

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi video pembelajaran, yaitu :[21]

a. Fungsi Atensi, yaitu media visual yang merupakan inti sekaligus menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif yaitu media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif yaitu media visual terlihat dari penemuanpenemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

---

[20] Rizki Ananda, 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Bangkinang Kota, Jurnal Basicedu', Jurnal Basicedu, 1.1 (2017), 24.

[21] Bambang Sutjipto Cecep Kustandi, 'Media Pembelajaran Manual Dan Digital', (Bogor : Ghalia Indonesia, 2013, 5.

d. Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Kemp dan Dayton, video pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu di gunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu dalam hal :

a. Memotifasi minat atau tindakan.

b. Menyajikan informasi.

c. Memberi intruksi.

4. Manfaat Video Pembelajaran

a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pembelajaran akan menerima pesan yang sama.
b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosialisasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik terjaga dan memperhatikan.
c. Pembelajaran lebih menjadi interaktif. Dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik dan penguatan.

d. Lama waktu pengajaran dapat disingkat untuk mengantarkan pesan-pesandan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak yang kemungkinan dapat diserap oleh peserta didik.[22]

Dengan menggunakan media yang digunakan maka banyak manfaat yang akan membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Setiap pelajaran akan menerima pesan yang sama dan akan menarik perhatian dan membuat peserta didik terjaga dan memperhatikan.

Peranan media video pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Pendidik dapat menggunakan film, televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkret. Sehingga secara khusus video pembelajaran memiliki manfaat sebagai:

a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

c. Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik

d. Media pembelajaran memiliki nilai praktis.[23]

Manfaat praktis dari penggunaan media video pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

a. Media pembelajaran audio visual dapat memperjelas penyajian pesan

[22] Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran', (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 22-25.

[23] Fajar Muttaqien, 'Penggunaan Media Audio Visual Dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X', Jurnal Wawasan Ilmiah, 8.1 (2017), 31.

dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

b. Media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan minatnya.

c. Media pembelajaran audio visual dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, sebagai berikut:

1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, realita, film dengan efek suara.
2) Objek atau benda terlalu kecil yang tak tampak oleh mata dapat disajikan dengan bahan microscop, film, atau slide.
3) Kejadian langka yang terjadi masa lalu atau terjadi sekali bahkan lampu dalam puluhan tahun dapat ditampilkan dengan rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampikan secara konkret.
5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media sperti komputer, film, videoPeristiwa alam seperti alam seperti terjadinya letusan gunung, atau proses dalam kenyataan dapat disajikan dalam teknik-teknik rekaman

seperi time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.[24]

Berdasarkan uaraian diatas dapat disimpulkan manfaat dari media video pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, serta dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

5. Kegunaan Media Video Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

a. Memperjelas penyajian pengajaran agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
c. Pengguanaan media ini secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada peserta didik. Dalam hal ini media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik belajar diri sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
d. Dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka pendidik banyak mengalami kesulitan bila mana semua itu harus diatasi

[24] Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran', (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), 26-27.

sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan pendidik dan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan ini, yaitu dalam kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.[25]

Diambil secara kesimpulan bahwasannya Media Audio Visual sangat banyak pengaruhnya dalam menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas, tak lebihnya juga akan membantu pendidik lebih mudahnya menyampaikan materinya kepada para peserta didik. Penerapan media video juga akan menunjang terlatihnya IPTEK dalam dunia pendidikan, seolah-olah pendidik dan peserta didik akan lebih mengenal teknologi-teknologi termutaakhir.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Arif S Sadiman mengemukakan ada beberapa kelebihan dan kekurangan media video. Kelebihan media video antara lain:

a. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainya.
b. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar pendidik bisa memusatkan perhatian

[25] Harsja W. Bachtiar, 'Media Pendidikan', (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008, 17–18.

pada penyajianya.

d. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
e. Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
f. Gambar proyeksi biasa dibekukan untuk diamati dengan seksama. Pendidik bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut kontrol sepenuhnya ditangan pendidik.
g. Ruangan tak perlu digelapkan waktu penyajianya.[26]

Sedangkan kelemahanya media video adalah:

a. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikan.
b. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus di imbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
c. Kurang mampu menmpilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
d. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.[27]

Menurut Daryanto kelebihan dan kekurangan media video yaitu: Kelebihan media video adalah ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai kehadapan peserta didik secara langsung, video dapat menambah dimensi baru

[26] Arief S Sudiman, Dkk, 'Media Pendidikan', (Depok: Rajawali Pers, 2012), 74-75.
[27] Arief S Sudiman, Dkk, 'Media Pendidikan', (Depok: Rajawali Pers, 2012), 75.

terhadap pembelajaran.[28]

Sedangkan kelemahan media video antara lain:

a. *Fine details*, artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
b. *Size information* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
c. *Third dimention* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
d. *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
e. *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain.
f. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
g. *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

[28] Daryanto, 'Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran', (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010, 90.

Rusman mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan media video, kelebihan media video yaitu:[29]

a. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik.
b. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
d. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
e. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Sedangkan kelemahan media video adalah:[30]

a. Jangkauannya terbatas.
b. Sifat komunikasinya satu arah.
c. Gambarnya relatif kecil.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kelebihan media video adalah media video memiliki beberapa kelebihan bila digunakan dalam proses penyampaian pembelajaran, media video dapat digunakan untuk melihat objek yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh mata, video juga dapat merangsang minat belajar peserta didik serta dapat mempertinggi proses dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan kelemahan media video adalah video tidak dapat menampilkan objek yang sebenarnya, material pendukung video juga membutuhkan alat proyeksi seperti LCD

[29] Rusman, 'Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru', (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 220.

[30] Rusman, 'Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru', (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 221.

proyektor, komputer atau leptop, speaker, roll kabel, dan memerlukan biaya yang tidak sedikit.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam terdiri dari tiga kata, yaitu Sejarah, Kebudayaan dan Islam. Berbicara tentang Sejarah, dalam bahasa Arab sejarah disebut *"Tarihk"* artinya ketentuan masa. Selain itu pula dalam bahasa Arab sejarah disebut juga *Tarih, Sirah atau 'Ilm Tarih,* yang berarti ketentuan-ketentuan pada masa lampau. Adapun Sejarah dalam bahasa inggrisnya disebut *"History"* berarti uraian secara tertib tentang kejadian-kejadian dan peristiwa pada masa lampau.[31]

Kata Kebudayaan adalah hasil daya cipta, rasa dan karsa manusia dengan menggunakan segala potensi yang dimilikinya sebagai anggota masyarakat dalam rangka mempertahankan eksistensinya. Kebudayaan tidak hanya berwujud fisik, seperti benda-benda, tetapi juga berwujud nonfisik (mental), seperti pengetahuan, keyakinan, seni, moral, atau adat istiadat.[32]

Selanjutnya pengertian Islam. Secara harfiyah, Islam berasal dari bahasa arab *Saliima,* yang antara lain berarti terperihara, dan terjaga. Kemudian Harun Nasution, berpendapat Islam adalah agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan oleh Allah kepada manusia melalui Nabi

[31] Choirun Niswah, 'Sejarah Pendidikan Islam Timur Tengah Dan Indonesia', (Palembang: Rafah Press, 2010), 1.

[32] Opi Fitriani, 'Metodologi Studi Islam', (Palembang: Noer Fikri, 2014), 134.

Muhammad SAW sebagai Rasul. Islam hakikatnya membawa ajaran-ajaran yang bukan hanya mengenai satu segi, tetapi mengenai berbagai aspek itu adalah Al-Qur'an dan Hadist.[33]

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan keseluruhan aktivitas manusia muslim dan segala budi dayanya yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, dan segala peradaban yang ada dalam kehidupan sebagai masyarakat dengan kata lain, Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasari kepada sumber nilai-nilai Islam.

2. Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Mempelajari Sejarah kehidupan masa lampau umat Islam, membantu kita memahami sebab-sebab kemajuan dan kemunduran peradaban Islam. Pemahaman tersebut dapat dijadikan sebagai alat berpijak untuk mengembangkan peradaban Islam dimasa sekarang, dengan mengambil yang baik dan membuang kesahahan-kesalahan pada masa lampau.[34] Sejarah yang membahas berbagai peristiwa masa lampau, jangan diremehkan dan dibiarkan seiring dengan berlalunya waktu, sebab begitu besar makna sejarah bagi kehidupan manusia. "Belajarlah dari sejarah", demikian kata-kata mutiara yang dapat mengingatkan kita akan makna sejarah.

---

[33] Abuddin Nata, 'Sejarah Kebudayaan Islam', (Jakarta: Kencana, 2011), 12.

[34] Choirun Niswah, 'Sejarah Pendidikan Islam (Timur Tengah Dan Indonesia)', (Palembang: Rafah Press, 2010) Cet Ke-2, 7.

Sejarah memiliki nilai dan arti penting yang bermanfaat bagi kehidupan umat Islam. Hal ini dikarenakan sejarah menyimpan dan mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme dan melahirkan nilai-nilai baru bagi perkembangan kehidupan manusia. Pentingnya memahami Sejarah Kebudayaan Islam tidak semata-mata untuk mengetahui tanggal, bulan, tahun dan abad suatu peristiwa dimasa lampau. Namun juga memahami realitas muslim untuk memahami suatu peristiwa peradaban Islam.[35]

Jika Mengkaji sejarah, kita akan dapat memperoleh informasi tentang aktivitas peradaban Islam dari zaman Rasulullah sampai sekarang, mulai dari pertumbuhan, perkembangan, kemajuan, kemunduruan, dan kebangkiatan kembali peradaban Islam. Dari sejarah dapat diketaui segala sesuatu yang terjadi dalam peradaban Islam dengan segala ide, konsep, institusi, sistem, dan operasionalnya yang terjadi dari waktu ke waktu. Jadi, sejarah pada dasarnya tidak hanya sekedar memberikan romantisme, tetapi lebih dari itu merupakan ferleksi histori.

Mempelajari Sejarah Peradaban Islam dapat memberikan semangat *back projecting theory* untuk membuka lembaran dan mengukir kejayaan dan kemajuan peradaban Islam yang baru dan lebih baik. Dan dengan mempelajari Sejarah Peradaban Islam juga, diharapkan seseorang dapat mengetahui, memahami pertumbuhan dan perkembangan peradaban Islam, sejak zaman lahirnya sampai masa sekarang. Sejarah Perababan Islam

[35] Samsul Munir Amin, 'Sejarah Peradaban Islam', (Jakarta: Amzah, 2014), 13–14.

tidak hanya memiliki manfaat yang sangat besar dalam pembangunan dan pengembangan peradaban Islam, namun dapat pula menyelasaikan problematika peradaban Islam pada masa kini. Disamping itu, dapat memunculkan sikap positif terhadap berbagai perubahan sistem peradaban Islam.

3. Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Ketidak jelasan bahan-bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara kerumitan bahan yang akan disampaikan. Penggunaan media dalam pendidikan dan pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan prestasi anak didik. Proses dan hasil belajar para peserta didik menunjukan perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa menggunakan media dengan menggunakan media, maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.[36]

Perkembangan Iptek yang begitu pesat pada saat ini, profesionalisme pendidik tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi,

[36] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 'Media Pengajaran', (Jakarta: Sinar Baru, 2012, 3.

terutama sekali Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Apabila pendidik tidak mampu mengikuti kecepatan perubahan iptek, maka dikhawatirkan pendidik akan gagal menjalankan fungsinya sebagai pengajar dan pendidik.

Guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam kegiatan pengajarannya dapat memanfaatkan laptop (komputer jinjing) dan LCD proyektor dalam memberi materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini PBM pastinya akan menjadi jauh lebih menarik. Semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan semakin baik pula daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Media Video merupakan salah satu media audio-visual gerak yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tampilan, gerak dan suara yang ada dalam media video dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak lagi menganggap bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu sulit dan menjenuhkan**.**

D. Penelitian Relevan

Suatu penelitian tentu adanya masukan dari penelitian yang terlebih dahulu dilakukan oleh penelti terdahulu, berikut ini merupakan peneltian yang relevan dengan perancangan media pembelajaran video adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Reni Puspita pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia pada Mata

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Adobe Flash c56 di MTsN 1 Bonjol kabupaten Pasaman". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media ini dikembangkan dengan tahap seperti mengumpulkan materi, serta gambar dari berbagai buku-buku dan internet yang berkaitan dengan Sejarah Kebudayaan Islam, membuat dan merancang tampilan media dengan semenarik mungkin agar peserta didik tertarik terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dianggap rumit. Dan medianya sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

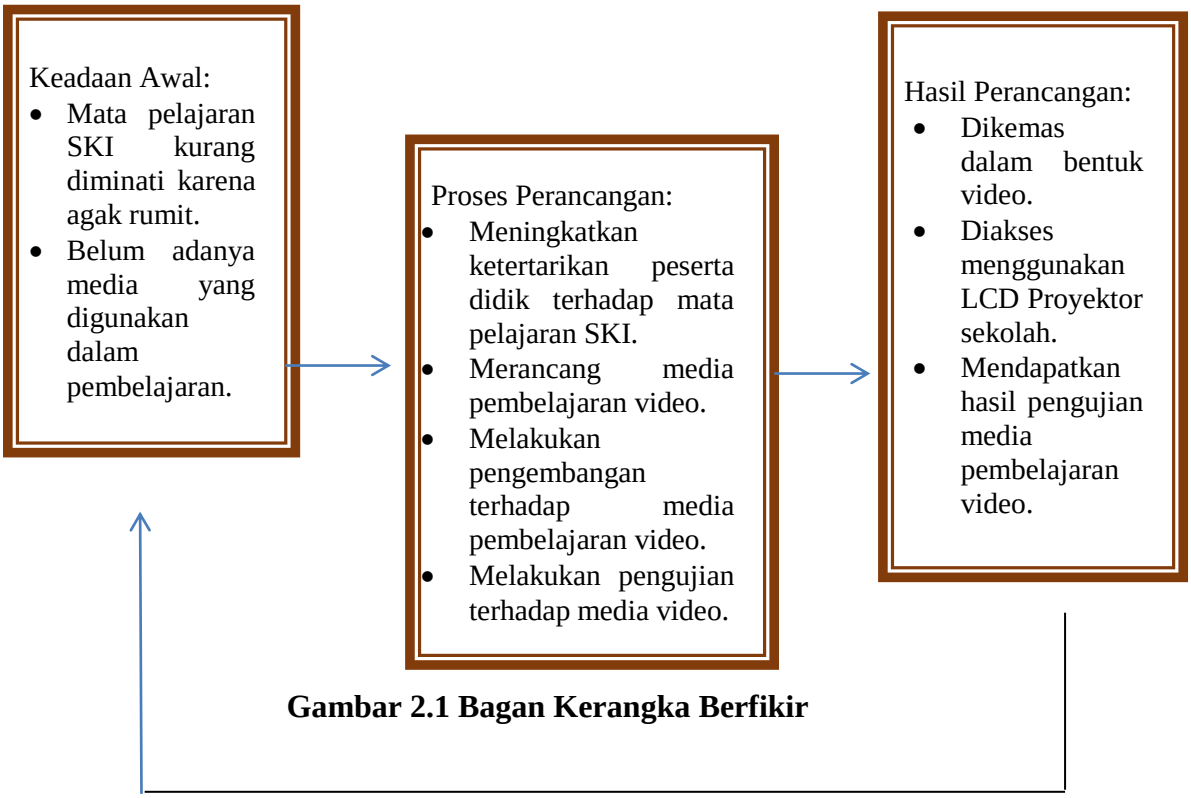
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani Dwi Cahyani pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi". Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi ini memiliki tingkat kevalidan sebesar 88,43%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitrah Maulana Adri pada tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Senyawa Hidrokarbon Berbasis Animasi 3D di SMKN 2 Padang Panjang". Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, serta dapat memperkuat motivasi dan menanamkan pemahaman pada siswa mengenai materi yang diajarkan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sumiardi Merissa pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Materi Ekosistem Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Pasaman". Bersadarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media video pembelajaran interaktif yang berfungsi sebagai penunjang dalam pembelajaran.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Luqyana Tifani pada tahun 2020 yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru". Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran video animasi maka dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, dan video pembelajaran ini sudah valid dengan uji kemenarikan.

E. Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan proses bantuan yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didiknya, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui media. Dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang kurang tertarik pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikarenakan dalam pembelajaran belum beragamnya media yang digunakan, serta mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agak rumit karena di dalam materinya terdapat banyaknya tokoh-tokok, tempat-tempat, tanggal, tahun dan lain sebagainya yang harus di hafal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih bermakna serta berkualitas. Dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran video, diharapkan peserta didik mampu memiliki wawasan luas dan persepsi yang semakin tajam dan mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk lebih jelasnya, kerangka berfikir dari penelitian ini dibuat dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun 2022/2023 di Pondok Pesantren Darul Hadist Kabupaten Pasaman Barat. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian. Peneltian di laksanakan di tingkat sekolah menengah pertama dengan mengumpulkan data dan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang akan diolah sebagai bahan dalam pembuatan perancangan media pembelajaran.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.[1]

Terdapat banyak defenisi dari (R&D), ini terjadi karena R&D digunakan dalam banyak bidang, sehingga ada tekanan dan fokus yang berbeda ketika defenisi R&D dirumuskan. Namun secara sederhana *Research and Defelopment* (R&D) bisa didefenisikan sebagai jenis penelitian yang

[1] Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D', *(Bandung: Alfabeta*, 2014, 4.

secara sengaja, sistematis bertujuan atau diarahkan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efesien, productif, dan bermakna.[2]

Penelitian biasanya adalah semacam penyidikan pengetahuan saat ini tentang produk yang ada untuk menemukan ide segar bagi produk baru, teori dibalik ini merupakan bagian dari R&D bahwa tanpa penemuan ide-ide inovatif, mungkin tidak ada penciptaan produk baru.[3] Singkatnya R&D ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

R&D yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four-D* dengan model pengembangan system dari Luther Sutopo. Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Dessiminate* (Penyebaran). Tahap-tahap penelitian ini dijelaskan seperti di bawah ini:

1. *Define* (Pendefinisian)

   Tujuan tahap ini yaitu untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Di awali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan.

---

[2] Sugiyono, 'Metode penelitianKuantitatif, Kualitatif dan R & D', (Bandung: Alfabeta, 2014), 4.

[3] Nusa Putra, 'Research and Defelopment Penelitian Dan Pengembangan', *(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 2011, 67.

a. Analisis Awal

Analisis ini digunakan untuk mengetahui masalah awal yang ada di sekolah yang dijadikan tempat penelitian. Untuk mengetahui masalah awal dilakukan wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat. Hasil wawancara inilah yang menjadi acuan untuk mendesain media pembelajaran dalam bentuk video.

Kemudian pada tahap ini juga dilakukan kajian pustaka, dipilih beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Dimana melalui kajian pustaka ini, akan dianalisis bagaimana penelitian yang serupa dan bagaimana penelitian media pembelajaran sebelumnya dapat dikatakan praktis dan tervalidasi oleh ahli media maupun ahli materi. Selanjutnya juga dilakukan analisis buku sebagai referensi penelitian pengembangan.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa ini bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa yang dianalisis mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Analisis siswa ini nantinya akan membantu dalam proses pengadaan media pembelajaran yang dapat digunakan guru yang akan dijadikan sampel dalam penelitian.

c. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Pada tahapan ini dilakukan dengan

cara menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi yang dari analisis ini akan dirumuskan tujuan pembelajaran. Analisa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi(IPK) yang akan dijadikan acuan lainnya dalam mendesain media pembelajaran menggunakan video animasi berdasarkan silabus Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII kurikulum 2013 revisi.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan tahap mendesain media yang akan digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Pada tahap ini, akan dibuat *storyboard* untuk merancang media pembelajaran. Setelah itu, hasil dari rancangan pada *storyboard* akan dilakukan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi toon boom harmony.

Produk desain ini akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang pada penelitian ini adalah dosen ahli media dan guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat. Data hasil uji coba dianalisis, untuk mengetahui apakah desain tersebut praktis atau memenuhi kriteria untuk digunakan.

b. Desain Produk

Pada tahap ini produk video pembelajaran pada materi Khulafaur Rasyidin dirancang dan disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran.

Desain produk disesuaikan dengan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran dan berdasarkan kepada *storyboard* yang telah dibuat untuk rancangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang selesai didesain nantinya akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran.

c. Revisi Desain

Desain media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator nantinya akan dilakukan revisi. Revisi mempertimbangkan hal-hal yang bersifat perbaikan berupa saran-saran dan masukan- masukan untuk desain media pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *development* atau tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk melakukan uji coba dan melakukan penyempurnaan produk sehingga akan didapatkan sebuah produk yang dapat diuji cobakan hingga tahap final yaitu implementasi dari produk yang telah dibuat.

a. Uji Coba

Pada tahap ini media yang telah dilakukan revisi akan diuji coba lapangan terbatas yaitu uji coba one to one, dimana urutan nya adalah: Memilih guru Sejarah Kebudayaan Islam yang sedang mengajar materi Khulafaur Rasyidin dan siswa kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat sebagai sampel kemudian peneliti mempresentasikan video pembelajaran. Kemudian guru dan siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran

tersebut dengan mengisi angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah didesain.

b. Revisi Media

Video pembelajaran yang sudah diuji coba lapangan terbatasakan disempurnakan melalui tahap revisi dimana tahap ini memperbaiki video berdasarkan respon dari pada guru Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VII Di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat yang sudah diuji coba.

4. *Dissemination* (Penyebarluasan)

Setelah diuji coba dan direvisi tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi, tujuan dari pada tahap ini adalah untuk menyebarluaskan media pembelajaran dalam bentuk video. Diseminasi dilakukan secara luas, kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat dan melewati channel youtube peneliti.

C. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah pihak-pihak yang melakukan validasi atas produk video pembelajaran pada materi Khulafaur Rasyidin, yaitu meliputi ahli materi pembelajaran, ahli bahasa dan ahli media pembelajaran.

a. Ahli Materi Pembelajaran

Ahli materi pembelajaran minimal memiliki pendidikan sarjana Sl (strata satu) yang berasal dari dosen maupun guru yang memiliki pengalaman serta keahlian dalam perancangan maupun pengembangan desain media pembelajaran.

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa minimal memiliki pendidikan sarjana Sl (strata satu) yang berasal dari dosen maupun guru yang memiliki pengalaman serta keahlian dalam kebahasaan.

c. Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran minimal memiliki pendidikan sarjana Sl (strata satu) yang berasal dari dosen maupun guru yang memiliki pengalaman serta keahlian dalam perancangan maupun pengembangan desain media pembelajaran.

2. Objek Penelitian

Adapun yang menjadi objek penelitian pada penelitian ini adalah media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berupa video pada materi Khulafaur Rasyidin.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan melalui analisis dokumen, kuesioner, wawancara dan observasi. Data yang terkumpul digunakan sebagai masukan bagi perancangan, penentuan dan uji lapangan.[4]

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

   Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.[5]

2. Instrumen Uji

   Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa

[4] Helen Sabera Adib, 'Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam', Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 2015, 139.

[5] Sugiyono, 'Metode penelitianKuantitatif, Kualitatif dan R & D', (Bandung: Alfabeta, 2014).

pertanyaan-pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.[6]

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat peneliti, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan. Pendapat lain mengatakan bahwa dokumentasi merupakan sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen.[7]

E. Uji Produk

Uji produk pada skripsi ini terdiri uji validitas, uji efektifitas, dan uji praktikalitas. Instrumen yang digunakan untuk pengujian adalah angket lembar uji produk. Angket terdiri angket uji validitas produk, angket uji efektivitas produk, angket uji pratikalitas produk. Pengukuran pada angket menggunakan skala likert. Skala likert diambil dari nama pengembangnya yaitu Rensis Likert pada tahun 1932. Skala likert yang dirancang dengan baik pada umumnya memiliki reliabilitas yang tinggi, sehingga menghasilkan data yang berkualitas. Mengenai pilihan alternatif jawaban, penulis menggunakan alternatif 5 jawaban untuk uji produk pada penelitian ini:

---

[6] Sugiyono, 'Metode penelitianKuantitatif, Kualitatif dan R & D', (Bandung: Alfabeta, 2014).

[7] Andi Ibrahim Dkk, 'Metodologi Penelitian', (Makasar: Gunadarma Ilmu, 2018, 34.

Alteratif 5 Jawaban

5= Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

1. Uji Validitas

Aspek pertama penentuan kualitas produk adalah kevaliditasan (kesahihan). Van den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diujicobakan perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (*expert*). Pengujian dilakukan denganmembandingkan angket tentang penilaian dari produk Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \sum s/[n(c - 1)$$

Keterangan:

S : r – lo

lo : angka penelitian validitas yang rendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian

n : Jumlah penilai

Setiap pernyataan pada angket validitas dianalisis menggunakan formula aiken's V. Pernyataan dilakukan pada kategori "valid" apabila rentang lebih sama 0,67. Apabila nilai validitas itu kurang dari 0,67 maka dinyatakan "Tidak valid"

2. Uji Praktikalitas

Setelah produk divalidasi dan hasilnya valid maka tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas. Uji praktis diperoleh dari hasil penilaian melalui angket terhadap video pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakanbahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaanya model termasuk kategori "baik".

Hasil angket praktikalitas diolah menggunakan rumus moment kappa, sebagai berikut:

$$(\mathrm{k}) = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Keterangan :

K : moment kappa yang menunjukkan kepraktisan produk

p : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal

Tabel 3.1 Kategori Kepraktisan Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
0.81 – 1.00	Sangat Praktis
0.61 – 0.80	Praktis
0.41 – 0.60	Cukup Praktis
0.21 – 0.40	Kurang Praktis
0 - 0.20	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas

Analisis efektivitas dari perancangan video pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat dilakukan dengan membandingkan efektifitas sebelum dan setelah adanya test yang telah dikembangkan, ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat.

Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) sebagai berikut:

$$\mathrm{G} = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

Keterangan :

G : G-*Score*

Sf : *Score* akhir

Si : *Score* awal

Kriteria setiap indicator dari lembar uji sebagai berikut:

"High-g" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7;

"Medium" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0.3;

"Low" efektivitas rendah jika mempunyai (<p>) < 0.3.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. *Define*

Terdapat 5 kegiatan pada tahapan *define* dalam menganalisis pengembangan video pembelajaran ini, yaitu:

a. *Front-end Analysis* (Analisa Ujung Depan)

Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat menggunakan kurikulum 2013 yang mana kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berpusat pada siswa,atau yang dikenal dengan sebutan *student center*. Pada kurikulum 2013 ini peserta didik yang dituntut untuk dapat aktif, sedangkan guru berperan sebagai pengarah atau penuntun peserta didik.

Saat berlangsungnya proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat ada beberapa permasalahan yang peneliti temukan, yaitu:

1) Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran
2) Guru masih cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pelajaran
3) Belum adanya media pembelajaran yang kreatif, terkhususnya media video dalam pembelajaran
4) Kendala dalam penyampaian materi, dikarena materi Sejarah

Kebudayaan Islam dianggap rumit

5) Pendidik belum pernah mengembangkan media video untuk materi Khulafaur Rasyidin

Setelah ditemukan beberapa permasalahan oleh, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Khulafaur Rasyidin kelas VIIF di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat. Video pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja, selain itu memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik saat pembelajaran.

b. *Leaner Analysis* (Analisa Pembelajaran)

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam, masih cenderung hanya menggunakan metode itu-itu saja dalam pembelajaran seperti metode ceramah dan metode tanya jawab, sehingga dengan menggunakan metode yang sering digunakan akan berakibat kurang ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, ditambah lagi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di anggap rumit karena banyak membahas nama, tahun, tempat yang kejadiannya sudah lama berlalu, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Adapun yang dilakukan dalam tahapan ini adalah memilih konsep pokok pembelajaran, yang mana konsep pokok pembelajaran disesuaikan dengan silabus guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIIF.

d. *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik di dalam kelas. Tugas-tugas yang diberikan guru adalah latihan, presentasi individual, presentasi kelompok, kuis, ulangan harian, ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Adanya tugas ini bertujuan agar guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sudah dipelajari.

Tugas yang ada di dalam video pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa 5 soal essay di akhir video untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menonton video pembelajaran. Soal ditampilkan di video, kemudian tugas yang diajukan akan menjadi PR bagi peserta didik. Setelah itu peneliti juga memberikan soal quiz, bagi peserta didik yang mendapatkan jawabannya menunjuk tangan jika, jawabannya benar akan diberikan apresiasi.

e. *Specifying Instruction Objectives* (Menentukan Tujuan)

Dilaksanakannya pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran. Peneliti mengembangkan produk video pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIIF, karena dengan adanya media pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran peserta didik maupun pendidik akan terbantu, dan peserta didik bisa mengakses media pembelajarannya kapanpun dan dimanapun mereka butuh.

2. *Design* (Desain)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah, peneliti menyusun instrumen berupa 3 angket yang digunakan untuk melakukan uji kelayakan dari video pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dikembangkan, yaitu:

a. Menyusun Tes Kriteria

1) Angket validitas, angket ini digunakan untuk menguji validitas video pembelajaran. Angket validitas ini diberikan kepada dosen ahli media.
2) Angket praktikalitas, angket ini dibuat untuk menguji kepraktikalitasan video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yangdikembangkan. Angket ini diberikan kepada ahli materi.
3) Angket efektivitas, angket ini dibuat untuk menilai seberapa efektif video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada responden atau

peserta didik yang menggunakan video pembelajaran.

b. Memilih Media Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang mana, media yang dipilih adalah media video, video pembelajaran bisa diputar dalam *multiplatform* (seperti *Microsoft Windows, Linux, Mac OS, BSD, Android, iOS,* dan sebagainya) oleh pendidik maupun peserta didik, sehingga video pembelajaran sangat *fleksibel,* dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Adapun *software* yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini menggunakan beberapa aplikasi yaitu: 1) Zepeto 2) Capcut 3) Microsoft Power Point, menggunakan android dengan spesifikasi Prosesor Octa-core 2.0 GHz, RAM 3 GB, Strorage 32 GB, Baterai 5000mAh (TYP), Warna Aqua Blue , dan Sistem Operasi Funtouch OS 9. Dan desktop dengan spesifikasi menggunakan prosesor AMD A4-9125 yang merupakan prosesor dual-core, kecepatan standarnya ada di 2.3GHz di temani oleh chip grafis AMD Radeon R3 Grafis yang cukup memadai untuk kebutuhan multimedia standar, dan memiliki ram 4 GB.

c. Memilih Metode Pembelajaran dan Bentuk Penyajian Pembelajaran

Metode yang banyak dan cocok digunakan ketika melaksanakan proses pembelajaran adalah metode ceramah dengan menggunakan video pembelajaran. Setelah pembelajaran dibuka oleh pendidik, kemudian video pembelajaran diputar oleh peserta didik, setelah video pembelajaran ditonton dari awal sampai akhir, pendidik

akan menjelaskan materi yang belum dipahami peserta didik, agar materi pembelajaran benar-benar dipahami oleh peserta didik dan meningkatnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

a. *Concept* (Pengonsepan)

Video pembelajaran ini dirancang untuk peserta didik di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat Kelas VIIF. Adapun tujuan dirancangnya video pembelajaran ini adalah untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, sehingga dengan adanya ketertarikan peserta didik untuk belajar pada akhirnya tujuan pembelajaran bisa tercapai dan proses pembelajaran bisa berjalan lebih efektif dan efesien.

Perancangan video pembelajaran ini menghasilkan video dalam format mp4 yang dapat diputar di perangkat yang mendukung pemutaran video berformat mp4 seperti komputer, laptop, smartphone dan lain sebagainya. Penyajian video pembelajaran ini menggunakan video animasi yang dikembangkan dan di dalamnya berupa teks, gambar-gambar, suara danvideo yang menarik. Video pembelajaran ini juga dilengkapi beberapa soal *essay* sederhana untuk menguji pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Serta quiz yang langsung diberikan oleh peneliti kepada peserta didik.

b. *Design* (Desain)

Desain dalam video pembelajaran ini adalah terdapat bagian pembuka video pembelajaran dimulai dengan intro, gambar logo, salam dan sedikit kata sambutan, kemudian dilanjutkan dengan mengajak peserta didik untuk memulai pembelajaran. Selanjutnya penyampaian KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai diakhir pembelajaran setelah menggunakan video pembelajaran ini. Setelah KI, KD, Indokator, dan tujuan pembelajaran disampaikan maka, dilanjutkan dengan penyampaian materi pembelajaran atau isi pembelajaran.

Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan isi dari pembelajaran, dimulai dari menjelaskan pengertian dari Khulafaur Rasyidin, siapa saja Khulafaur Rasyidin, masa pemerintahan Khulafaur Rasyidin, latar belakang muculnya Khulafaur Rasyidin, biografi Khulafaur Rasyidin serta prestasi-prestasi Khulafaur Rasyidin.

Diakhir video, akan disuguhkan dengan soal *essay* 5 buah, yang mana tujuan dari soal ini adalah untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Dan dilanjutkan juga dengan quiz yang mana quiznya diberikan langsung oleh peneliti dan bagi peserta didik yang mendapatkan jawaban dari quiz tersebut, maka akan diberikan apresiasi. Selanjutnya, video akan menunjukkan penutupan video, yang mana penutupannya berisi ucapan terima kasih dan diakhiri dengan video penutupan.

4. *Material Collecting* (Pengumpulan Komponen-Komponen)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah, peneliti melakukan pengumpulan bahan-bahan yang peneliti perlukan guna untuk membuat video pembelajaran yang akan dikembangkan, adapun beberapa data dan informasi yang peneliti kumpulkan untuk dapat membuat video pembelajaran ini adalah:

a. Data teks yang digunakan untuk membuat video pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
b. Data *image*, yaitu berupa gambar-gambar yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran pokok Khulafaur Rasyidin, yang peneliti akan gunakan di dalam video pembelajaran adalah yang bebas dari klaim hak cipta/*copyright.*
c. Stok video, yaitu berupa film atau potongan-potongan klip video yang sesuai dengan topik materi Khulafaur Rasyidin, yang akan peneliti gunakan di dalam video pembelajaran yang bebas klaim hak cipta/*copyright* dari youtube.
d. Stok musik, yaitu musik-musik bebas klaim hak cipta atau *copyright* yang peneliti dapatkan di website youtube.

5. *Assembly* (Tahap Pembuatan)

a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek gambar yang ada di dalam video pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi zepeto, selebihnya peneliti mengambil gambar dari website pixabay dan youtube. Video yang ada

dalam video pembelajaran di ambil dari sumber MBC Group yang di potong-potong dan si sesuaikan dengan materi Khulafaur Rasyidin. Gambar dan video background dari media video pembelajaran ini disesuaikan dengan narasi yang peneliti bacakan.

b. Tes Video Pembelajaran

Setelah melakukan tahap pembuatan video pembelajaran selesai, langkah selanjutnyapeneliti akan melakukan tes terhadap video pembelajaran dengan tujuan agar video pembelajaran yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik. Jika masih ada kesalahan-kesalahan yang peneliti temukan pada tahapan ini, maka peneliti akan kembali melakukan perbaikan pada video pembelajaran, sampai pada tahap semua sudah maksimal. Video pembelajaran ini dapat diputar di desktop, smartphone ataupun perangkat-perangkat elektronik lain yang mendukung dalam pemutaran video.

c. Tampilan Video Pembelajaran

Terdapat beberapa bagian dalam video pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin ini, yaitu sebagai berikut:

1) Bagian awal, terdiri dari logo video, intro, KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.

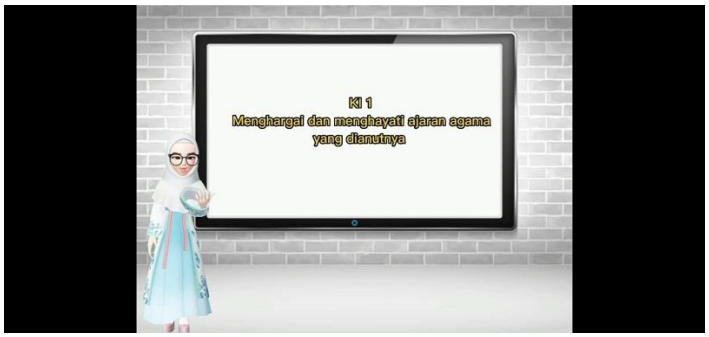
Gambar 4.1 Logo



Gambar 4.2 Intro Video



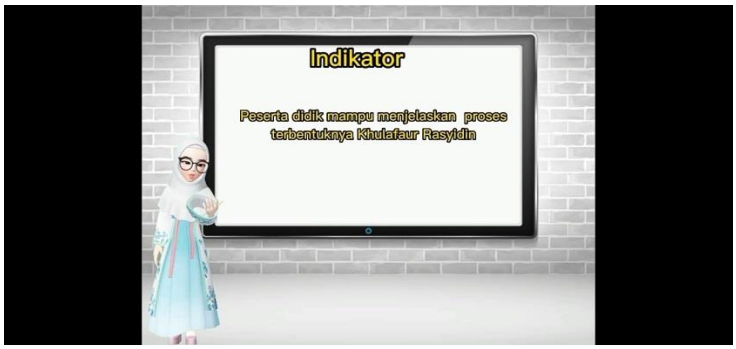
Gambar 4.3 Penampilan KI



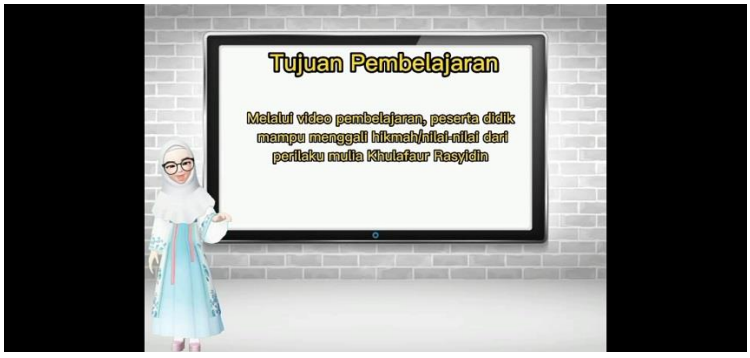
Gambar 4.4 Penampilan KD



Gambar 4.5 Penampilan Indikator



Gambar 4.6 Penampilan Tujuan Pembelajaran



2) Bagian isi, yang terdiri dari materi Khulafaur Rasyidin dan soal.

Gambar 4.7 Penampilan Materi



Gambar 4.8 Penampilan Soal



3) Bagian penutup, terdiri dari kata-kata penutup.

Gambar 4.9 Penampilan penutup Video



6. *Testing* (Pengujian)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, peneliti akan melakukan pengujian pada video yang telah dirancang, apabila terdapat kesalahan-kesalahan pada video seperti kerusakan pada video, salah dalam penulisan, ketidakcocokan gambar, pemilihan warna yang tidak sesuai, pemilihan *font* dan ukurannya yang tidak sesuai, kebenaran struktur video mulai dari awal atau pembuka, isi sampai kepada penutupan dari video. Jika video telah sesuai dengan yang diinginkan, maka akan masuk ke tahapan selanjutnya.

7. *Distribution* (Tahap Distribusi)

Video pembelajaran ini dapat digunakan pada perangkat yang bisa melakukan pemutaran video seperti komputer, laptop, LCD proyektor dan smartphone. Software yang digunakan dapat memutar video pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin adalah software yang mendukung untuk melakukan pemutaran file yang berformat mp4, mp4 adalah format pengodean suara dan gamabr atau video digital yang dikeluarkan oleh MPEG.

8. *Disseminate* (Tahap Menyebarkan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan *disseminate* ini adalah, peneliti melakukan penyebaran video pembelajaran yang telah dibuat kepada peserta didik dan pendidik. Peneliti mengupload video pembelajaran yang telah dibuat ke youtube kemudian *link* video peneliti bagikan kepada peserta didik dan pendidik agar dapat mudah di akses oleh

peserta didik dan pendidik dimanapun dan kapanpun dibutuhkan. Dengan begitu bagi peserta didik diharapkan bisa belajar secara mandiri apakah di rumah ataupun di sekolah, dan diharapkan juga peserta didik lebih tertarik mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam dan mudah memahami materinya.

9. Uji Produk

a. Uji Validitas Produk

Uji validitas ini bertujuan untuk melihat isi dari sebuah produk yang sudah dirancang untuk mengukur ketepatan isi dari sebuah produk. Uji validitas ini dilakukan dengan berkonsultasi kemudian menerima penilaian dari para ahli di bidangnya yang telah ditentukan.

Uji validitas ini dibagi kepada tiga validitas, yaitu tahap pengujian konten yang divalidasi oleh ibu Puti Andam Dewi, S.Pd.I, M.Pd dengan nilai 0,97. Tahap pengujian konstruk yang divalidasi oleh ibu Yulifda Elin Puspita, M.Kom dengan nilai 0,87. Dan tahap pengujian bahasa yang divalidasi oleh ibu Winda Wati, S.Pd dengan nilai 0,92.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Macam Validitas	Nama Validator	Rata-Rata Nilai V/Item	Jumlah Item
Konten	Puti Andam Dewi, S.Pd.I, M.Pd.	0,97	6
Konstruk	Yulifda Elin Puspita, M. Kom	0,85	5
Bahasa	Winda Wati, S. Pd	0,92	6
Jumlah		**2,74**	**17**
Rata-Rata Nilai V		**0,91**	

Rumus yang digunakan peneliti dalam pengujian validitas ini adalah, sebagai berikut:

$$V = \sum s/[n(c - 1)$$

Semua item dan penilaian yang diberikan oleh validator kemudian dihitung dan dirata-ratakan nilai V per item untuk ketiga penilaian. Sehingga peneliti memperoleh rata-rata akhir yaitu 0,91 sehingga produk ini valid.

b. Uji Praktikalitas Produk

Tahapan pengujian praktikalitas ini diperoleh dari lembar uji praktikalitas yang diisi oleh bapak Agusde Putra, S.Pd dengan nilai 0,97. Sesuai dengan lampiran angket praktikalitas produk, produk ini sangat praktis. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$(K) = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Item yang sudah dinilai dan dihitung kemudian dirata-ratakan nilai praktikalitas per item, kemudian dirata-ratakan seluruh item dengan rata-rata akhir yaitu 0,97. Jadi produk ini memiliki tingkat praktikalitas yang sangat praktis.

Tabel 4.2 Hasil Uji Praktikalitas

Pernyataan	Agusde Putra, S. Pd	
	Bobot	Keterangan
1	4	Setuju
2	5	Sangat Setuju
3	5	Sangat Setuju
4	5	Sangat Setuju
5	5	Sangat Setuju
6	5	Sangat Setuju
7	5	Sangat Setuju
K	**0,97**	
Kategori	**Sangat Setuju**	

c. Uji Efektivitas Produk

Tahapan uji efektivitas video pembelajaran ini, peneliti dapatkan dari lembaran efektivitas yang diisi oleh 25 peserta didik tertera dalam tabel, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Efektivitas

No.	Nama	Sebelum (Si)	Sesudah (Sf)
1.	Abelia Fitri	50	85
2.	Aura Natasya	45	85
3.	Ayra Adila	35	75
4.	Azizillah	25	75
5.	Charissa Yolanda	55	85
6.	Chintya Putri	40	80
7.	Dwi Ayu	50	80
8.	Fadila Aprilia Ashar	50	85
9.	Gisheza Anindya	65	95
10.	Maiza Putri	35	75
11.	Maulida	55	85

12.	Mezi Juliyastri	65	100
13.	Nasya Elsa Putri	40	90
14.	Nazifah Aini	45	80
15.	Niswatun Nabila	60	85
16.	Reskila	50	80
17.	Safa Melati Adha	40	75
18.	Salsa Aprilia	55	95
19.	Silva Ayumi Affandi	60	100
20.	Sonia Wulandari	55	100
21.	Wirda Desnanda	65	90
22.	Zahara Anggreani	45	80
23.	Zahratul Husna	65	95
24.	Zelni Destia Farma	50	90
25.	Zizah Hamzah	55	95
Jumlah		**1,255**	**2,255**
Rata-Rata		**50,2**	**90,2**
G		**0,80**	
Kategori		**Sangat Efektif**	

Rumus yang digunakan dalam pengujian efektivitas ini adalah, rumus Richard R. Hake, sebagaimana berikut:

$$\mathrm{G} = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

Secara umum penelitian terhadap produk ini sangat efektif dengan nilai 0,80 sesuai dengan angket efektivitas produk yang diisi oleh peserta didik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas maka, penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran. Yang mana peneliti membuat video dengan materi pelajaran Khulafaur Rasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Yang dirancang khusus untuk kelas VII dan diterapkan di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat.

Video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin ini, selain diterapkan di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat dapat juga diterapkan di sekolah lainnya, yang tingkatan dan kelasnya sama. Video pembelajaran ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sebab video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dapat diputar dengan menggunakan perangkat yang mendukung pemutaran video mp4 seperti leptop, komputer, LCD proyektor dan Smartphone.

Video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin ini dirancang menggunakan aplikasi zepeto, capcut dan power point. Yang mana video pembelajaran ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal berupa pembuka, bagian isi berupa materi dan soal dan bagian penutup berupa ucapan terimakasih.

Video pembelajaran Sejarah Kebudayaan materi Khulafaur Rasyidin ini di upload ke Youtube, yang mana *link* dari video ini yang akan disebarkan. Produk yang telah di buat maka di validasi oleh ahli, peneliti memperoleh rata-rata akhir yaitu 0,91 sehingga produk ini berada di kriteria valid. Uji praktikalitas oleh pendidik menunjukkan video pembelajaran ini

berada pada kriteria sangat praktis yaitu 0,97. Setelah dilakukannya penelitian maka, secara umum penelitian terhadap produk ini sangat efektif dengan nilai 0,80 sesuai dengan angket efektivitas produk yang diisi oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah peneliti lakukan terhadap penelitian relevan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian ini. Adapun penelitian relevan yang pertama adalah penelitian Reni Puspita berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Adobe Flash c56 di MTsN 1 Bonjol Kabupaten Pasaman".* Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media multimedia yang dikembangkan untuk menambah ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran SKI. Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah tempat penelitian, materi dan hasil penelitian.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian Fitriani Dwi Cahyani yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi".* Hasil dari penelitian ini adalah media video pembelajaran animasi yang dikembangkan untuk menambah variasi pembelajaran Matematika. Adapun perbedaan penelitian dengan penulis adalah mata pelajaran, tempat penelitian, materi dan hasil penelitian.

Penelitian relevan yang ketiga adalah penelitian Fitrah Maulana Adri yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Senyawa Hidrokarbon Berbasis Animasi 3D di SMK 2 Padang Panjang".* Hasil dari penelitian ini

adalah animasi 3D yang dikembangkan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik serta dapat menambah motivasi dan menanamkan pemahaman pada peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Adapun perbedaan penelitian dengan penulis adalah mata pelajaran, tempat penelitian, materi dan hasil dari penelitian.

Penelitian relevan yang keempat adalah penelitian Sumiardi Merissa yang berjudul *"Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Materi Ekosistem Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Pasaman".* Hasil dari penelitian ini adalah video pembelajaran interaktif yang berfungsi sebagai penunjang dalam pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah mata pelajaran, video interaktif, tempat dan waktu penelitian, materi dan hasil dari penelitian.

Penelitian relevan yang kelima adalah penelitian Luqyana Tifani yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru".* Hasil dari penelitian ini adalah video animasi yang dikembangkan untuk menambah variasi media pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah mata pelajaran, tempat penelitian, materi dan hasil penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga telah diuraikan peneliti pada bab-bab sebelumnya tentang video pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIIF di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dilakukan dengan tahapan 4D sehingga menghasilkan sebuah produk video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang valid, praktis dan efektif untuk peserta didik kelas VIIF di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat.
2. Video pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi zepeto, capcut dan power point kemudian, menghasilkan video yang berformat mp4.
3. Berdasarkan hasil uji validitas produk yang diperoleh sebesar 0,91 dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas produk yang diperoleh dengan nilai 0,97 dengan kategori sangat praktis dan hasil uji efektivitas produk dengan nilai 0,80 dengan kategori tinggi yaitu sangat efektif digunakan sebagai video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Berdasarkan pada hasil pengujian produk kemudian dapat disimpulkan bahwasanya hasil penelitian berupa video pembelajaran SKI dapat digunakan sebagai video pembelajaran bagi peserta didik kelas VIIF di Pondok Pesantren Darul Hadits Kabupaten Pasaman Barat.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran yang mungkin bisa menjadi bahan pertimbangan yang lebih lanjut mengenai video pembelajaran yaitu:

1. Video pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam semester II, video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa untuk mengulang-ulang materi dimanapun dan kapanpun.
2. Untuk peneliti lain ataupun calon peneliti yang tertarik ingin juga mengembangkan video pembelajaran untuk memperbanyak animasi dan gambar menarik lainnya di dalam video.
3. Video pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, akan tetapi juga bisa dikembangkan dalam mata pelajaran lainnya.
4. Kepada orang tua peserta didik, hendaknya lebih memperhatikan lagi perkembangan dan minat belajar anaknya.
5. Bagi pengguna maupun *user* agar dapat memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi peneliti agar video pembelajaran dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua untuk kedepannya. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

Adib, Helen Sabera, 'Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam', *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, Sains Dan Teknologi,* 2015

Ambiyar, Nizwardi Jalinus dan, 'Media Dan Sumber Pembelajaran', *Jakarta: Kencana,* 2016

Amin, Samsul Munir, 'Sejarah Peradaban Islam', *Jakarta: Amzah,* 2014

Ananda, Rizki, 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Bangkinang Kota, Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu,* 1.1 (2017)

Andari, Izqy Yuan, 'Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten', *Jurnal Pendidikan,* 2.1 (2019)

Arief S, Sudiman dkk, 'Media Pendidikan', *Depok: Rajawali Pe,* 2012

Arsyad, Azhar, 'Media Pembelajaran', *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,* 2005

Asnawir, M. Basyruddin Usman dan, 'Media Pembejaran', *Jakarta : Ciputat Pers,* 2002

Asra, Sumiati dan, 'Metode Pembelajaran', *Bandung: CV Wacana Prima,* 2009

Ayip, Moh., 'Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Fisika', *Bandung,* 2003

Azhar, Arsyad, 'Media Pembelajaran', *Jakarta: PT Raja Garfindo Persada,* 2014

B.Uno, Hamzah, 'Perencanaan Pembelajaran', *Jakarta: PT Bumi Aksa,* 2008

Bachtiar, Harsja W., 'Media Pendidikan', *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,* 2008

Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, 'Media Pembelajaran Manual Dan Digital', *Bogor : Ghalia Indonesia,* 2013

Daryanto, 'Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran', *Yogyakarta: Penerbit Gava Media,* 2010

Dkk, Andi Ibrahim, 'Metodologi Penelitian', *Makasar: Gunadarma Ilmu,* 2018

Dkk, Supriadi, 'Pengembangan Video Pembelajaran Al- Qur ' an Hadis Pada Materi Makanan Yang Pendahuluan', 1.3 (2022)

Dkk Supriadi, 'Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites Di SMA Negeri 1 Junjung Sirih', *Jurnal Ilmu Pendidikan,* 2.1 January (2022)

Fitriani, Opi, 'Metodologi Studi Islam', *Palembang: Noer Fikri,* 2014

Hakim, Mukhammad Luqman, 'Development Of Video Media In The History Of Islamic Culture History', *Jurnal Pedagogik,* 06.02 (2019)

Hamid, Hamdani, 'Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia', *Bandung: Pustaka Setia,* 2013,

Hasbullah, 'Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan', *Jakarta: Rajawali Press,* 2012

Majid, Abdul, 'Perancanaan Pembelajaran', *Bandung : Remaja Rosdakarya,* 2005

Mudhofir, 'Teknologi Instruksiona', *Bandung: PT Remeja Rosdakarya,* 1999

Munawwarah, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Kelas', *Jurnal Saintifik,* 3.1 (2017)

Muttaqien, Fajar, 'Penggunaan Media Audio Visual Dan Aktivitas Belajar Dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X', *Jurnal Wawasan Ilmiah,* 8.1 (2017)

Ngainum Naim, 'Menjadi Guru Kreatif', *Yogyakarta: Pustaka Pelajar,* 2014

Niswah, Choirun, 'Sejarah Pendidikan Islam Timur Tengah Dan Indonesia', *Palembang: Rafah Press,* 2010

Nurhasanah, Wahyu Bagja Sulfemi dan, 'Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS', *Jurnal Pendas Mahakam,* 3.2 (2018),

Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah,* 3.1 (2018)

Permata, Aprilia Dinda, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap', 1, 2014

Prawiradilagi, Dewi S, 'Prinsip Desain Pembelajaran', *Jakarta: Kencana,* 2009

Putra, Nusa, 'Research and Defelopment Penelitian Dan Pengembangan', *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,* 2011

Rivai, Nana Sudjana dan Ahmad, 'Media Pengajaran', *Jakarta: Sinar Baru,* 2012

Rusman, 'Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru', *Jakarta: Rajawali Pers,* 2012

Sanjaya, Wina, 'Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran', *Jakarta: Kencana,* 2011

Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D', *Bandung: Alfabeta,* 2014

Sukardi, 'Guru Powerfull Guru Masa Depan', *Bandung: Kolbu,* 2006

Sukiman, 'Pengembangan Media Pembelajaran', *Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani,* 2012

Supriadi dkk, 'Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Kecamatan Guguak Design of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline In Islamic Religious Education Lessons At SMAN 1 Guguak District', *Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat,* 1.9 (2022)

Tadjab, 'Dimensi-Dimensi Studi Islam', *Surabaya: Abditama,* 1994

Tafonao, Talizaro, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan,* 2.2 (2018)