



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 11385-11393

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Kinemaster Materi Asma' Al-Husna Pada Tingkat SMP

Ani Fitria Nurkhasanah^{1✉}, Zainal Asril², Nana Sepriyanti³

Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Imam Bonjol Padang

Email: fitriaani898@gmail.com, zainalasil@uinib.ac.id, nanasepriyanti@uinib.ac.id^{1✉}

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengembangkan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *asma' al-husna* yang valid dan praktis. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Pada tahap *define* didapatkan bahwa pendidik belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal dan belum tersedianya media yang tidak hanya menekankan kognitif peserta didik namun juga bisa untuk memperbaiki karakter Islami peserta didik. Pada tahap *design* dilakukan dengan perumusan Tujuan Pembelajaran, perumusan materi, pemilihan format dan juga menyiapkan elemen pendukung. Tahap *develop* dilakukan dengan validasi produk yang dengan 5 orang dosen ahli dan memperoleh nilai 92% kategori "Sangat Valid". Pada uji praktikalitas dilakukan dengan 24 peserta didik dan didapatkan nilai 90,62% kategori "Sangat Praktis". Tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarkan produk di SMPN 1 Tiumang Dharmasraya. Berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran pada materi *asma' al-husna* dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Asma' al-husna, Pengembangan, Video Pembelajaran.*

Abstract

The purpose of this research is to develop a valid and practical Islamic Religious Education learning video on the subject of Asma' al-Husna. The method used is Research and Development with the 4D model (Define, Design, Develop and Disseminate). In the define stage, it was found that educators have not used learning media optimally and there is no media that not only emphasizes students' cognitive but also can improve students' Islamic character. In the design stage, it is carried out by formulating Learning Objectives, formulating materials, selecting formats and also preparing supporting elements. The develop stage is carried out by validating the product with 5 expert lecturers and obtained a score of 92% in the "Very Valid" category. The practicality test was carried out with 24 students and obtained a score of 90.62% in the "Very Practical" category. The dissemination stage was carried out by distributing the product at SMPN 1 Tiumang Dharmasraya. Based on the results of the validity and practicality obtained, it can be concluded that the development of learning videos on the subject of Asma' al-Husna can be used in learning.

Keyword: *Asma' al-husna, Development, Learning Videos.*

PENDAHULUAN

Pendidik sebagai bagian dari pembelajaran tentunya mempunyai peran penting dalam pembelajaran, yaitu berperan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selanjutnya pendidik juga dituntut mempunyai kemampuan untuk lebih mengembangkan isi materi yang diajarkan dan kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Contohnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang berbeda, menarik, dan menyenangkan. Contoh lainnya adalah kemampuan pendidik merancang dan menggunakan media (perantara) agar proses belajar yang terjadi dapat membuat peserta didik tertarik.

Rusman (2018) mengemukakan bahwa penting bagi seorang pendidik untuk mengikuti perkembangan zaman dalam melakukan pembelajaran. Peserta didik juga perlu belajar dengan cara yang modern (sesuai zaman) agar materi yang diajarkan lebih dapat diterima secara maksimal. Misalnya dulu media utama untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan materi dan isi pembelajaran adalah papan tulis. Namun, jika saat ini pendidik hanya menggunakan papan tulis saja sebagai perantara menyampaikan pesan kepada peserta didik, maka hal ini akan membuat peserta didik cepat bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik. Sebab, pembelajaran yang hanya menggunakan papan tulis dianggap akan monoton dan kurang bisa membangkitkan minat belajar peserta didik di zaman sekarang.

Perkembangan teknologi yang semakin maju berbanding terbalik dengan karakter yang dimiliki oleh peserta didik. Karakter peserta didik yang kurang baik khususnya pada

tingkat SMP mencakup berbagai perilaku menyimpang seperti banyak peserta didik yang belum mencerminkan karakter yang Islami seperti masih banyak peserta didik yang tidak jujur, tidak mau mendengarkan nasihat dari pendidik, bahkan beberapa peserta didik ada yang melawan kepada pendidik yang menegurnya karena tidak mematuhi aturan yang ada di sekolah. Hal yang sama juga terjadi di SMP 1 Tiumang, setelah melakukan pengamatan awal dan wawancara pada tanggal 18 Maret 2024 didapatkan bahwa peserta didik memiliki kebiasaan untuk tidak berkata jujur, tidak taat aturan sekolah, berkelahi dengan teman, tidak mendengarkan nasihat dari guru, melawan pendidik melakukan hal yang tidak sesuai dengan norma agama. Upaya yang dilakukan pendidik untuk memperbaiki karakter peserta didik seperti menegur, memberikan nasihat dan juga memberikan sanksi kepada peserta didik yang melanggar aturan. Dampak yang ditimbulkan dari beberapa upaya yang dilakukan pendidik sudah membuat karakter Islami beberapa peserta didik menjadi lebih baik, namun sebagian besar peserta didik masih belum ada peningkatan karakter Islaminya.

Faktor penyebab dari kenakalan remaja yang terjadi adalah mulai dari lingkungan keluarga, pengaruh teman sebaya, dan kurangnya pengawasan dari guru dan pihak sekolah. Jalan keluarnya adalah dengan melakukan pembinaan karakter dengan membangun karakter islami bagi peserta didik agar terdapat benteng yang kuat dalam mencegah kenakalan. Hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru khususnya guru mata pelajaran PAI dan BP adalah dengan melalui pendidikan nilai moral, etika dan juga tanggung jawab kepada peserta didik lewat pembelajaran di dalam kelas dengan selalu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan nilai-nilai Islami.

Solusi untuk masalah ini adalah melakukan pengembangan media yang menggunakan teknologi sehingga dapat memenuhi tuntutan zaman, membuat belajar menjadi hal menyenangkan dengan tidak hanya meningkatkan pengetahuan/kognitif peserta didik saja, namun juga membentuk karakter islami pada diri peserta didik. Karakter Islami yang seharusnya ditingkatkan seperti jujur, kontrol diri (menahan diri agar tidak berkata yang tidak baik, tidak melawan pendidik), religius, mau mendengar nasihat. Pembelajaran yang menyenangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islami pada setiap pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa tertarik, bersemangat dan memiliki pemahaman tentang apa saja karakter Islami kemudian dapat menerapkannya dalam kehidupan. Dengan digunakannya video pembelajaran yang di dalamnya menekankan karakter Islami sebagai media dalam belajar dapat menjadi pilihan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan oleh pendidik berupa materi pembelajaran yang dapat menghubungkan antara peserta didik dan pendidik sehingga

terjadi interaksi dalam belajar, dengan tujuan supaya proses belajar menjadi lebih baik. Manfaat media yaitu dapat meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik dan juga meningkatkan minatnya dalam belajar (Purwanti, 2015). Selanjutnya dengan menggunakan media juga akan menambah proses interaksi antara peserta didik, lingkungan belajar dan pendidik. Keunggulan lain dari media adalah bisa memperjelas pembelajaran yang abstrak menjadi yang lebih jelas. Dengan beberapa manfaat media pembelajaran yang dijelaskan diatas maka pengembangan media dapat menjadi solusi agar pembelajaran tetap menarik karena media digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi dalam belajar.

Allah SWT juga telah menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran di dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: "31. Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!"

Ayat diatas menerangkan tentang media pembelajaran yaitu Allah SWT yang mengajarkan nama-nama seluruh benda kepada Nabi Adam AS. Maka setelah Nabi Adam mempelajari nama-nama benda yang telah diajarkan selanjutnya Nabi Adam AS mengajarkan kepada malaikat beberapa nama tersebut secara ijmali dengan penyampaian berdasarkan ilham. Maka dalam ayat ini alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan adalah dengan menggunakan audiovisual, yaitu alat dan media pembelajaran dengan memberikan wujud objeknya secara langsung disertai penyebutan atas nama objek tersebut. Sehingga penggabungan nama dan bentuk menjadi media yang cocok dalam ayat ini adalah audio visual (Gunawan & Pasaribu, 2022).

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video pengembangan sudah banyak dilakukan diantaranya dilakukan oleh Kurniasih et al. (2023) yang bertujuan untuk mengidentifikasi kelayakan pengembangan video memakai aplikasi Edpuzzle pada pembelajaran PAI dan dilakukan pada kelas VIII didapatkan hasil kesimpulan bahan ajar video berbasis Edpuzzle sangat layak dipakai. Pratama et al. (2021) tentang pengembangan video Scribe bertujuan untuk menjelaskan kelayakan pengembangan berbasis Video Scribe pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk peserta didik kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa Video Scribe yang sudah dikembangkan telah memenuhi kategori valid dan pastinya bisa dipakai. Penelitian dilakukan di SMPN 1 Sitiung dengan mengembangkan media berbasis video oleh Hanum et al. (2022). Dengan metode penelitian 4D namun pada tahap penyebaran produk hanya terbatas di SMPN 1 Sitiung yang merupakan tempat penelitiannya saja. Dengan hasil

penelitian yang diperoleh adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dikembangkan sudah valid, praktis dan efektif pada materi Bani Ummayah.

METODE PENELITIAN

Dalam ranah kajian akademis, penelitian yang dilakukan ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan (R&D), sebuah metode yang digambarkan dengan fasih oleh Kamal (2020) dan Sugiyono (2017) yang menegaskan bahwa upaya penelitian semacam ini akan menghasilkan desain, program, atau produk yang memiliki kegunaan dalam sektor pendidikan. Melengkapi perspektif ini, Sudaryono (2016) menekankan bahwa penelitian pengembangan harus dilakukan secara sistematis, yang bertujuan untuk dapat menciptakan dan menghasilkan produk yang baru atau bisa juga dengan menyempurnakan produk yang ada sebelumnya, dengan tetap mematuhi standar yang ada. Dalam mengembangkan media berupa video pembelajaran, model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Develop and Disseminate* yang dilakukan secara berurutan. Model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi *Asma' al-husna* dilakukan dengan langkah-langkah yang ada pada model 4D, berikut penjelasan dari setiap langkahnya:

1. *Define*

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah: Pertama, dengan melakukan wawancara dan observasi awal kepada peserta didik dan pendidik yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidik belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Kedua, menganalisis kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum merdeka. Ketiga, capaian pembelajaran "Peserta didik mendalami enam rukun Iman".

Keempat, Karakter peserta didik di kelas VII di SMPN 1 Tiumang, dapat dilihat dari bagaimana cara belajar peserta didik dalam proses belajar. Secara umum didapatkan bahwa peserta didik pada saat pembelajaran sering berbicara dengan teman di dekatnya, ada beberapa peserta didik yang hanya izin masuk dan keluar kelas beberapa kali, ada peserta didik yang tidur dengan kepala bersandar pada meja belajar di sudut kelas. Hal yang sama juga dilihat setelah proses belajar yaitu masih banyak peserta didik yang secara diam-diam merokok pada jam istirahat, melakukan hal yang tidak sesuai

dengan norma agama seperti duduk berdua dengan lawan jenis di kelas yang kosong, tidak patuh kepada pendidik bahkan ada juga peserta didik yang melawan pendidik. Selain itu, banyak peserta didik yang tidak menjawab pertanyaan dari pendidik secara jujur.

2. *Design*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang dicapai. Perumusan butir materi yang akan menentukan format video pembelajaran yaitu definisi, dalil, karakter islami yang harus diterapkan, contoh perilaku yang mencerminkan *asma' al-husna*, dan yang terakhir adalah cerita hikmah. Selanjutnya adalah mengumpulkan elemen pendukung untuk menjelaskan materi. *Mixing* dan yang terakhir yaitu menambahkan efek transisi.

3. *Develop*

Validasi dilakukan dengan 3 sisi penilaian yaitu validasi media yang dilakukan oleh 2 orang ahli, kemudian validasi materi yang dilakukan oleh 2 orang, terakhir yaitu validasi dari segi Bahasa. Dari hasil validasi yang dilakukan diperoleh nilai sebesar 92% dengan kategori "sangat valid".

Tabel 1. Hasil Validasi Video Pembelajaran

Aspek	Butir Pertanyaan	V	Keterangan
Media	13	94%	Sangat valid
Materi	12	86,5%	Sangat valid
Bahasa	6	96%	Sangat valid

Jadi, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan video pembelajaran yang dibuat sudah memenuhi dengan karakteristik sebuah video yang mendukung penerimaan pesan atau informasi secara jelas (*clarity of Message*), video pembelajaran juga sudah berdiri sendiri dan tidak bergantung kepada media lain (*stand alone*), video pembelajaran juga mudah untuk digunakan (*user friendly*). Hal ini sejalan dengan pendapat Farista & Ali (2018) yang mengatakan bahwa video yang baik adalah video yang memiliki karakteristik *clarity of Message*, *stand alone*, *user friendly* dan representatif.

Video pembelajaran yang dikembangkan juga sudah dapat dinyatakan valid karena materi yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, materi dibuat dengan referensi yang tepat, teori yang benar, dan video pembelajaran juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sesuai dengan Yudianto (2017) dan Peraturan

Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (Pemerintah, 2021) yang di dalamnya menjelaskan kualitas video pembelajaran dinyatakan valid jika materi harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, referensi dalam mengembangkan materi tepat, dalil atau teori yang digunakan tepat, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sejalan dengan hal di atas, video pembelajaran yang dikembangkan dibuat berdasarkan TP yang jelas dan sesuai dengan kurikulum merdeka, materi yang disajikan jelas dan sistematis, gambar dan animasi yang digunakan sudah relevan atau sesuai, menggunakan bahasa sederhana yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, video pembelajaran memiliki contoh dan aplikasi nyata berupa cerita hikmah, dan memiliki durasi yang tepat dalam artian durasi tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek, maka dari itu video pembelajaran yang dikembangkan sudah valid karena sudah sesuai dengan ketentuan Unsur-Unsur Penting Yang Harus Ada Dalam Video Pembelajaran Agar Efektif (*Universitas Islam An Nur Lampung*, n.d.)

Pada tahap praktikalitas, Subjek yang dijadikan uji coba dalam penelitian ini adalah 24 orang peserta didik kelas VII.A pada materi *asma' al-husna* di SMP N 1 Tiumang diperoleh nilai sebesar 91,25%.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Video Pembelajaran

Aspek	Butir Pertanyaan	V	Keterangan
Kemudahan dalam penggunaan	3	90%	Sangat Praktis
Efisiensi Waktu Pembelajaran	2	93%	Sangat Praktis
Daya Tarik	2	90%	Sangat Praktis
Digunakan sebagai Media Pembelajaran	2	91,25%	Sangat Praktis

Video pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan praktis karena video yang dikembangkan mudah untuk digunakan sehingga waktu pembelajaran di kelas lebih efisien, video yang dikembangkan memiliki daya tarik dalam artian video sudah berkualitas tinggi dan memiliki gambar, animasi, ilustrasi yang menarik sehingga memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, video pembelajaran juga sudah dapat digunakan secara mandiri karena dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan video pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yanto (2019) tentang praktikalitas media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh maka video pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi video yang praktis. dengan kata lain, video yang

dikembangkan mudah untuk digunakan, mendukung efisiensi dalam penggunaan waktu pembelajaran, memiliki daya tarik, dan juga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jennah (2020) dan Yudianto (2017) dalam bukunya bahwa penggunaan video pembelajaran dapat memudahkan dalam memahami materi yang lebih banyak, kemudahan video memiliki dampak emosional yang kuat dan dapat membantu dalam mempengaruhi pandangan seseorang, maka dengan penggunaan video pembelajaran akan membuat peserta didik termotivasi dalam meningkatkan karakter islami yang ada dalam dirinya.

4. *Disseminate*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menyebarkan video pembelajaran yang sudah dikembangkan agar bisa digunakan oleh banyak orang. Namun penyebaran untuk video yang dikembangkan hanya dilakukan di sekolah yang menjadi objek uji coba produk pengembangan. Penyebarluasan produk terbatas hanya dilakukan di SMP N 1 Tiumang. Penyebaran produk yang dilakukan di sekolah tersebut adalah dengan menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan untuk dipakai di dalam kelas. Total keseluruhan terdapat tiga kelas untuk kelas VII dengan pembagian VII.A, VII.B, dan juga VII.C. Meskipun subjek uji coba hanya dilakukan di kelas VII.A, namun video yang dikembangkan juga diberikan kepada guru bidang studi Pendidikan Agama Islam untuk bisa dipakai oleh kelas yang bukan merupakan kelas uji coba.

SIMPULAN

Video pembelajaran berbantuan aplikasi kinemaster pada materi *asma' al-husna* yang dikembangkan diperoleh nilai 92% dengan kategori sangat valid. Video pembelajaran berbantuan aplikasi kinemaster pada materi *asma' al-husna* yang dihasilkan sesuai dengan penilaian praktikalitas diperoleh hasil 90,62% yang berada dalam kategori sangat praktis. dengan demikian secara umum pengembangan video pembelajaran yang dilakukan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran terbatas pada tahap penyebarluasan atau *disseminate* karena hanya dilakukan di SMP N 1 Tiumang. Sebaiknya pada penelitian selanjutnya untuk dapat melakukan penyebarluasan produk yang dihasilkan secara luas. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya untuk materi *asma' al-husna* karena waktu dan tenaga dalam mengembangkannya terbatas. Sebaiknya pengembangan video sebagai media pembelajaran dilakukan untuk materi lain juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1–6.
- Gunawan, G., & Pasaribu, S. (2022). Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15(1), 86–106.
- Hanum, L., Supriadi, S., Sesmiarni, S., & Zakir, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMP N 1 Sitiung Kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4456–4465.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Antasari Press. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>
- Kamal, M. (2020). Research and Development (R&D) tadribat/drill madrasah aliyah class x teaching materials arabic language. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 4(1), 10–18.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294.
- Pemerintah, P. (2021). *PP No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Pratama, M. R., Zulfhaini, Z., & Mailani, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi Pai Dan Budi Pekerti Kelas Vii Smpn 1 Teluk Kuantan. *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 2(2), 8–17.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1). <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/view/2194>
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Unsur-unsur Penting yang Harus Ada dalam Video Pembelajaran agar Efektif – Universitas Islam An Nur Lampung*. (n.d.). Retrieved July 2, 2025, from <https://an-nur.ac.id/unsur-unsur-penting-yang-harus-ada-dalam-video-pembelajaran-agar-efektif/>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*. <http://eprints.ummi.ac.id/354/>