

at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam

Pengelola: Jurusan Pendidikan *development* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Penerbit: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Website: <https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Email: at-tarbiyah@uinmybatusangkar.ac.id

P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN: 2775-7498

Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Aplikasi Inshot pada Mata Pelajaran PAI

Rizki Pebrina

UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

rizkipebrina@uinmybatusangkar.ac.id

Zeli Afrilia*)

SDIT Iqra' Solok, Solok, Indonesia

Zeliafrilia95380@gmail.com

*)Corresponding Author

Received: 18-05-2024

Revised: 24-05-2024

Approved: 29-05-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran akidah akhlak dengan aplikasi inshot yang valid dan praktis dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation). Tahapan yang pertama dilakukan adalah analisis kebutuhan yang didapatkan dengan melakukan observasi terhadap pembelajaran Akidah Akhlak, melakukan analisis terhadap media yang digunakan oleh guru, melihat karakteristik siswa, dan memeriksa silabus yang ada pada mata pelajaran akidah akhlak kelas X di MAN Kota Solok. Tahapan kedua adalah design, langkah yang dilakukan tahap ini adalah menyusun garis besar program media. Tahapan ketiga adalah development, yang mana pada tahap ini 3 orang validator ahli memvalidasi produk yang dikembangkan. Tahapan ke empat implement, dilakukan uji coba kepada orang siswa kelas X MAN Kota Solok. Dan tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu memeriksa produk yang diuji cobakan valid dan praktis. Hasil uji validitas video interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa diperoleh 0,89 dengan kriteria sangat valid dan 0,86 dengan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif sangat valid dan sangat praktis digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Inshot, Akidah Akhlak

Abstract

The purpose of this research is to produce valid and practical interactive video learning media on "Akidah Akhlak" subject using Inshot application by conducting ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement and Evaluation) development model. The first stage was need analysis. Data were obtained by observing the teaching process of "Akidah Akhlak.", analyzing the media used by teachers, investigating students' characteristics, and examining the syllabus of "Akidah Akhlak" subject for Grade X at MAN Solok. The second stage was

design. The outline of the media program was drawn up at this stage. The third stage was development. At this stage, 3 experts validated the developed products. At the fourth stage (implement), a trial was carried out on grade X students of MAN in Solok. At the last stage (evaluation), the validity and practicality of the product were examined. Based on the data analysis, the validity of the product was 0.89 in highly valid category and the practicality was 0.86 in highly valid category. It can be concluded that the interactive video learning media using Inshot application can be used in "Akidah Akhlak" learning process.

Keywords: *learning meadia, interactive video, Inshot application, Akidah Akhlak subject*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan bangsa adalah sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan juga teknologi di era revolusi industri 4.0 menuju era 5.0 ini. Perubahan di era ini dapat ditandai dengan berbagai aspek dalam kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan (Fatimatur,2020). Menurut Ibrahim (Daryanto,2013) yang dikutip dalam jurnal Judiknas yang menyatakan bahwa dalam masa perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat seperti sekarang, profesi guru dituntut untuk mampu memfasilitasi proses kegiatan belajar siswa. Maka dari itu,dengan teknologi yang ada diharapkan guru bisa merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media, sehingga media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi diharapkan bisa lebih menarik perhatian siswa, pembelajaran tidak monoton dan juga lebih mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Menurut (Yuanta, 2020) media teknologi dan informasi yang mampu dijangkau oleh orang banyak dan juga menarik untuk dijadikan media pembelajaran salah satunya adalah video. Video juga merupakan media yang sangat bagus dan efektif untuk menolong proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok. Salah satu keunggulan dari media video adalah mampu menggabungkan media audio dan visual. Kedua unsur tersebut menjadikan peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang akan disampaikan oleh guru. Media audio visual memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis, membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra dan dapat mengatasi sifat pasif pada peserta didik.

Penggunaan video pembelajaran sangat bagus dan efektif serta efesien karna dengan video pembelajaran peserta didik dapat meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik. Adanya video pembelajaran ini diharapkan, agar peserta didik mampu meningkatkan minat belajar (wisada dkk, 2019) Dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Menurut Khairani (2019:160)

video pembelajaran merupakan media yang mujarab untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Kelebihan video pembelajaran dalam jurnal biolokus adalah bisa memaksimalkan efektifitas waktu dan tempat serta informasi yang diberikan lebih efisien, sehingga bisa membuat peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat. Informasi yang diberikan menjadi lebih menarik dalam proses pembelajaran melalui penggunaan video, hal itu menunjang dan meningkatkan motivasi siswa untuk membuat mereka lebih mudah mengingat materi.

Video yang dapat meningkatkan keaktifan anak salah adalah video interaktif, seperti dalam Hardianti (2017) mengatakan bahwa salah satu kelebihan dari video interaktif adalah dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Kiki (2021:150) mengatakan bahwa video interaktif memiliki daya pikat yang tinggi dan memiliki kecocokan untuk menunjang kejelasan video. Video interaktif adalah sebuah bentuk produk atau layanan digital yang dipresentasikan oleh pengajar kepada siswa, yang mencakup beragam konten pengajaran seperti teks, animasi, gambar bergerak, video, audio, bahkan permainan video. (Septiyawai,2022). Menurut Kumala (Nishwa, 2012) video interaktif memiliki kelebihan yaitu praktis digunakan, menarik perhatian siswa, tidak monoton, dan menyenangkan. Menurut Anyan (2020) video interaktif dapat menarik perhatian peserta didik sebab penggunaan video interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan dorongan kepada setiap individu untuk melakukan kegiatan. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulan Anggraeni dkk (2021) menyatakan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, uji N-gain yang dilakukan dalam penelitian tersebut mendapatkan nilai 0,65 yang dikategorikan sedang sehingga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. (Nanang Sofiyullah, 2016) video interaktif yang baik harus memenuhi beberapa aspek: (1) aspek materi: kebenaran konsep, kedalaman dan keluasan konsep, keterlaksanaan (2) aspek media: kejelasan kalimat, kebahasaan, penampilan fisik, suara, gambar, kemudahan penggunaan. Selain kelebihan, video interaktif juga memiliki kelemahan (Dwiyoogo, 2013) yaitu ada beberapa materi yang tidak cocok seperti peta, diagram, chart dll, memerlukan peralatan khusus dan juga alat pendukung, memerlukan tenaga listrik dan memerlukan keterampilan khusus dan kerja sama tim dalam proses pembuatannya. Aplikasi yang bisa digunakan untuk mengedit video banyak jenisnya, namun peneliti memilih aplikasi *inshot* sebagai alat pembuat media pembelajaran video interaktif karena *inshot* merupakan aplikasi yang gampang difungsikan dan menolong pendidik membuat video pembelajaran serta kadar aplikasi ini terbilang dalam kadar normal untuk *Handphone*. Aplikasi edit video *inshot* sangat

pas untuk difungsikan oleh perintis dan yang mau mengedit video dengan praktis. Keistimewaan *inshot* juga ditemukan melalui fitur yang banyak dan unik, hingga pengeditan video penunjang pembelajaran lebih inovatif dan kreatif. (Guntoro, 2022:80). Menurut Adnin (2016) aplikasi pengedit video (*inshot*) amat tepa kalau difungsikan oleh para amatir yang mau mengedit dengan gampang dan praktis.

Media pembelajaran video interaktif biasanya *booming* dan banyak dipakai disaat Indonesia dilanda oleh *Covid-19* sehingga pembelajaran akan tetap berjalan meskipun tidak bertatap muka. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Norma(2021) yang berjudul meningkatkan Hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran jarak jauh dimasa pandemic *Covid-19* bahwa solusi dalam pembelajaran saat covid adalah video pembelajaran interaktif yang bisa digunakan untuk jarak jauh dan dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa video ineraktif dapat meningkatkan hasil belajar anak pada pembelajaran jarak jauh. Penelitian yang dilakukan oleh Purwati (2021) dengan judul Implementasi Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifn Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pda Tema 8 semester 2, disimpulkan bahwa video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pda saat *Covid-19*. Dalam penelitian ini, peneliti merancang media pembelajaran video interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka disekolah. Dengan demikian, dalam artikel ini dilakukan upaya untuk merancang media pembelaran video interaktif dengan aplikasi *inshot* pada pembelajaran PAI. Hal ini diharapkan dapat membantu dalam materi yang membutuhkan visualisasi seperti akhlak tercela.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian lapangan dengan melihat kondisi secara langsung di tempat penelitian sebagai bentuk acuan dalam pengembangan produk. Produk yang akan di hasilkan menggunakan aplikasi *inshot* dengan memberikan penayangan video berbentuk video interaktif kepada peserta didik. Bertujuan agar peserta didik dapat memilih dan memahami isi dari video yang ditampilkan. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh (Sri Haryati, 2012) bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan dari produk yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mempunyai prosedur yang bertahap, yaitu ,analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Data hasil validitas dianalisis dengan data kuantitatif. Hasil analisis data berguna untuk memperbaiki produk media pembelajaran agar lebih baik. Data yang didapatkan menggunakan formula Aiken's V, dengan 5 skala yaitu sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid. Teknik analisis datanya didapatkan dengan prosedur (1) menyusun dan mengumpulkan angket responden (2) data yang sudah didapatkan dihitung dengan formula Aiken's V untuk melihat kategorinya yaitu dengan cara sebagai berikut

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

Tabel 1. Kriteria Validitas dan Praktikalitas Video

N	Nilai	Kriteria	
1	0,81-1,00	Sangat Valid	Sangat Praktis
2	0,61-0,80	Valid	Praktis
3	0,41-0,60	Cukup	Cukup
4	0,21-0,40	Kurang Valid	Kurang Praktis
5	0,00-0,20	Tidak Valid	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan terdiri dari analisis ATP dan analisis media yang didapatkan dengan cara observasi di sekolah. Hasil dari Analisis yang dikerjakan difungsikan untuk pedoman saat membuat media pembelajaran video interaktif Akidah Akhlak.

a. Analisis ATP

Ditemukan bahwa hasil analisis dari ATP di MAN Kota Solok menunjukkan materi yang paling cocok dikembangkan dengan video interaktif adalah materi menghindari perilaku licik, tamak, zalim dan diskriminasi dikarenakan materi ini banyak yang berbentuk konsep bukan praktek sehingga dengan video interaktif dapat mempermudah siswa memahami materi dan juga memancing siswa agar tetap terlibat aktif

b. Analisis Media

Ditemukan bahwa media yang digunakan pendidik sebelumnya perlu diperbarui karena yang digunakan hanya video pembelajaran berupa video kisah atau film terkait materi yang hanya menuntut siswa untuk melihat dan mengamati

tanpa adanya pemancing interaksi langsung dengan video. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, video yang digunakan guru berdurasi lama sehingga mereka mengantuk dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi masalah tersebut video interaktif layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Siswa cenderung lebih senang jika disajikan bentuk pembelajaran audiovisual. siswa merasa bosan dan mengantuk jika guru hanya menggunakan media konvensional, ketika guru meminta siswa untuk menyimak pembelajaran dari proyekor mereka antusias, hanya saja video pembelajaran berupa kisah yang biasa digunakan oleh guru membuat mereka mengantuk dipertengahan video karena durasi yang lama dan tidak juga ada pemancing interaksi dari media tersebut.

2. Tahap Desain

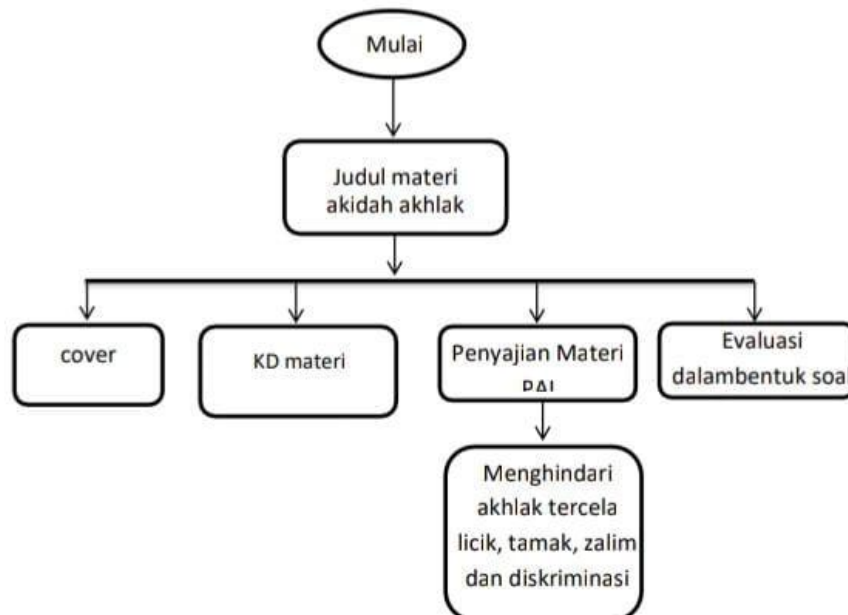
Tahap ini yang dilakukan adalah merancang produk yang akan dikembangkan. Hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu:

a. Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM)

Tabel 2. Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM)
 Media Pembelajaran Video Interaktif

No	Aspek	Uraian
1	Nama Mata Pelajaran	Akidah akhlak
2	Kelas/ Semester	X/II
3	Kompetensi Dasar	KD 3.10 menganalisis sebab-sebab contoh dan cara menghindari akhlak tercela licik, tamak, zalim dan diskriminasi.
4	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian sifat buruk, tamak, zalim dan diskriminasi 2. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri sifat licik, tamak, zalim dan diskriminasi 3. Siswa dapat menerangkan bahaya sifat licik, tamak, zalim dan diskriminasi 4. Siswa dapat mengemukakan cara menghindari sifat licik, tamak, zalim dan diskriminasi

b. Pembuatan *Flowchart* (Bagan Alur)



Gambar 1. *Flowchart*

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard yaitu papan cerita yang menjelaskan program yang akan peneliti kembangkan.. *Storyboard* isinya uraian visual dan audio sebagai penjelasan setiap alur pada *Flowchart*. Berikut *storyboard* yang dirancang

- 1) Tampilan awal yang berisi judul atau cover dari video yang memuat teks terkait judul materi, mata pelajaran yaitu akidah akhlak, nama penulis
 - 2) Tampilan pendahuluan yang memuat video berupa narrator memberikan salam dan sapaan kepada siswa, naraor menyampaikan KD pembelajaran tentang menghindari sifat licik, tamak, zalim, dan diskriminasi
 - 3) Memberikan motivasi kepada peserta didik tentang bahayanya akhlak tercela menggunakan video azab neraka
 - 4) Dan memberikan tampilan setiap materi yang setiap maerinya disajikan pertanyaan pertanyaan yang memancing interaksi siswa.
- d. Mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran video interaktif menggunakan *Inshot* Pengumpulan *background* diperoleh dari pinterest, animasi dari google, dan video yang mendukung bahan

ajar yang dipakai untuk membuat video didapatkan dari youtube.

- e. Pada tahapan *programming* peneliti melakukan pemograman media pembelajaran video interaktif Akidah akhlak. *Software* terpenting yang diperlukan untuk merancang video interaktif adalah aplikasi *Inshot* dan *hardware* yang dibutuhkan seperti *handphone* yang tidak perlu berspesifikasi terlalu tinggi. Lalu media pembelajaran video interaktif yang sudah selesai dibuat dalam bentuk *software* MP4 yang dipublikasikan *via* youtube. Jadi, perangkat yang dijadikan media pemutar video ini adalah *HP* yang tidak perlu berspesifikasi terlalu tinggi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini berupa tahap validasi dan tahap revisi. Yang mana tahap validasi dilakukan dengan meminta 3 orang validator untuk memvalidasi produk yang sudah dikembangkan, yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru akidah akhlak untuk mengevaluasi produk media pembelajaran video interaktif. Evaluasi dilakukan dengan mengisi angket uji validitas. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli diketahui hasil media pembelajaran video interaktif adalah sangat valid yang dapat dilihat dari tabel dibawah.

Tabel 3. hasil validasi

Validator	Penilaian	Kriteria
Ahli materi	0,89	SangatValid
Ahli media	0,88	SangatValid

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh validator pada aspek materi adalah 0,89 dengan kriteria sangat valid dan ahli media 0,88 dengan kriteria sangat valid

4. Tahap implementasi

Tahap ini yang dilakukan adalah melakaukan uji coba produk kepada 6 orang peserta didik kelas X MAN. Tujuannya unuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan pada saat digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini menggunakan instrument kuosioner yang dibagikan kepada 6 orang siswa, yang hasilnya sebagai berikut.

Tabel 4. uji praktikalitas

Aspek	penilaian	Kriteria
Penyajian	0,85	Sangat praktis
Penggunaan	0,87	Sangat Praktis
Isi	0,92	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas , penilaian 6 orang peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif menunjukkan angka 0, 86 dengan kriteria sangat praktis.

5. Tahap evaluasi

Sesudah tahapan implementasi, media pembelajaran video interaktif dievaluasi berdasarkan data-data yang didapatkan pada tahap *implement*. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba pada produk yang dikembangkan oleh peneliti, yang mana nilai validasi yang diperoleh adalah 0,89 dan prakikalitas 0,87 dapat ditahui bahwa media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan layak diaplikasikan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini didiperlihatkan dengan tidak adanya saran atau masukan dari peserta didik. Maka data yang diperoleh dari hasil evaluasi yakni produk berupa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran Akidah akhlak.

KESIMPULAN

Media pembelajaran video interaktif pada materi akhlak tercela, telah dikembangkan dengan menggunakan lima tahapan yaitu *analysis, design, develop, implement, evaluation*. Media yang dihasilkan telah divalidasi dan diujicobakan dengan menghasilkan lebih dari 80% siswa memberikan respon positif. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran akidah akhlak pada materi akhlak tercela.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, A. R. (2016). Pengembangan Video Stop-Motion sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Materi Pokok Ikatan Kimia (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga).
- Anyan, A., & Setyawan, A. E. (2022). Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smk Pada Masa Pandemi Covid-19. *Vox Edukasi*, 13(1), 548153.
- Daryanto. (2013). Media Pendidikan (Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran). Yogyakarta: Gava Media
- Dwiyogo (2013). Media Pembelajaran. Malang: Wineka Media
- Guntoro, T. S., Ansar, C. S., & Nasruddin, N. (2022). Peningkatan Keterampilan Membuat Video Pendukung Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot dan VN Bagi Guru Olahraga di MGMP Kota Jayapura. *Journal of Community Empowerment*, 1(2), 75-81.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan penggunaan media video dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123-130.
- Kiki. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Adobe Flash. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. 6(2)
- Nishwa. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII di SMP. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Norma. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Melalui Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Covid-19. *Social: Inovasi Pendidikan IPS*. 1(2)
- Purwati., (2021). Implementasi Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pda Tema 8 semester 2. *Jurnal Penelitian Edukatif*. 3(2)
- Puspitasari, (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru SD Negeri Dukuhwaru 01. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dn Keislaman* 11(2)
- Sofiyullah, N., (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Materi dan Soal Sebagai Suplement Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA. Semarang. UIN Semarang
- Haryati. S, (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.