Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri

[1*]Ranti Oktaviana, [2]Ehwanudin, [3]Rina Mida Hayati
[1]Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
[2]Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
[3]Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
[1*]Rantioktavia11@gmail.com, [2]Ehwanudin@gmail.com, [3]Rinamida01@gmail.com

Tanggal Submitt: 06-03-2024 Tanggal diterima: 14-03-2024 Tanggal Terbit: 18-03-2024

Abstrak: Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkatan sekolah. Salah satu aplikasi yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah Kinemaster, sebuah aplikasi penyunting video yang memiliki beragam fitur untuk pembuatan konten multimedia. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran, namun seringkali penggunaannya masih terbatas dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII dengan materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah, dan juga untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri. Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari tahap define (Pendefinisian), design (Perancangan), development (Pengembangan), dan dissemination (Penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak digunakan, dengan hasil validasi ahli materi mencapai 95% dalam kriteria sangat layak, serta validasi ahli media mencapai 95% dalam kriteria sangat layak. Kemudian mendapatkan hasil respon positif dari guru dan siswa yaitu 90% dan 92,72%. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Video Kinemaster; Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti; 4D

Abstract: *improve the quality of learning at various levels of schooling. One application that has attracted attention in this context is Kinemaster, a video editing application that offers various features for creating multimedia content. Educational media is utilized to enhance the effectiveness of delivering learning messages, but its usage is often limited and lacks variety. Therefore, this research aims to develop Kinemaster-based instructional video media for the subjects of Islamic Education and Character Education in seventh grade, focusing on living peacefully with honesty, trustworthiness, and steadfastness. Additionally, it aims to determine the suitability of the Kinemaster-based instructional video media for Islamic Education and Character Education in seventh grade at SMP Negeri 2 Bekri. This research adopts the Research and Development (R&D) approach with the 4D model consisting of the stages of define, design, development, and dissemination. The research results indicate that the produced product is highly suitable, with material expert validation reaching 95% in the highly suitable criteria, and media expert validation also reaching 95% in the highly suitable criteria. Furthermore, it received positive responses from teachers and students, with percentages of 90% and 92.72%, respectively. Thus, the Kinemaster*

based instructional video media for Islamic Education and Character Education in seventh grade at SMP Negeri 2 Bekri is deemed highly suitable for use.

Keywords: *Learning Media; Kinemaster Videos; Islamic Religious Education and Character; 4D*

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam merupakan bagian penting dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk memperkenalkan, mengajarkan, dan memahamkan prinsip-prinsip, nilai-nilai, serta ajaran agama Islam kepada siswa. Tujuan utamanya adalah untuk membangun pemahaman yang kokoh tentang ajaran Islam, memperkuat identitas keagamaan, serta membentuk karakter yang baik sesuai dengan ajaran agama Islam. Pembelajaran yang bermutu tinggi tercapai apabila siswa mampu mencapai tujuannya. Oleh karena itu, peran pendidik penting untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan memberikan bimbingan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat.[1]

Jalinus dan Ambyar mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang terkait dengan perangkat lunak dan keras yang digunakan untuk mengirimkan isi materi pelajaran dari sumber pembelajaran ke siswa, yang mampu memicu pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar dengan cara yang meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.[2] Dengan bantuan media pembelajaran, materi pembelajaran yang sulit dimengerti hanya dengan kata-kata atau kalimat tertentu dapat disajikan secara jelas dan memungkinkan beberapa siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.[3]

Dalam pembelajaran, penggunaan teknologi sangat penting untuk mempermudah prosesnya, salah satunya melalui pemanfaatan ponsel pintar. Berbagai aplikasi yang tersedia di ponsel dapat menjadi sarana untuk menciptakan media pembelajaran dengan elemen audio, visual, atau gabungan keduanya.[4] Tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Contohnya adalah penggunaan aplikasi Kinemaster, yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan materi yang berupa video pembelajaran yang interaktif dengan.

---

[1] Indah Sri Wahyuni, Supriadi, Supratman Zakir, Iswantir, '"Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Kecamatan Guguak," *Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2022 <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/comserva.v1i9>.,hal.2.

[2] & Ambyar Jalinus, Nizwardi., *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2016).

[3] Anna Arinal Khusna and others, 'Developing E–Learning Worksheet Based Information Technology For English Learning', *Attractive: Innovative Education Journal*, 1.1 (2019), 14–39.

[4] Fira Saputri and Adam Mudinillah, "PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DI SD 03 KOTO PULAI", *Jurnal Teknodik*, 2022, 183–98 <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.876>, hal. 3-4.

Media video adalah sebuah bentuk media yang menggunakan gambar bergerak (moving images) beserta suara sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, pesan, atau hiburan kepada penonton. Sedangkan Kinemaster adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pengeditan video menggunakan komputer ataupun ponsel.[5] Video yang dihasilkan dari Kinemaster dapat dengan mudah dibagikan langsung melalui berbagai platform media social. Aplikasi ini merupakan salah satu dari beberapa aplikasi pembuat video yang tersedia di Play Store, yang digunakan sebagai alat bantu dapat menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, inovatif, dan mengasyikkan bagi siswa.

Berdasarkan keadaan dilapangan pada saat melakukan penelitian, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri proses pembelajaran yang dialami siswa kurang menarik, yang berujung pada kurangnya fokus dan semangat saat proses belajar didalam kelas. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran Pendidi kan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri hanya menggunakan buku referensi dan memanfaatkan metode ceramah. Peneliti juga menemukan bahwa sekolah tersebut telah dilengkapi dengan fasilitas lengkap seperti jaringan wifi, perangkat suara atau sound, proyektor, dan laptop, tetapi guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai media pembelajaran.

Dari temuan tersebut, solusi yang dapat diusulkan oleh peneliti untuk mengatasi masalah yang dialami dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri adalah memperkenalkan dan juga mengembangkan media pembelajaran yang beragam dan menarik, terutama yang berbasis video pembelajaran, untuk meningkatkan daya tarik disaat proses pembelajaran. Salah satu aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media video pembelajaran dengan lebih mudah adalah Aplikasi Kinemaster.

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian mengenai video pembelajaran ini yaitu penelitian tentang “Penerapan Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian ini adalah 85% yang tergolong sangat baik. Namun dalam penelitian Dessy Kurnia Mulyani ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan dilakukan pada materi jenjang Sekolah Dasar (SD), serta hanya sebatas uji coba respon pada siswa

[5] Hafizatul Khaira, "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT", in *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (FBS Unimed Press, 2021), pp. 39–44 <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>, hal. 39.

saja.[6] Penelitian lain mengenai pengembangan "Pengembangan Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Tentang Shalat Kelas VIII SMP/MTS Menggunakan Aplikasi CapCut" juga menjadi referensi dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil uji validasi media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media video layak digunakan dalam pembelajaran materi liturgi semester II kelas VIII.[7] Penelitian lain juga dilakukan oleh Lusiana dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dengan Menggunakan Kinemaster". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif dengan Kinemaster efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dan juga meningkatkan minat siswa dalam mempelajari matematika.[8]

Pada penelitian pengembangan ini peneliti fokus pada sebuah produk media pembelajaran berupa video mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster dan diteliti dan dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D. Media video yang dihasilkan memuat materi terkait hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah yang dilakukan dilokasi SMP Negeri 2 Bekri pada kelas VII.

Dari uraian dari latar belakang, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana kelayakan produk media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri?", dengan tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII dengan materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah, dan juga untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) yang terfokus pada bidang pendidikan. R&D adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu, dan kemudian

[6] Dessy Kurnia Mulyani, "Aplikasi Kinemaster Sebagai MediaPembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.1 (2022), 1–27.

[7] Mochammad Ilyas Pratama, Shokhibul Arifin, and Ika Puspitasari, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 8 SMP/MTS Tentang Sujud", *Kuttab*, 7.1 (2023), 11 <https://doi.org/10.30736/ktb.v7i1.1446>.

[8] Suntoro Lusiana, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DENGAN MENGGUNAKAN KINEMASTER" (UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023).

menguji efektivitasnya sehingga dapat digunakan oleh masyarakat secara keseluruhan.[9]

Model pengembangan yang digunakaan oleh peneliti adalah model 4D Thiagarajan. Model Four-D Thiagarajan adalah singkatan dari *Define, Design, Development*, dan *Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), yang mencakup tahap-tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.[10] Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran berbasisi aplikasi Kinemaster Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah kelas VII SMP. Teknik pengumpulan data yang diambil dalam penelitian ini yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi.

Subjek dalam penelitian ini mencakup dua dosen dari lingkungan Universitas Ma'arif Lampung yang bertindak sebagai ahli media dan ahli materi, serta guru dan siswa dari kelas VII (sebagai responden). Subjek penelitian kelayakan media pada siswa dilakukan dalam uji coba skala kecil yakni pada siswa kelas VII A yang berjumlah 33 siswa. Instrumen yang digunakan terdiri dari validasi ahli media pembelajaran yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, yang bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Selain itu, terdapat juga angket respon siswa dan guru terhadap uji coba produk yang telah dikembangkan.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah pengumpulan data.[11] Segala jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini akan dianalisis menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator terhadap instrumen yang telah disiapkan. Berdasarkan komentar dan saran tersebut, media pembelajaran akan direvisi untuk meningkatkan kelayakannya. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor yang diberikan oleh subjek penelitian pada instrumen atau angket. Kelayakan media pembelajaran akan dinilai melalui instrumen validasi yang menggunakan skala Likert dengan lima pilihan. Sementara itu, angket responden akan menggunakan skala Guttman yang terdiri dari dua pilihan penilaian, yaitu "YA" dan "TIDAK". Skala Guttman merupakan skala yang hanya memiliki dua interval, yaitu "ya-tidak".[12]

Skor peroleh pada instrumen validasi dan angket respon direduksi menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto sebagai berikut :

---

[9] P D Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d Dan Penelitian Pendidikan)", *Metode Penelitian Pendidikan*, 2019, hal. 297.

[10] Suwahono. Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, "*Cercular Model of RD&D"*, ed. by Shofiyun Nahidloh (PENERBIT KBM INDONESIA, 2021), hal. 26-28.

[11] P D Sugiyono

[12] Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D"* (Bandung : Alfabeta, 2018), hal. 172.

P = $\frac{f}{n}$ x 100%

P = Nilai persentase skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal Nilai [13]

Persentase yang didapatkan menunjukkan tingkat kecocokan atau kelayakan media tersebut. Perhitungan tersebut menghasilkan penilaian terhadap tingkat kelayakan produk berdasarkan kriteria yang tercantum dalam Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Menurut Penilaian Validator

No	Interval Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Cukup layak
3.	41% - 60%	Kurang layak
4.	0 % - 20%	Sangat tidak layak

[14]

PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada Pada tahap ini tujuannya adalah mengidentifikasi dan mendefinisikan permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran.[15] Pada tahap ini juga, informasi yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar untuk merancang produk. Dibagi menjadi lima langkah, yang pertama adalah analisis dari awal hingga akhir. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap dan mengidentifikasi permasalahan mendasar yang dihadapi pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Bekri, sehingga perlu dilakukan pengembangan materi pembelajaran video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP Negeri 2 Bekri. Pada tahap define atau pendefinisian ini peneliti menemukan masalah pokok yang meliputi ketiadaan media video pembelajaran, dengan media pembelajaran yang saat ini hanya terbatas pada buku referensi yang disediakan oleh sekolah. Pendekatan pengajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Meskipun sekolah tersebut telah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk menggunakan media digital seperti

[13] Riduwan dan Sunarto, "*Pengantar Statistika"* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 71.

[14] Riduwan dan Sunarto, hal. 71.

[15] Very Hendra Saputra Very and Donaya Pasha, "Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemik Covid-19", *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5.1 (2021), hal. 3.

proyektor, laptop, wifi, dan lainnya, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh para guru.

Langkah kedua adalah analisis siswa, yang bertujuan untuk mengkaji karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan untuk memahami siswa secara lebih mendalam guna mendukung pengembangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang dialami siswa selama proses belajar. Berdasarkan Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu sebagian siswa kurang fokus dan semangat saat proses belajar didalam kelas. Karena mereka hanya mendengarkan guru menjelaskan setiap saat belajar mengajar berlangsung, siswa lebih senang dan mudah memahami materi pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran.[16]

Langkah ketiga adalah analisis konsep, yang melibatkan identifikasi konsep utama dalam pembelajaran. Ini melibatkan analisis terhadap materi-materi pembelajaran dan sumber belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peneliti menemukan bahwa dikelas VII, terdapat delapan materi yang dipelajari selama dua semester. Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk fokus pada materi yang berkaitan dengan hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah.

Tahap keempat melibatkan analisis tugas, yang bertujuan untuk menguraikan materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran dalam bentuk garis besar. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan meliputi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah.

Langkah terakhir adalah pembentukan tujuan pembelajaran, yang disusun berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari Kurikulum 2013 terkait dengan konsep hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah. Serangkaian tujuan pembelajaran ini menjadi dasar untuk merumuskan indikator pembelajaran, memilih media yang sesuai, dan merancang desain media yang diinginkan.

Menurut Elisa susanti durasi video yang dianggap ideal dan efektif agar bisa diterapkan pada pembelajaran yaitu antara 10 sampai 15 menit.[17] Berdasarkan hal tersebut, hasil dari tahap define ini peneliti merancang dan kemudian berkonsultasi dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk memastikan kesesuaian

[16] Elfia Sukma, Tin Indrawati, and Ari Suriani, "Penggunaan Media Literasi Kelas Awal Di Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3.2 (2020), 103–11.

[17] Elisa Susanti and others, "Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka", *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3.2 (2018), 167–85.

media video pembelajaran dengan kebutuhan pembelajaran. Durasi yang direncanakan oleh peneliti adalah 13 menit, sesuai dengan standar durasi yang efektif untuk video pembelajaran. Pemilihan media yang tepat menjadi kunci utama dalam menarik perhatian siswa. Video pembelajaran yang beragam menjadi salah satu pilihan yang efektif dalam mengukur efektivitas pembelajaran bagi peserta didik.[18]

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan *design* bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 untuk siswa Kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada tahap, peneliti mengumpulkan materi yang akan disampaikan dalam bentuk suara, termasuk narasi, musik, dan efek suara (sound effect) yang akan meningkatkan kualitas media pembelajaran.[19] Selain itu, peneliti juga mengumpulkan gambar, animasi, dan latar belakang yang menarik bagi siswa. Berikut adalah tampilan produk yang telah dirancang oleh peneliti :

Gambar 1. Tampilan media video pembelajaran berbasis Kinemaster. [20]

Rancangan yang telah disusun dalam tahap desain diimplementasikan menjadi media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster, kemudian dilakukan pengujian kelayakan pada tahap pengembangan (*Development*).

[18] Eva Fawziah, Ariefa Primair Yani, and Irdam Idrus, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMAN 08 Kota Bengkulu", *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2.2 (2018), 73–79.

[19] Cepi Riyana, "Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi", *Bandung: PT. Imtima*, 2018.

[20] Rantioktavia11, *Hidup Tenang Dengan Kejujuran, Amanah, Dan Istiqomah II Materi Pai II Kelas VII II K13 SMP*, 2024 <https://youtu.be/NONzxBmxcIE?si=GaGNZ5uNunSLlPyZ>.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi oleh ahli di bidang materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran, Selain itu, dilakukan juga uji coba untuk melihat tanggapan siswa dan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII A terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 21 Januari 2024 dan 31 Januari 2024 oleh Bapak Adi Wijaya, Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Ma'arif Lampung. Dilihat dari hasil validasi, media pembelajaran dinilai oleh ahli materi layak untuk digunakan, dengan kelayakan 95%, dengan kriteria produk sangat layak. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi dalam video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Kinemaster mudah dipahami.[21] Detail hasil kelayakan ahli materi tertera dalam Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2.Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Skor Ideal	Jumlah Skor Yang Diperolah
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
3.	Kelengkapan materi yang disajikan	5	5
4.	Penyampaian materi urut	5	5
5.	Pemberian umpan balik	5	4
6.	Kebakuan bahasa / Kata yang digunakan	5	5
7.	Kesesuaian penyajian materi	5	5
8.	Penjelasan materi mudah dipahami	5	4
	Jumlah Skor Seluruhnya	**40**	**38**
	Nilai Presentase Skor	**95 %**	
	Tingkat Kelayakan	**Sangat Layak**	

Kemudian, validasi oleh ahli media yang divalidasi oleh Bapak Choirudin, seorang dosen dari PMTK di Universitas Ma'arif Lampung. Validasi oleh ahli media ini hanya dilakukan sekali, pada tanggal 22 Januari 2024, karena media telah dianggap layak dan siap diuji coba di lapangan. Menurut penilaian ahli media, kelayakan media pembelajaran mencapai 95%, dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dibuat menggunakan Aplikasi Kinemaster telah sesuai dan sangat layak untuk digunakan. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli media tercantum dalam Tabel 3:

[21] Desyandri Desyandri and others, "Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School", *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7.1 (2019), 16–22.

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Skor Ideal	Jumlah Skor Yang Diperolah
1.	Tampilan Judul	5	5
2.	Efek Transisi	5	5
3.	Kualitas Tampilan Layar	5	5
4.	Keterbacaan Teks	5	5
5.	Komposisi Warna	5	5
6.	Animasi pendukung menarik	5	4
7.	Kualitas video	5	5
8.	Kesesuaian pemilihan background	5	3
9.	Kemenarikan desain	5	5
10.	Kesesuaian suara narrator dalam video	5	5
11.	Kesesuaian suara music dalam video	5	5
12	Kesesuaian Volume music tidak mengganggu narasi.	5	5
	Jumlah Skor Seluruhnya	**60**	**57**
	Nilai Presentase Skor	**95%**	
	Tingkat Kelayakan	**Sangat Layak**	

Langkah berikutnya adalah peneliti melakukan uji coba produk untuk mengukur respon guru dan siswa dari kelas VII A di SMP Negeri 2 Bekri dengan memberikan angket kepada responden. Angket tanggapan guru diberikan kepada Ibu Asri Riana Wati, S.Pd.I, yang merupakan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 2 Bekri. Uji coba tanggapan guru dilakukan pada tanggal 01 Februari 2024 dengan hasil dari angket tanggapan guru menunjukkan bahwa 90% dari respon yang diperoleh bersifat positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Bekri Kelas VII.

Kemudian, peneliti melakukan uji coba produk untuk menilai tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video yang dibuat melalui aplikasi Kinemaster. Uji coba tanggapan siswa ini dilakukan pada tanggal 05 Februari 2024, dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 33 siswa dari kelas VII A. Siswa memberikan tanggapan terhadap media video pembelajaran yang mereka saksikan selama proses pembelajaran dikelas. Dari hasil pengisian angket, diperoleh bahwa 92,72% dari respon yang diberikan bersifat positif.

Hasil validasi di atas telah mendapat kriteria sangat layak sesuai dengan kriteria kelayakan oleh Riduwan dan Sunarto.[22] Kristanto menyatakan bahwa sebuah produk dianggap efektif apabila penilaiannya mencapai tingkat "Sangat baik", hal tersebut

[22] Riduwan dan Sunarto, hal.71.

menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kinemaster ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.[23] Penggunaan video dalam media pembelajaran cenderung lebih mudah dipahami dan menyenangkan dibandingkan dengan hanya menggunakan media buku referensi saja. Kombinasi suara dan gambar bergerak memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa. Selain itu, video dapat diputar berkali-kali di mana pun dan kapan pun, menambah fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dalam pembelajaran telah meningkatkan daya tariknya.

4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah penyebaran (Dissemination), peneliti melakukan penyebaran dengan cara menyebarluaskan media video pembelajaran dengan mengunggah hasil media video pembelajaran yang telah layak digunakan melalui Channel Youtube Rantioktaviana11.[24]

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini, menghasilkan produk berupa media video pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Media pembelajaran telah melalui proses validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dianalisis dan direvisi berdasarkan pendapat ahli. Hasil akhir dari penelitian ini berdasarkan pada aplikasi KineMaster untuk media video pembelajaran sangat layak digunakan. Media tersebut telah diimplementasikan dalam Pendidikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VII SMP Negeri 2 Bekri.

Media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dengan kelayakan 95% oleh ahli materi. dengan kriteria sangat layak dan 95% kelayakan oleh ahli media dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba produk dari respon siswa dan juga respon guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster memperoleh 90% respon positif dari respon guru dan juga 92,72% respon positif dari respon siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dan dapat memudahkan prosess pembelajaran bagi guru maupun siswa.

Berdasarkan hasill penelitian, disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis video Kinemaster ini dalam mengajar materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Bagi peneliti dimasa mendatang yang ingin melakukan

[23] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya, 2020), hal.155.
[24] Rantioktavia11.

penelitian serupa, disarankan untuk melakukan studi dan pengembangann media video berbasis aplikasi Kinemaster pada materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya, 2020). Google Scholar

Desyandri, Desyandri, Muhammadi Muhammadi, Mansurdin Mansurdin, and Rijal Fahmi, 'Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School', *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7 (2019), 16–22. https://doi.org/10.29210/129400

Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, Suwahono., *Cercular Model of RD&D*, ed. by Shofiyun Nahidloh (Penerbit KBM Indonesia, 2021). Google Scholar

Fawziah, Eva, Ariefa Primair Yani, and Irdam Idrus, 'Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMAN 08 Kota Bengkulu', *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2 (2018), 73–79. https://doi.org/10.33369/diklabio.2.2.73-79

Indah Sri Wahyuni, Supriadi, Supratman Zakir, Iswantir, '"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*, 2022. https://doi.org/10.59141/comserva.v1i9

Jalinus, Nizwardi., & Ambyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2016). Google Scholar

Khaira, Hafizatul, 'Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', in *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (FBS Unimed Press, 2021), pp. 39–44. http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218

Khusna, Anna Arinal, Rina Mida Hayati, Yeasy Agustina Sari, and Muhyidin Tohir, 'Developing E–Learning Worksheet Based Information Technology For English Learning', *Attractive: Innovative Education Journal*, 1 (2019), 14–39. Google Scholar

Lusiana, Suntoro, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dengan Menggunakan Kinemaster' (UIN Raden Intan Lampung, 2023). http://repository.radenintan.ac.id/28882/

Mulyani, Dessy Kurnia, 'Aplikasi Kinemaster Sebagai MediaPembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam', *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1 (2022), 1–27. https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4

Nurfadhillah, Septy, Ajeng Putri Cahyani, Aqila Fadya Haya, Putri Syifa Ananda, and Tri Widyastuti, 'Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3', *Pandawa*, 3 (2021), 396–418. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1272

Pratama, Mochammad Ilyas, Shokhibul Arifin, and Ika Puspitasari, 'Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 8 SMP/MTS Tentang Sujud', *Kuttab*, 7 (2023), 11. https://doi.org/10.30736/ktb.v7i1.1446

Rantioktavia11, *Hidup Tenang Dengan Kejujuran, Amanah, Dan Istiqomah II Materi Pai II Kelas VII II K13 SMP*, 2024. https://youtu.be/NONzxBmxcIE?si=GaGNZ5uNunSLlPyZ

Riduwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2012). Google Scholar

Riyana, Cepi, '*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*', Bandung: PT. Imtima, 2018. Google Scholar

Saputri, Fira, and Adam Mudinillah, 'Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SD 03 Koto Pulai', *Jurnal Teknodik*, 2022, 183–198. https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.876

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2018). Google Scholar

Sugiyono, P D, 'Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d Dan Penelitian Pendidikan)', *Metode Penelitian Pendidikan*, 2019. Google Scholar

Sukma, Elfia, Tin Indrawati, and Ari Suriani, 'Penggunaan Media Literasi Kelas Awal Di Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3 (2020), 103–111. https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107623

Susanti, Elisa, Ridho Harta, Ari Karyana, and Mas Halimah, 'Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3 (2018), 167–185. https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929

Very, Very Hendra Saputra, and Donaya Pasha, 'Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemik Covid-19', *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5 (2021). https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514